



CHI'E Vol. 9 (1) (2021)

**Chi'e: Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang**

Terindeks Sinta 4

<http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/chie>



## Pembelajaran Bahasa Jepang Perhotelan III Berbasis Daring di Masa Pandemi Covid-19

Anak Agung Ratih Wijayanti <sup>1</sup>, Isa Wahjoedi Dwi Poetranto <sup>2</sup>

Fakultas Pariwisata Universitas Triatma Mulya

[ratih.wijayanti@triatma-mapindo.ac.id](mailto:ratih.wijayanti@triatma-mapindo.ac.id)<sup>1</sup> [isawahjoedi@triatma-mapindo.ac.id](mailto:isawahjoedi@triatma-mapindo.ac.id)<sup>2</sup>

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Desember 2020  
Disetujui Februari 2021  
Dipublikasikan Maret 2021

*Keywords:*

*Japanese Language  
Hospitality; Pandemic  
Covid-19, E-learning*

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran Bahasa Jepang Perhotelan 3 selama masa Pandemi Covid-19. Penelitian ini digunakan mengetahui proses pembelajaran jarak jauh secara daring dan mengevaluasi kekurangan dan hambatan yang dialami dalam proses pembelajaran tersebut. Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa Fakultas Pariwisata Universitas Triatma Mulya Program Studi Diploma IV Perhotelan semester III Tahun Akademik 2020/2021 yang berjumlah 43 orang. Subjek penelitian dipilih karena telah mengikuti proses perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan 3 berbasis daring selama 1 semester pada bulan 3 Juli sampai 19 Oktober 2020. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi dan penyebaran angket melalui google form. Proses pembelajaran berbasis daring yang dilakukan pada penelitian ini adalah menciptakan situasi pembelajaran kelas secara virtual melalui metode e-learning berbasis daring. Mahasiswa tidak hanya menjadi pendengar dalam perkuliahan, tetapi mahasiswa diarahkan untuk dapat melakukan presentasi dengan situasi di hotel menggunakan Bahasa Jepang. Kendala yang dihadapi dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang Perhotelan secara daring adalah kurangnya fasilitas penunjang dalam perkuliahan daring, kurang konsentrasi dan gangguan-gangguan lainnya.

Kata kunci: Keramahtamahan orang Jepang, Pandemic, Covid-19, pembelajaran daring

### Abstract

*This study aims to determine the learning process of Japanese Language Hospitality 3 during the Pandemic Covid-19 period. This study researched the online distance learning process and evaluated the weakness and problems during the learning process. This research was conducted on 43 students of the Faculty of Tourism at Triatma Mulya University Diploma IV Hospitality Program in Third Semester, Academic Year 2020/2021. The respondent was chosen from students who have learned Japanese Language Hospitality 3 on one semester from July 3 to October 19 in 2020. The data collection method in this study used documentation techniques and questionnaires via a google form. The online-based learning process carried out in this study is to create virtual classroom learning situations through online-based e-learning methods. Students not only listeners in class, but students are strongly directed to a presentation about hotel hospitality using the Japanese Language. During the learning process of Japanese Hospitality online, the problem is the lack of supporting facilities in an online class, less concentration, and other distractions.*

© 2021 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B4 Lantai 2 FBS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: [chie@mail.unnes.ac.id](mailto:chie@mail.unnes.ac.id)

E-ISSN 2685-6662

P-ISSN 2252-6250

## PENDAHULUAN

Pandemi *Virus Corona* (Covid-19) yang dialami seluruh dunia termasuk Indonesia menyebabkan terhambatnya aktivitas masyarakat. Hal tersebut membuat beberapa negara di dunia membatasi aktivitas masyarakat termasuk menutup sekolah maupun perguruan tinggi. Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease* (Covid-19) dengan melaksanakan belajar dari rumah melalui pembelajaran sistem daring (dalam jaringan)/ jarak-jauh. (Sumber <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19>).

Pembelajaran dari rumah bertujuan untuk melindungi keselamatan dan kesehatan peserta didik dan tenaga pendidik dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran yang bermakna bagi peserta didik, tanpa terbebani capaian kurikulum. Belajar dari rumah juga disesuaikan dengan usia dan jenjang pendidikan, konteks budaya, karakter dan jenis kekhususan atau program studi peserta didik.

Menurut Warkintin dan Mulyadi (2019) menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu sistem yang mengembangkan misi secara luas yang berhubungan dengan perkembangan fisik, keterampilan, pikiran, perasan, kemampuan, sosial sampai pada masalah kepercayaan atau keimanan. Hal ini menjadi dasar bahwa walaupun terdapat hambatan ataupun rintangan, pendidikan harus tetap dilaksanakan dengan baik. Hambatan Pandemi Covid-19 menyebabkan proses pembelajaran tidak dapat dilakukan secara tatap muka di kelas. Menurut Buana (2020), langkah yang dilakukan pemerintah untuk menyelesaikan kasus luar biasa yaitu Pandemi Covid-19 adalah dengan menyosialisasikan *social distancing*. Konsep tersebut menjelaskan bahwa untuk memutus mata rantai penyebaran *Virus Corona* (Covid-19) adalah dengan menjaga jarak aman dengan manusia lainnya minimal 2 meter, tidak melakukan kontak langsung dengan manusia lainnya, dan menghindari kerumunan masa. Hal tersebut menyebabkan munculnya Metode Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (BDR) yang dapat dilaksanakan dengan pembelajaran jarak jauh dalam jaringan (*online*) ataupun *e-learning*. Model pembelajaran *e-learning* dapat menjadi salah satu alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran jarak jauh atau dalam pelaksanaan

Belajar Dari Rumah (BDR) di tengah situasi Pandemi Covid-19 yang mengharuskan pembatasan interaksi masyarakat seperti pada pembelajaran secara luring (luar jaringan) atau tatap muka.

*E-learning* adalah salah satu model pembelajaran yang digunakan dengan memanfaatkan fasilitas teknologi, informasi dan komunikasi. Menurut Rusman dkk (2011:246) *e-learning* memiliki karakteristik sebagai berikut; (a) *interactivity* (interaktivitas); (b) *independency* (kemandirian); (c) *accessibility* (aksesibilitas); (d) *enrichment* (pengayaan), selain itu *e-learning* digunakan sebagai usaha membuat transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi menjadi bentuk digital yang dihubungkan oleh teknologi internet (Munir, 2009:169). *E-learning* juga merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain (Hartley, 2001).

Adapun media pembelajaran *e-learning* yang dapat digunakan adalah *google classroom*, *moodle*, *edmodo*, *youtube*, *google meet*, *zoom*, *skype*, dan sebagainya. Media pembelajaran ini digunakan sebagai sarana untuk menghubungkan tenaga pendidik dengan peserta didik tanpa harus bertatap muka secara langsung. Media dalam pembelajaran *e-learning* berkaitan erat dengan teknologi dan informasi yang memerlukan ketersediaan internet untuk menunjang interaksi pembelajaran. Menurut Bates (2005:61), terdapat 3 interaksi sosial yang menunjang model *e-learning*; (1) Interaksi antara pembelajar dengan media pembelajaran yang digunakan; (2) Interaksi antara pembelajar dengan tutor (Tenaga Pengajar) yang tidak hanya memberikan media pembelajaran tetapi juga sebagai mediator/ penghubung antara materi pembelajaran yang asli, serta membimbing dan menilai hasil pembelajaran tersebut; (3) Interaksi antara pembelajar dengan pembelajar lainnya. Berdasarkan uraian tersebut media pembelajaran menjadi salah satu faktor yang menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran.

Di tengah situasi Pandemi Covid-19, model *e-learning* dapat diterapkan pada berbagai bidang ilmu, salah satunya adalah pembelajaran Bahasa Jepang. Pembelajaran Bahasa Jepang sebagai bahasa asing yang mengharuskan interaksi sebagai bentuk dari latihan berkomunikasi dengan

menggunakan bahasa tersebut. Pada penelitian sebelumnya, media *e-learning* yaitu media *Edmodo* digunakan pada pembelajaran Kanji II di masa Pandemi Covid-19 (Setiawati, 2020). Dalam penelitian tersebut, pembelajaran Kanji II dilaksanakan dengan pemberian materi kanji pada video *powerpoint*. Sedangkan untuk pemberian tugas, latihan dan kuis kanji dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Kahoot*, *Quizizz*, dan *Google Classroom* melalui aplikasi *Edmodo*. Penelitian tersebut mendapat respon yang baik dikarenakan mahasiswa dapat mengakses materi kanji yang diberikan oleh dosen secara berulang-ulang dan dapat memotivasi mahasiswa untuk dapat berlatih kanji melalui aplikasi-aplikasi kuis tersebut.

Terdapat penelitian lain terkait penelitian tentang pemanfaatan *e-learning* untuk pembelajaran Tata Bahasa tingkat lanjut pada kelas bahasa Jepang untuk mahasiswa asing di Beppu University (Shinozaki, 2005). Berdasarkan hasil penelitian tersebut, 70% responden menyatakan terbantu dalam penguasaan tata bahasa melalui pembelajaran *e-learning* berbasis aplikasi *Moodle* dan hasil tes menunjukkan 63,4% hasil meningkat. Berdasarkan hal tersebut, Pandemi Covid-19 diharapkan tidak menjadi halangan dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang meskipun tanpa berinteraksi tatap muka secara langsung.

Pembelajaran Bahasa Jepang pada Program Studi Diploma IV Perhotelan, Fakultas Pariwisata, Universitas Triatma Mulya dikhususkan pada bidang Perhotelan. Mahasiswa mendapatkan mata kuliah Bahasa Jepang Perhotelan pada semester 1, 2, dan 3 yang masing-masing 2 sks dengan jam studi 3 jam setiap minggunya. Mata kuliah tersebut dibagi menjadi 3, yaitu Bahasa Jepang Perhotelan 1, dengan materi yang lebih berfokus pada tata bahasa dan percakapan dasar Bahasa Jepang. Mata kuliah Bahasa Jepang Perhotelan 2 dengan materi pembelajaran yang berfokus pada bahasa Jepang untuk lingkungan perhotelan bidang *food and beverage*. Mata kuliah Bahasa Jepang Perhotelan 3, dengan materi pembelajaran yang lebih fokus pada lingkungan perhotelan bidang *front-office* dan *supervisi*. Pembelajaran Bahasa Jepang Perhotelan ini menyesuaikan program praktek yang diperoleh mahasiswa pada semester tersebut, dan pada semester 4 mahasiswa diterjunkan untuk mengikuti *training* pada hotel-hotel yang ada di Bali.

Adanya Pandemi Covid-19 menyebabkan perubahan pembelajaran Bahasa Jepang

Perhotelan, khususnya pada mata kuliah Bahasa Jepang Perhotelan 3. Mahasiswa tidak dapat mengikuti perkuliahan tatap muka secara langsung. Program praktek dan *training* bagi mahasiswa perhotelan juga mengalami pembatasan, dikarenakan adanya kebijakan menjaga jarak/*social distancing* dan banyaknya hotel yang terdampak pandemi tersebut. Pada mata kuliah Bahasa Jepang Perhotelan 3 selama Pandemi Covid-19, pembelajaran dilakukan menggunakan model *e-learning* dengan media *youtube* untuk menonton video percakapan Bahasa Jepang dalam lingkungan perhotelan. Media *google classroom* digunakan sebagai sarana untuk berinteraksi melalui tugas, penyampaian materi ajar, dan evaluasi pembelajaran mata kuliah Bahasa Jepang Perhotelan. Media *google meet*, *zoom*, dan *skype* dapat digunakan untuk sarana dialog virtual yang menunjang interaksi pembelajar dengan tenaga pengajar/tutor, serta interaksi antar pembelajar lainnya.

Tenaga pengajar juga berperan sebagai pemberi kemudahan dalam pembelajaran yang membantu mengarahkan peserta didik dalam mengembangkan materi pembelajaran Bahasa Jepang yang bersifat luwes sehingga pengajar dan peserta didik tidak merasa kaku, namun aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkannya (Herniwati, 2017), sehingga peran tenaga pengajar tidak hanya memberikan materi pembelajaran tetapi juga sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Selain menjadi fasilitator, peran guru atau tenaga pengajar adalah sebagai *informatory*, *organizer*, *motivator*, pengarah (*director*), *initiator*, *transmitter*, *mediator*, dan *evaluator* (Saardiman, 2010). Hal tersebut ditambah dengan situasi Pandemi Covid-19, tenaga pengajar diharapkan mampu mendampingi dan mendukung siswa atau peserta didik untuk dapat mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model *e-learning* berbasis daring.

Berdasarkan latar belakang tersebut, diperlukan adanya penelitian evaluasi, untuk mengetahui proses pembelajaran mata kuliah Bahasa Jepang Perhotelan 3 yang telah dilakukan selama Pandemi Covid-19. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui tanggapan dan kendala yang dihadapi mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan 3 selama Pandemi Covid-19. Adapun rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pembelajaran mata kuliah Bahasa Jepang

Perhotelan 3 selama Pandemi Covid-19, bagaimana respon mahasiswa terhadap perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan 3 selama Pandemi Covid-19, serta kendala yang dihadapi mahasiswa selama mengikuti perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan 3 selama Pandemi Covid-19.

## METODE

Penelitian ini dilakukan pada mahasiswa semester III Program Studi Diploma IV Perhotelan Fakultas Pariwisata Universitas Triatma Mulya Tahun Akademik 2020/2021 yang berjumlah 43 orang. Subjek penelitian ini dipilih karena telah mengikuti proses perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan 3 jumlah 2 sks selama 1 semester pada bulan 3 Juli sampai 19 Oktober 2020. Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi dan penyebaran angket (*google form*). Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan tugas mahasiswa dan mengumpulkan data-data terkait proses perkuliahan melalui *google classroom* dan *google meet* seperti hasil tugas mahasiswa dan tangkapan layar proses perkuliahan melalui *google meet*. Sedangkan angket melalui *google form* digunakan untuk mengetahui tanggapan (respon) dan kendala yang dihadapi mahasiswa saat proses perkuliahan melalui media *e-learning* tersebut. *Google form* disebarkan setelah proses perkuliahan selesai, yang terdiri dari 10 pertanyaan yang digunakan untuk mengetahui tanggapan (respon) mahasiswa dan 2 pertanyaan untuk mengetahui kendala dan saran untuk melaksanakan perkuliahan selanjutnya. Penyebaran angket melalui *google form* bertujuan sebagai evaluasi terhadap sistem perkuliahan yang telah diterapkan selama Pandemi Covid-19, sehingga kekurangan dan kendala yang terjadi dapat diperbaiki pada proses perkuliahan selanjutnya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam pengumpulan data penelitian dimulai dengan mempersiapkan rencana pembelajaran semester (RPS), mempersiapkan bahan ajar, proses perkuliahan dan evaluasi perkuliahan melalui penyebaran angket melalui *google form*. Pada bagian hasil penelitian ini, akan membahas terkait pembelajaran Mata Kuliah Bahasa Jepang Perhotelan 3 selama Pandemi Covid-19, serta kendala yang dihadapi selama proses pembelajaran Mata Kuliah Bahasa Jepang Perhotelan 3 selama Pandemi Covid-19.

## Pembelajaran Mata Kuliah Bahasa Jepang Perhotelan 3 Selama Pandemi Covid-19

Perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan 3 untuk Program Studi Diploma IV Perhotelan Fakultas Pariwisata Universitas Triatma Mulya pada masa Pandemi Covid-19 dilaksanakan menggunakan model *e-learning* secara daring (*online*) dengan menggunakan media *e-learning* yaitu *google classroom* dan *google meet*. Perkuliahan dilaksanakan dari tanggal 3 Juli sampai 19 Oktober 2020. Selama proses perkuliahan, dosen memberikan tugas dan materi terkait pembelajaran Bahasa Jepang Perhotelan III melalui *google classroom*, sedangkan *google meet* digunakan untuk interaksi tanya-jawab antara dosen dan mahasiswa melalui aktivitas presentasi. Pembelajaran Bahasa Jepang Perhotelan di Program Studi Diploma IV dilaksanakan dengan membuat kelas secara virtual melalui *google classroom*. Hal tersebut dimaksudkan agar mahasiswa dapat berinteraksi dengan dosen melalui presentasi di *google meet*.

Proses pelaksanaan perkuliahan pertama diawali dengan dosen menjelaskan tema mata kuliah Bahasa Jepang seperti tema *check in*, fasilitas kamar, layanan *laundry*, dan sebagainya, setelah dosen menjelaskan tema tersebut, dan latihan percakapan dalam Bahasa Jepang, pada pertemuan berikutnya mahasiswa ditugaskan untuk mempresentasikan tema yang telah dibahas oleh dosen. Presentasi dilaksanakan dengan menggunakan *google meet*, dan mahasiswa menyiapkan tampilan *slide* sebagai sarana tambahan untuk membantu proses presentasi.

Setiap minggu mahasiswa bergantian mempresentasikan tema yang berbeda, bagi mahasiswa yang tidak memberikan presentasi pada minggu tersebut diberi kesempatan bertanya kepada mahasiswa yang sedang presentasi. Pada sistem presentasi ini mahasiswa berperan sebagai staf hotel yang bertugas pada departemen tertentu, sedangkan dosen bertindak sebagai fasilitator yang membantu menghubungkan mahasiswa yang saling berinteraksi dan memberikan *feedback* kepada mahasiswa yang sedang presentasi. Proses perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan 3 berbasis daring telah dilaksanakan selama satu semester disebabkan adanya Pandemi Covid-19 dan situasi

hingga saat ini kemungkinan akan berlanjut pada semester berikutnya. Penelitian ini digunakan untuk mengevaluasi proses perkuliahan daring yang telah dilaksanakan. Proses perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan 3 dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 1 Perkuliahan melalui *Google Meet*



Sumber: *Google meet*, 2020

Pada gambar di atas menunjukkan kegiatan perkuliahan dilaksanakan dengan menggunakan media *google meet*. Dalam proses perkuliahan, dosen memberikan tema-tema yang terkait dengan materi Bahasa Jepang Perhotelan 3 yaitu menyambut tamu di *lobby*, layanan *check in*, fasilitas kamar, layanan *housekeeping*, layanan *laundry*, dan layanan *check out*. Pada minggu pertama, dosen memberikan RPS (Rencana Pembelajaran Studi), dan menjelaskan tema salah satu tema tersebut. Minggu berikutnya adalah 5 orang mahasiswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan tema yang telah dijelaskan sebelumnya. Salah satu tema yang disampaikan adalah proses *check in*, pada saat presentasi melalui *google meet*, mahasiswa menyiapkan *slide* yang disampaikan melalui *google meet*.

Pada tema *check in*, mahasiswa bertindak sebagai *staff front office* yang menyampaikan tentang syarat *check in*, fasilitas-fasilitas yang disediakan sesuai tipe kamar yang tersedia. *Slide* yang ditampilkan oleh mahasiswa dapat didukung dengan tampilan gambar untuk mendukung presentasi tersebut. Pada saat perkuliahan dengan menggunakan metode presentasi, selain mahasiswa yang memberikan presentasi, mahasiswa yang lain dipersilakan untuk mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi presentasi pada hari tersebut. Selama proses belajar mengajar/ perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan 3, mahasiswa telah aktif mengajukan pertanyaan secara bergantian dan dalam diskusi tersebut dosen bertindak sebagai moderator dan fasilitator yang menghubungkan diskusi tersebut. Kesalahan pemahaman dalam presentasi dan diskusi akan dijelaskan kembali oleh dosen serta

mengevaluasi proses presentasi tersebut, selain menggunakan media *slide* pada *Microsoft Power Point*, mahasiswa membuat brosur yang di dalamnya berisi informasi dalam Bahasa Jepang terkait fasilitas-fasilitas di lingkungan perhotelan yang digunakan saat presentasi. Berikut ini adalah contoh brosur yang dibuat oleh mahasiswa pada mata kuliah Bahasa Jepang Perhotelan 3.

Gambar 2 Brosur Hotel dalam Bahasa Jepang



Sumber: Data Mahasiswa, 2020

Brosur yang dibuat oleh mahasiswa digunakan sebagai salah satu tugas dalam proses perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan 3. Brosur yang dibuat oleh mahasiswa disesuaikan dengan kemampuan mahasiswa program studi perhotelan yang tidak mempelajari Huruf Jepang, sehingga brosur dibuat menggunakan Huruf Romawi (*Romaji*), selain untuk memperoleh pengalaman latihan percakapan melalui presentasi secara *online*, mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan kemampuannya secara kreatif dengan membuat brosur dalam Bahasa Jepang sesuai kreasinya masing-masing.

### Respon Mahasiswa terhadap Perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan 3 selama Pandemi Covid-19

Dampak Pandemi Covid-19 menyebabkan pembelajaran tidak dapat dilakukan dengan tatap muka secara langsung, namun proses belajar tetap dapat berjalan dan terlaksana dengan baik sehingga tujuan dalam pembelajaran dapat tercapai. Setelah proses perkuliahan dengan metode presentasi secara *online* dilaksanakan, dilaksanakan penyebaran angket secara *online* melalui *google form*. Responden yang dipilih pada penelitian ini adalah berjumlah 43 orang dengan perbandingan presentase sejumlah 23 orang (53,5%) berjenis kelamin laki-laki dan 20 orang

(46,5%) berjenis kelamin perempuan. Responden berasal dari Mahasiswa Program Studi Diploma IV Perhotelan semester 3. Angket terdiri dari 10 poin pernyataan terkait evaluasi perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan 3 melalui sistem daring yang telah dilakuka. Pada 2 poin pernyataan terkait hambatan serta saran untuk pelaksanaan perkuliahan daring selanjutnya. Hasil respon terhadap pembelajaran bahasa Jepang Perhotelan secara daring dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1 Hasil Angket Evaluasi Pembelajaran Bahasa Jepang Perhotelan Secara Daring

No	Pernyataan	Kategori Respon	Total Respon	Presentase
1	RPS (Rencana Perkuliahan Semester) disampaikan pada pertemuan pertama perkuliahan daring	SS	26	60%
		S	16	37%
		N	0	0%
		TS	1	2%
		STS	0	0%
2	Dosen memberikan perkuliahan secara daring melalui <i>google classroom</i> dan <i>google meet</i>	SS	22	51%
		S	10	23%
		N	10	23%
		TS	1	2%
		STS	0	0%
3	Saya bisa memahami materi pembelajaran melalui pembelajaran bahasa Jepang secara daring	SS	4	9%
		S	15	35%
		N	18	42%
		TS	6	14%
		STS	0	0%
4	Saya merasa proses pembelajaran bahasa Jepang secara daring menyenangkan	SS	5	12%
		S	15	35%
		N	15	35%
		TS	6	14%
		STS	2	5%
5	Latihan percakapan bahasa	SS	9	21%
		S	19	44%

	Jepang Perhotelan dilakukan secara daring	N	13	30%
		TS	2	5%
		STS	0	0%
6	Saya mengikuti perkuliahan daring melalui <i>google classroom</i> dan <i>google meet</i> dengan lancar	SS	7	16%
		S	20	47%
		N	15	35%
		TS	1	2%
		STS	0	0%
No	Pernyataan	Kategori Respon	Total Respon	Presentase
7	Saya tidak memiliki kendala saat mengikuti perkuliahan bahasa Jepang secara daring.	SS	5	12%
		S	12	28%
		N	21	49%
		TS	5	12%
		STS	0	0%
8	Saya mengakses materi perkuliahan yang kurang jelas secara daring	SS	5	12%
		S	19	44%
		N	16	37%
		TS	3	7%
		STS	0	0%
9	Terjadi interaksi dua arah antara mahasiswa dan dosen saat perkuliahan berbasis daring	SS	11	26%
		S	23	53%
		N	8	19%
		TS	1	2%
		STS	0	0%
10	Tugas yang diberikan saat perkuliahan berbasis daring dapat saya kerjakan dengan baik	SS	9	21%
		S	22	51%
		N	11	26%
		TS	0	0%
		STS	1	2%

Pada tabel di atas terdapat 10 pernyataan yang menanyakan evaluasi pembelajaran, pernyataan 1 menyatakan penyampaian RPS (Rencana Pembelajaran Semester) yang disampaikan oleh dosen pengampu mata kuliah

pada awal perkuliahan secara daring. Berdasarkan hasil angket tersebut 26 orang (60 %) menyatakan sangat setuju, 16 orang (37%) menyatakan setuju, dan 1 orang (2%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Rencana Pembelajaran Semester (RPS) untuk mata kuliah Bahasa Jepang Perhotelan telah disampaikan saat pertemuan awal semester dan disampaikan melalui media *google classroom*, sehingga dapat diakses oleh seluruh mahasiswa.

Pernyataan 2 menyatakan penggunaan media *online* yaitu *google classroom* dan *google meet* dalam perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan, sebanyak 22 orang (51%) menyatakan sangat setuju, masing-masing 10 orang (23%) menyatakan setuju dan netral terhadap pernyataan tersebut, sedangkan pada pernyataan 3 dan 4 digunakan untuk mengetahui kesan mahasiswa terkait pembelajaran secara daring. Berdasarkan pernyataan 3 yang menyatakan mahasiswa dapat memahami materi pembelajaran secara daring, sebanyak 4 orang (9%) menyatakan sangat setuju, 15 orang (35%) menyatakan setuju, 18 orang (42%) menyatakan netral dan 6 orang (14%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Pernyataan 4 memperoleh hasil bahwa pembelajaran bahasa Jepang Perhotelan secara daring dirasakan cukup menyenangkan, 5 (12%) orang menyatakan sangat setuju dengan pernyataan tersebut, masing-masing 15 (35%) orang menyatakan setuju dan netral, sedangkan 6 orang (14%) menyatakan tidak setuju dan 2 orang (5%) menyatakan sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

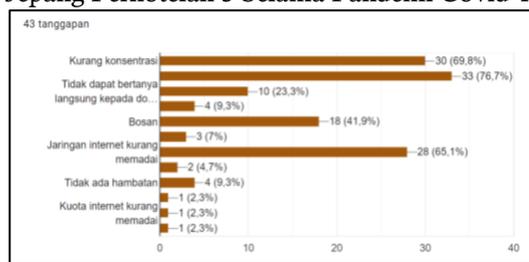
Adapun respon dari pernyataan 5 adalah 9 orang (21%) menyatakan sangat setuju, 19 orang (44%) menyatakan setuju, 13 orang (30%) menyatakan netral, dan 2 orang (5%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Pernyataan 6 memperoleh hasil 7 orang (16%) menyatakan sangat setuju, 20 orang (47%) menyatakan setuju, 15 orang (35%) menyatakan netral dan 1 orang (2%) tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Pernyataan 7, mahasiswa sebanyak 5 orang (12%) menyatakan sangat setuju, 12 orang (28%) menyatakan setuju, 21 orang (49%) memilih netral, dan 5 orang (12%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Sedangkan pada pernyataan 8 diperoleh hasil, 5 orang (12) menyatakan sangat setuju terhadap pernyataan tersebut, 19 orang (44%) menyatakan setuju, 16 orang (37%) menyatakan netral dan 3 orang (7%) menyatakan tidak setuju terhadap pernyataan tersebut.

Pernyataan 9 diperoleh hasil bahwa 11 orang (26%) sangat setuju dengan pernyataan tersebut, 23 orang (53%) menyatakan setuju, 8 orang (19%) menyatakan netral, 1 orang (2%) menyatakan tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Sedangkan pernyataan 10 diperoleh hasil bahwa 9 orang (21%) sangat setuju dengan pernyataan tersebut, 22 orang (51%) menyatakan setuju, 11 orang (26%) menyatakan netral, dan 1 orang (2%) menyatakan sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut. Dilihat pada tabel 1, sebagian besar mahasiswa menyatakan pembelajaran Bahasa Jepang Perhotelan secara daring yang dilaksanakan menggunakan metode presentasi daring melalui *google meet* telah dilaksanakan dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil respon pernyataan 1 hingga pernyataan 10 yang memperoleh hasil sangat setuju dan setuju di atas 50%.

**Kendala yang Dihadapi dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Perhotelan 3 selama Pandemi Covid-19**

Pembelajaran yang telah dilaksanakan secara daring mendapatkan respon positif dari mahasiswa, ditengah adanya Pandemi Covid-19 yang mengharuskan semua kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan jarak jauh secara daring. Meskipun pembelajaran Bahasa Jepang Perhotelan 3 telah mendapatkan respon positif, tetapi terdapat beberapa kendala yang dihadapi oleh mahasiswa yang ditunjukkan pada diagram berikut.

Diagram 3 Kendala dalam Perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan 3 Selama Pandemi Covid-19



Berdasarkan diagram 3, kendala yang paling banyak dirasakan mahasiswa pada perkuliahan Bahasa Jepang Perhotelan berbasis daring adalah 'kesulitan memahami materi perkuliahan' yang dipilih sebanyak 33 orang (76,7%), selain itu, kendala lain yang dialami mahasiswa adalah 'kurang konsentrasi selama perkuliahan' dipilih sebanyak 30 orang (69,8%), serta 'jaringan internet yang kurang memadai' dipilih sebanyak 28 orang

(65,1%). Hal tersebut menunjukkan kekurangan dalam pelaksanaan pembelajaran Bahasa Jepang Perhotelan. Kesulitan mahasiswa dalam memahami materi perkuliahan akan dapat diatasi dosen dengan menjelaskan kembali materi perkuliahan yang sulit dimengerti dan memberikan lebih banyak contoh-contoh agar mahasiswa menjadi paham.

Kendala lainnya adalah adanya mahasiswa yang kurang konsentrasi selama perkuliahan. Hal tersebut disebabkan perkuliahan yang dilaksanakan dari jarak jauh dengan belajar dari rumah memunculkan gangguan-gangguan yang berasal dari luar mahasiswa. Perlunya fasilitas-fasilitas yang menunjang proses perkuliahan jarak jauh berbasis daring seperti komputer, laptop, *smartphone*, *wifi*, kuota internet yang memadai, dan lain sebagainya.

### SIMPULAN

Dampak Pandemi Covid-19 menyebabkan pembelajaran tidak dapat dilakukan secara langsung melalui tatap muka dan mengharuskan proses pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode *e-learning* berbasis daring (*online*) dengan tujuan mengurangi terjadinya penularan melalui kontak sosial antar siswa dan tenaga pengajar. Penggunaan metode *e-learning* berbasis daring dapat menggunakan media *online* seperti *google classroom*, *moodle*, *google meet*, *zoom*, dan sebagainya, namun dalam proses pelaksanaan di lapangan terdapat kendala-kendala yang dihadapi siswa seperti kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, kurangnya konsentrasi, serta kurangnya fasilitas-pendukung untuk melakukan perkuliahan jarak jauh berbasis daring ini. Selama situasi pandemi, tenaga pengajar diharapkan mampu meminimalisir kendala yang ada dengan kreatifitas dan inovasi dalam melaksanakan proses pembelajaran jarak jauh. Inovasi ini dapat disesuaikan dengan bidang studi masing-masing, selain itu inovasi yang dapat dilakukan adalah dengan membuat *project* sederhana dengan lebih menekankan pada aplikasi ilmu-ilmu pembelajaran, sehingga meskipun proses pembelajaran tidak dilaksanakan secara tatap muka, namun siswa tetap dapat memahami materi-materi pembelajaran, di sisi lain, tenaga pengajar dan mahasiswa diharapkan mampu saling memahami situasi yang dialami saat situasi pandemi seperti ini yang terjadi bukan hanya di Indonesia namun di seluruh dunia.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bates, A.W. & T.Bates. (2005). *Technology, E-learning and Distance Education:Second Edition*. New York: Routledge Press.
- Buana, D.R. (2020). *Analisis Perilaku Masyarakat Indonesia dalam Menghadapi Pandemi Virus Corona (Covid-19) dan Kiat Manjaga Kesejahteraan Jiwa*. Salam: Jurnal Sosial dan Budaya Syar-I, 7(3), 217-226.
- Darin E.Hartley. (2001). *Selling E-Learning*. American Society for Training Development.
- Herniwati. (2017). *E-Learning : Tantangan Bagi Pengajar Bahasa Jepang dengan Metode Pembelajaran Berpusat pada Peserta Didik*. Portal Jurnal Universitas Pendidikan Indonesia.
- <https://www.kemdikbud.go.id/main/blog/2020/03/mendikbud-terbitkan-se-tentang-pelaksanaan-pendidikan-dalam-masa-darurat-covid19>. Diakses tanggal 11 Januari 2020.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung:Alfabeta.
- Purwanto dkk. (2020). Studi Eksploratif Dampak Pandemi Covid-19 Terhadap Proses Pembelajaran Online di Sekolah Dasar. *Journal of Education , Psychology, and Counselling*. Volume 2 No. 1.
- Rusman, dkk. (2011). *Pembelajaran Berbasis Teknologo Informasi dan Komunikasi, Mengembangkan Profesionalitas Guru*. Jakarta: PT.Raja Grafindo.
- Saardiman, AM. (2010) *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Setiawati, Nia. (2020). *Pembelajaran Kanji II di Masa Pandemi Covid-19 dengan Bantuan Media Edmodo*. Janaru Saja : Jurnal Program Studi Bahasa Jepang Volume 9 No.3 Hal.13-27.
- Shinozaki, D. (2005). Constructing The Blendid Learning Model and Examining Its Effectiveness by Employing Moodle-Improving in the BL Model of Advanced Grammar Course in Japanese as Second Language. *Journal of Japanese Language Education Methods* Vol.18 No. 1 2005.
- Warkintin, W., & Mulyadi, Y.B. (2019). *Pengembangan Bahan Ajar Berbasis CD Interaktif Power Point untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(1), 82-92.