



JURNAL PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT  
<http://ojs.uninus.ac.id/index.php/JPKM>  
DOI: <https://doi.org/10.30999/jpkm.v12i1.1484>



## PELATIHAN DAN PENDAMPINGAN PEMANFAATAN MULTIMEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG BAGI HIMPUNAN PENGAJAR BAHASA JEPANG WILAYAH CIAYUMAJAKUNING

Fenny Febrianty, Soni Mulyawan Setiana, Anisa Arianingsih, Mohammad Ali, Rani Puspita Dhaniawaty  
Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipatiukur 112-116, Bandung  
email: [fenny.febrianty@email.unikom.ac.id](mailto:fenny.febrianty@email.unikom.ac.id)

### Abstrak

Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) ini bertujuan untuk memberikan pelatihan pemanfaatan multimedia pembelajaran bahasa Jepang kepada pengajar bahasa Jepang tingkat SMA/SMK yang terhimpun dalam Himpunan Pengajar Bahasa Jepang Wilayah Ciayumajakuning (Cirebon, Indramayu, Majalengka, dan Kuningan). Metode kegiatan berupa pelatihan dan pendampingan pemanfaatan multimedia pembelajaran Nihongo Kotoba Manabu dan Tanoshii Bunpou sebagai produk dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan sebelumnya melalui pemaparan materi, pelatihan/praktek secara luring dan penugasan online, serta evaluasi kemampuan peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa para guru mampu menggunakan multimedia pembelajaran bahasa Jepang dimaksud dan memperlihatkan kemampuan mengimplementasikan multimedia pembelajaran yang dimaksud dalam pengajaran bahasa Jepang, sehingga menjadikan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih berkualitas.

Kata kunci: Multimedia Pembelajaran Bahasa Jepang, Pelatihan, Pendampingan, Pemanfaatan,

### Abstract

*This Community Service Activity (PKM) aims to provide training on the use of Japanese language learning multimedia for Japanese language teachers at the SMA/SMK level who are gathered in the Association of Japanese Language Teachers in the Ciayumajakuning Region (Cirebon, Indramayu, Majalengka, and Kuningan). The activity method is in the form of training and mentoring in the use of multimedia learning by Nihongo Kotoba Manabu and Tanoshii Bunpou as a product of research activities that have been carried out previously through the material presentation, offline training/practice and online assignments, as well as evaluating the ability of participants. The results of the activity show that the teachers can use the intended Japanese language learning multimedia and demonstrate the ability to implement the intended learning multimedia in Japanese language teaching, thus making teaching and learning activities more quality.*

**Keywords:** Training, Mentoring, Utilization, Japanese Language Learning Multimedia

### A. PENDAHULUAN

Kemristekdikti (2018) menjabarkan bahwa perubahan dunia kini tengah memasuki era revolusi industri 4.0 atau revolusi industri dunia keempat di mana teknologi informasi telah menjadi basis dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tanpa batas (borderless) dengan penggunaan daya komputasi dan data yang tidak terbatas (unlimited), karena dipengaruhi oleh perkembangan internet dan teknologi digital

yang massif sebagai tulang punggung pergerakan dan konektivitas manusia dan mesin. Begitu pula dalam dunia pendidikan, pengembangan dan inovasi terus dilakukan guna menyesuaikan dengan tuntutan zaman. Berbagai hal dilakukan di antaranya pengembangan pendekatan pembelajaran, konten, kompetensi, bahan-bahan instruksional, manajemen instruksional, sistem penilaian, penyempurnaan kurikulum, proses belajar mengajar, serta kelengkapan lain

yang mendukung berjalannya kegiatan belajar mengajar untuk meningkatkan mutu pendidikan demi memenuhi standar-standar nasional pendidikan (SNP) yang telah ditetapkan.

Trilling & Fadel (2009) mengemukakan bahwa kemampuan literasi Teknologi, Informasi, dan Komunikasi (TIK) mencakup kemampuan mengakses, mengatur, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi melalui penggunaan teknologi komunikasi digital. Literasi TIK berpusat pada keterampilan berpikir tingkat tinggi dalam mempertimbangkan informasi, media, dan teknologi di lingkungan sekitar. Penguasaan terhadap keterampilan tersebut memungkinkan penguasaan terhadap keterampilan dan kompetensi lain yang diperlukan untuk keberhasilan kehidupan di abad ke-21.

Suatu proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila seluruh faktor yang mendukung proses tersebut ikut terlibat dengan baik, ada pun faktor-faktor tersebut adalah guru, siswa, kurikulum, lingkungan, sarana dan prasarana, serta lain sebagainya. Hamdan (2015) menjelaskan bahwa pengembangan bahan pelajaran harus relevan dengan tujuan kurikulum dalam setiap mata pelajaran. Pengembangan proses pembelajaran harus relevan dengan proses pembelajaran, isi atau bahan, dan tujuan kurikulum.

Sejumlah masalah dalam bidang pendidikan sering kali kita jumpai, di antaranya rendahnya prestasi belajar, peran guru dalam proses pembelajaran masih dominan sehingga pendekatan yang berpusat pada siswa masih rendah, hal tersebut membuat kesempatan yang diberikan kepada siswa tidak berjalan dengan baik, seperti mengembangkan pola berpikir kreatif, logis, dan juga obyektif. Oleh karena itu, peran pendidik harus lebih dimaksimalkan demi tercapainya tujuan pendidikan. Salah satu jalan yang diambil oleh pendidik guna meningkatkan kompetensi TIK adalah dengan mengikuti kegiatan pelatihan penggunaan media teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran. Sastrohadiwiryo (2005) mengemukakan bahwa pelatihan merupakan proses membantu tenaga

kerja untuk memperoleh efektivitas dalam pekerjaan mereka sekarang atau yang akan datang melalui pengembangan masa yang akan datang melalui pengembangan kebiasaan tentang pikiran, tindakan, kecakapan, pengetahuan dan sikap yang layak.

Multimedia merupakan salah satu cara yang dapat digunakan untuk menarik perhatian peserta didik agar tertarik dan menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap materi yang akan dipelajari. Sadiman (2008) mengemukakan bahwa multimedia adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima pesan. Dalam hal ini adalah proses merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sehingga proses belajar dapat terjalin. Lebih lanjut, Munir (2015) menjelaskan bahwa penggunaan multimedia juga berpengaruh terhadap proses pembelajaran dan cara penyampaian materi dalam kegiatan pembelajaran. Kendati demikian, pelatihan terhadap penggunaan multimedia dalam kegiatan belajar mengajar dirasa belum cukup sehingga tak jarang multimedia yang tidak dapat digunakan dan dimanfaatkan secara efektif dalam proses kegiatan belajar mengajar.

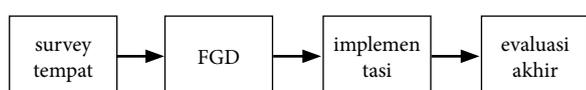
Kemampuan penggunaan teknologi informasi dalam pengajaran, termasuk pengajaran bahasa Jepang adalah suatu hal yang penting saat ini. Penggunaan multimedia dalam pengajaran memiliki banyak kegunaan baik bagi guru maupun siswa. Namun akses terhadap multimedia yang dapat membantu pengajaran bahasa Jepang tidak semua orang memilikinya, begitu pula dalam hal pemanfaatannya secara efektif.

## **B. METODE**

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat bertempat di SMA Negeri 1 Cirebon pada tanggal 19-21 Desember 2021 dalam bentuk pendampingan dan pelatihan pemanfaatan multimedia pembelajaran bahasa Jepang untuk pengajaran bahasa Jepang di SMA/SMK. Kegiatan PKM ini menampilkan

3 narasumber, 5 dosen, 2 mahasiswa, serta 15 guru bahasa Jepang yang berasal dari SMAN 1 Cirebon, SMAN 6 Cirebon, SMKN 2 Cirebon, SMAN 1 Haurgeulis, SMKS NU Kaplongan, SMAN 8 Cirebon, SMAN 2 Kuningan, SMKN 1 Cirebon, SMKN 1 Kedawung, SMAN 3 Cirebon, SMKN 1 Mundu, SMKN 1 Gebang, dan SMKN 1 Susukan.

Untuk menjawab permasalahan yang dihadapi oleh pengajar bahasa Jepang di wilayah Ciayumajakuning tersebut, maka dilakukan langkah-langkah kegiatan seperti gambar 1 di bawah ini;



Gambar 1. Tahapan Kegiatan

Tujuan diadakannya tahapan kegiatan tersebut, adalah sebagai berikut:

1. Survey tempat, bertujuan untuk mengetahui tempat pelaksanaan kegiatan.
2. Menyelenggarakan Focus Group Discussion (FGD), dimaksudkan untuk mengkoordinasikan pelaksanaan kegiatan, keterlibatan mitra dan pihak-pihak pendukung lainnya untuk mengatasi permasalahan yang ada, serta evaluasi setiap tahapan pelaksanaan kegiatan.
3. mplementasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat dalam bentuk pelatihan dan pendampingan pemanfaatan multimedia pembelajaran bahasa Jepang hasil dari penelitian bersama yang dilakukan mahasiswa dan dosen Program Studi Sastra Jepang Unikom.
4. Evaluasi akhir, berupa penugasan pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan media yang telah dipelajari bersama dalam kegiatan tersebut.

Tujuan dari pendampingan dan pelatihan pemanfaatan multimedia pembelajaran bahasa Jepang untuk pengajaran bahasa Jepang adalah untuk meningkatkan kemampuan penggunaan teknologi infromasi

dalam pengajaran bagi guru-guru bahasa Jepang yang terhimpun dalam Himpunan Pengajar Bahasa Jepang Wilayah Ciayumajakuning (Cirebon, Indramayu, Majalengka, dan Kuningan) sehingga diharapkan memberikan nilai tambah dalam segi pengetahuan dan keterampilan guru dalam hal menggunakan dan memanfaatkan multimedia pembelajaran bahasa Jepang secara efektif.

Arsyad (2002) yang mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh – pengaruh psikologis terhadap siswa. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan misi pelajaran pada saat itu. Selanjutnya, untuk mengetahui feed back mengenai tanggapan terkait pelaksanaan dan manfaat kegiatan ini, maka peserta diberikan kuesioner online melalui google form.

### C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan dan pendampingan pemanfaatan multimedia pembelajaran bahasa jepang dilaksanakan selama 3 hari, dengan pembagian materi sebagai berikut :

Tabel 1. Materi Kegiatan Pelatihan

Hari Ke	Materi Pelatihan
satu	Permasalahan Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA/SMK terkait Penguasaan IT (Narasumber: Irna Anjani, S.Pd., M.Pd.) Nihongo Kotoba Manabu dan Tanoshii Bunpou (Narasumber: Lazuardi, S.S. dan Anisa Arianingsih, M.Pd.)
dua	Pembelajaran Interaktif dengan Menggunakan Aplikasi Wordwall dan Educandy (Narasumber: Rani Puspita Dhaniawaty, M.Kom.)
tiga	Evaluasi (Pengumpulan tugas berupa video pembelajaran secara online)

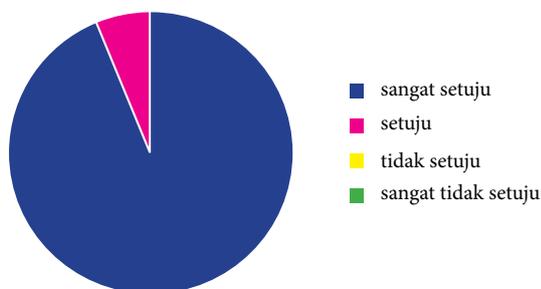
Pada hari pertama, peserta pelatihan diberikan materi dengan tema permasalahan pembelajaran bahasa Jepang di SMA/SMK terkait

penguasaan IT, dan yang kedua adalah mengenai Nihongo Kotoba Manabu yang merupakan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan platform YouTube dan Tanoshii Bunpou yang merupakan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar berbasis Flash.

Pada hari kedua, peserta diberikan materi terkait dengan penggunaan aplikasi wordwall dan educandy yang dapat membantu dalam pembuatan soal pembelajaran yang ditampilkan dalam bentuk interaktif seperti game. Selain itu dengan adanya aplikasi ini, peserta dapat melihat hasil akhir nilai siswa yang ditampilkan dalam bentuk grafik.

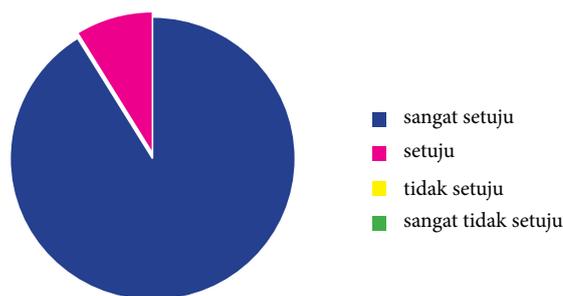
Pada hari ketiga, peserta diberikan penugasan berupa pembuatan video pembelajaran dengan menggunakan media yang sudah dipelajari sebelumnya dan dikumpulkan secara online.

Setelah kegiatan selesai dilaksanakan, peserta diminta untuk mengisi kuesioner kepuasan terkait dengan materi, narasumber, dan sebagainya. Hasilnya dapat dilihat pada Gambar 2 dan Gambar 3 berikut ini;



Gambar 2. Grafik Hasil Kuesioner Mengenai Materi Pelatihan

Berdasarkan Gambar 2 di atas, ditemukan bahwa 93,3% peserta pelatihan menyatakan sangat setuju, dan 6,7% peserta pelatihan menyatakan setuju bahwa materi pelatihan sesuai dengan kebutuhan peserta.



Gambar 3. Grafik Hasil Kuesioner Mengenai Narasumber

Selanjutnya, 86,7% peserta pelatihan sangat setuju dan 13,3% peserta pelatihan menyatakan bahwa narasumber kompeten dan sangat baik dalam menyampaikan materi, dilihat dari penguasaan materi, pemaparan yang jelas dan berurutan, serta kesempatan untuk melakukan tanya jawab.

Hasil angket terbuka menunjukkan bahwa peserta berkeinginan agar kegiatan serupa dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dengan topik-topik lain yang disesuaikan dengan kebutuhan di lapangan.

Berdasarkan hasil evaluasi, ditemukan bahwa guru-guru bahasa Jepang di wilayah Ciayumajakuning mengikuti kegiatan pendampingan dan pelatihan pemanfaatan multimedia pembelajaran bahasa Jepang ini dengan baik. Peserta mampu membuat bahan ajar dan mensimulasikan multimedia pembelajaran bahasa Jepang dari kegiatan awal sampai dengan kegiatan akhir pembelajaran dengan baik, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Hasil akhir kegiatan PKM ini adalah diharapkan para guru bahasa Jepang dapat memanfaatkan multimedia pembelajaran yang ada untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar. Berdasarkan hasil kegiatan beberapa manfaat yang diperoleh, di antaranya:

1. Guru-guru bahasa Jepang yang menjadi peserta pelatihan mendapatkan informasi yang jelas dan komprehensif mengenai bagaimana menemukan multimedia pembelajaran yang sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang

2. Guru-guru bahasa Jepang yang menjadi peserta pelatihan memperoleh gambaran yang jelas mengenai pemanfaatan multimedia pembelajaran bahasa Jepang yang telah tersedia.

#### D. KESIMPULAN

Dengan adanya pelatihan dan pendampingan pemanfaatan multimedia pembelajaran bahasa Jepang ini, peserta mampu membuat pembelajaran interaktif dengan menggunakan beberapa aplikasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk itu, diperlukan kegiatan pelatihan dan pendampingan sejenis secara berkelanjutan dengan menggunakan aplikasi pembelajaran yang lain.

#### E. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Ditjen Diktiristek atas Bantuan Pendanaan Program Penelitian Kebijakan Merdeka Belajar Kampus Merdeka dan Pengabdian Masyarakat Berbasis Hasil Penelitian dan Purwarupa PTS Tahun Anggaran 2021, Himpunan Pengajar Bahasa Jepang wilayah Ciayumajakuning sebagai mitra kerjasama, dan SMA Negeri 1 Cirebon sebagai tuan rumah dalam pelaksanaan kegiatan ini.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arsyad. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Garfindo Persada.

Kemristekdikti. 2018. *Pengembangan Iptek dan Pendidikan Tinggi di Era Revolusi Industri 4.0*. Retrieved from <https://www.ristekdikti.go.id/pengembangan-iptek-dan-pendidikan-tinggi-di-era-revolusi-industri-4-0/>

Munir. 2015. *Multimedia Konsep & Aplikasi*

dalam Pendidikan. Bandung: CV Alfabeta.

Sadiman, S. A. 2008. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sastrohadiwiryo, B.S. (2005). *Manajemen Tenaga Kerja Indonesia: Pendekatan Administratif Dan Operasional*(Edisi 2). Jakarta: Penerbit Bumi Aksara.

Trilling, B., & Fadel, C. 2009. *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*. San Francisco, CA: John Wiley & Sons