

PEMANFAATAN *VIRTUAL TOUR* DALAM UPAYA MEMBIASAKAN MAHASISWA BERBICARA BAHASA JEPANG

Pika Yestia Ginanjar
Universitas Padjadjaran
pika.yestia@unpad.ac.id

Abstract. *The role of technology in everyday life cannot be denied, especially during the pandemic, almost all activities are carried out using the internet network. One of the positives of this situation is that in the world of education we can explore and implement innovative methods of learning activities. The author tries to apply Project Based Learning method in kaiwa (conversation) courses, by guiding students to make virtual video tours. The results obtained showed that students were very enthusiastic in doing assignments, and not only Japanese they prepared but also video editing techniques. So it can be concluded that this project can encourage students' motivation to learn and practice the Japanese they are learning. The project application process and the results will be presented using a qualitative descriptive method, and the analysis will be presented informally.*

Keywords: *Kaiwa, Virtual Tour, Video, Project-based Learning*

PENDAHULUAN

Proyek pembuatan video *tour* ini bertujuan untuk mengurangi kejenuhan dalam pembelajaran daring, mendorong mahasiswa untuk kreatif, dan meningkatkan motivasi mahasiswa untuk berbicara dalam bahasa Jepang.

Pembelajaran daring dilaksanakan sudah hampir empat semester. Pada awal penerapannya pembelajaran sedikit terhambat karena diperlukan pembiasaan ataupun adaptasi baik dari pengajar maupun dari pembelajar sendiri. Lambat laun proses pembelajaran daring pun sudah mulai terbiasa, namun tidak dapat dipungkiri mulai terlihat adanya kejenuhan karena kurang interaksi secara langsung baik antar mahasiswa maupun antara mahasiswa dengan dosen.

Terutama pada mata kuliah percakapan, yang diperlukan interaksi berkomunikasi secara langsung dalam waktu yang sangat terbatas, pada *platform* yang terbatas. Terlebih permasalahan yang selama ini dihadapi yaitu kurangnya motivasi mahasiswa untuk secara aktif berbicara dalam bahasa Jepang, semakin terasa terutama saat pandemi ini yang pembelajaran dilakukan secara daring.

Proyek pembuatan video *virtual tour* ini merupakan salah satu upaya untuk memecahkan permasalahan tersebut. Pada proyek lain yang telah dilakukan, penulis mencoba memanfaatkan CM sebagai bahan ajar untuk meningkatkan motivasi mahasiswa dalam berbahasa Jepang (Ginanjar, 2020). Proyek pembuatan video *tour* ini pun merupakan salah satu upaya lain untuk memberikan stimulasi kepada mahasiswa agar lebih aktif dalam berbahasa Jepang.

Model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki tujuan di antaranya; meningkatkan kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah proyek; memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru dalam pembelajaran; membuat peserta didik lebih aktif dalam memecahkan masalah proyek yang kompleks dengan hasil produk nyata; mengembangkan dan meningkatkan keterampilan peserta didik dalam mengelola bahan atau alat untuk menyelesaikan tugas atau proyek; meningkatkan kolaborasi peserta didik khususnya pada PjBL yang bersifat kelompok.

Fauziah, dkk (2020) menerapkan metode *project based learning* pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ), dengan memanfaatkan proyek pembuatan video siswa SMP dalam mata pelajaran IPS bertema “Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia” yang dilakukan secara berkelompok. Sebagai hasilnya proyek ini sesuai penerapannya dalam PJJ dan dapat mengurangi kejenuhan siswa, serta memicu siswa dalam berpikir kritis. Penelitian menjadi salah satu referensi dalam perencanaan penelitian ini, meskipun objek penelitian berbeda. Pada penelitian sebelumnya (Ginanjar, 2020), peneliti memanfaatkan *Commercial Message* (CM) berbahasa Jepang pada kanal *Youtube* resmi, dan sebagai hasil yang diperoleh dari kuesioner, mahasiswa tertarik dan termotivasi untuk berbicara dalam Bahasa Jepang.

METODE PENELITIAN

Metode yang diterapkan pada penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, dengan tujuan mendeskripsikan fenomena yang terjadi (Sugiyono, 2020). Data merupakan proyek yang dikerjakan oleh mahasiswa yaitu berupa video *tour* dengan total 97 video.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Virtual tour sangat cocok digunakan dalam pembuatan video, karena pada masa pandemi ini, mulai banyak agen wisata pun yang memanfaatkan *virtual tour* sebagai pengganti wisata nyata produk mereka. Poin pentingnya bagi mahasiswa adalah, mahasiswa bertindak sebagai pemandu dan sekaligus produser yang membuat video secara langsung. Sehingga pada proyek ini mahasiswa diharuskan untuk merancang, mendesain, memproduksi secara langsung proyek mereka.

a. Tahapan implementasi

Tahapan implementasi PjBL secara umum yaitu; menyusun pertanyaan mendasar, mendesain perencanaan proyek, menyusun jadwal, monitor pelaksanaan proyek, melakukan penilaian.

- 1) Menyusun pertanyaan mendasar. Pada tahapan ini penulis memperlihatkan contoh *video tour* sebagai contoh kepada mahasiswa. Video yang diperlihatkan adalah *video tour* perjalanan ke Nara, Jepang. Video diambil dengan merekam perjalanan dokumentasi. Setelah memperlihatkan contoh video, mahasiswa memberikan komentar, dan poin apa saja yang menjadi hal penting yang terdapat pada sebuah *video tour*.
- 2) Mendesain perencanaan proyek. Mahasiswa diberi instruksi untuk membuat skenario sesuai dengan *video tour* yang akan mereka buat. Skenario dalam bahasa Jepang ini harus terdapat tiga poin utama, yaitu nama tempat, sejarah atau informasi tempat itu sendiri, dan hal yang

menjadi daya tarik wisata. Format pembuatan video, baik aplikasi maupun peralatan tidak dibatasi sehingga mahasiswa dapat memanfaatkan peralatan yang ada, maupun mengeksplorasi aplikasi pengeditan video dengan mempelajarinya sendiri. Video berdurasi 5-8 menit, dan dalam video tersebut mahasiswa berperan sebagai pemandu wisata ataupun duta wisata yang mempromosikan tempat yang mereka pilih.

- 3) Menyusun jadwal. Jadwal disusun untuk membuat skenario, mengumpulkan bahan atau data, dan mengedit video.
- 4) Monitor pelaksanaan proyek. Mahasiswa mengawasi setiap tahapan yang telah dilaksanakan, sehingga proyek dapat diselesaikan sesuai jadwal.
- 5) Melakukan penilaian. Ada dua jenis evaluasi yang dilakukan yaitu dari pengajar dengan menggunakan rubrik penilaian, dan kemudian penilaian dari teman sejawat. Mahasiswa tidak hanya diberi tugas membuat video sebagai proyek, tetapi juga harus mereview tiga video lain hasil buatan temannya. Hasil review dipresentasikan secara daring, sehingga mahasiswa dapat mengetahui masukan melalui umpan balik dari teman-temannya.

b. Video yang dihasilkan

Beberapa video yang dihasilkan sangat beragam, dan dapat dikategorikan menjadi video yang memanfaatkan *google map*, pemanfaatan *cinematography*, pemanfaatan foto yang diedit menjadi video, video rekaman perjalanan langsung.

c. Tempat yang dipilih

Tempat yang menjadi pilihan mahasiswa berupa tempat wisata seperti Candi Borobudur, kota Cirebon, kota Yogyakarta, Kota Tua Jakarta, Monas, kota Bandung, kota Bogor, Dufan, Taman Kartini, Masjid Raya Tasikmalaya, kota Palembang, kota Jambi, dan sebagainya.

Adapun pilihan lainnya di luar tempat tujuan wisata secara umum, yaitu cafe/restoran, warung kopi bersejarah, *workshop patchwork*, tempat yang menjadi latar *anime* di Jepang, bahkan dunia di dalam *game*.

d. Umpan balik dari mahasiswa

Pada saat mempresentasikan proyek yang dibuat dan menyampaikan review video temannya, banyak yang menyampaikan bahwa proyek ini menyenangkan karena dapat memilih sendiri tempat, dan pembuatan video disesuaikan dengan kemampuan mahasiswa. Selain itu, dalam pembuatan proyek ini, mahasiswa dapat melatih bahasa Jepang dengan langsung dipraktikkan ke dalam video, serta mengharuskan mahasiswa mempelajari teknik mengedit video, sehingga menambah skill lain dalam pemanfaatan teknologi. Pada saat presentasi pun dapat melihat video hasil teman dan saling memberi saran dan motivasi dalam pembuatan video maupun dalam berbicara Bahasa Jepang. Semua mahasiswa merasa puas dengan video yang mereka hasilkan, meskipun mereka menyadari beberapa hal bisa diperbaiki untuk ke depannya.

Namun dalam pelaksanaan proyek ini mahasiswa mengalami beberapa kendala, di antaranya; beberapa mahasiswa mengalami kesulitan saat mengedit video karena pertama kali, sehingga memakan banyak waktu ada yang menghabiskan 1 jam, 3 jam, bahkan 1 hari untuk

mengedit video; beberapa mahasiswa menyayangkan karena ada beberapa tempat yang tidak bisa dikunjungi secara langsung.

KESIMPULAN

Penerapan *project-based learning* yang mendukung *4C skills* dalam mata kuliah *bunpo shojokyu* bisa dilaksanakan melalui integrasi empat aspek *4C skills* yaitu *critical thinking*, *communication*, *collaboration*, dan *creativity* ke dalam langkah-langkah pembelajaran dan penilaian.

Berdasarkan *monitoring* proyek melalui observasi kinerja, diketahui bahwa *4C skills* mahasiswa termasuk dalam kategori “baik”. Berdasarkan penilaian produk berupa video pembelajaran, diketahui bahwa *4C skills* mahasiswa termasuk dalam kategori “sangat baik” dan “baik”.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauziah, C., Taufiqulloh, T., & Sudiby, H. (2020). *Implementasi Model Project Based Learning Pada Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis E-Learning Selama Pandemi Covid-19*. *PSEJ (Pancasakti Science Education Journal)*, 5(2), 38-48. <https://doi.org/10.24905/psej.v5i2.46>.
- Ginanjar, P. Y. (2020). *Enhancing Students Motivation in Japanese Conversation (Online Course): through CM*. *IZUMI*, 9(1), 31-39. <https://doi.org/10.14710/izumi.9.1.31-39>
- Hammarberg, K., Kirkman, M., & de Lacey, S. (2016). *Qualitative research methods: when to use them and how to judge them*. *Human Reproduction*, 31(3), 498–50. <https://doi.org/10.1093/humrep/dev334>
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- William, W. I. (2018). University Level English Language Oral Communication: Building Confidence and Enhancing Articulation. *Journal of KIBI International University Humanities and Social Sciences*, 28, 99–114. <http://ci.nii.ac.jp/naid/120006413576/en/>