

---

---

# PEMANFAATAN APLIKASI *GOOGLE JAPANESE INPUT* DALAM MENINGKATKAN MINAT DAN KEMAMPUAN MEMBACA TEKS BAHASA JEPANG

**Ramaniar Maryunita**

*Sekolah Menengah Atas Negeri 21 Bandung, Indonesia*  
*Jl. Rancasawo No. 74, Margasari, Buahbatu, Bandung 40286, Indonesia*  
*e-mail: ramaniar21.jepang@gmail.com*  
*phone: +62-821-7118-9123*

*First received: 20 April 2017*

*Final proof received: 20 June 2017*

---

## **Abstrak**

Dari sekian banyak kesulitan yang dialami pembelajar bahasa Jepang, yang paling sering terjadi adalah penguasaan huruf Kana. Sehingga menyebabkan turunnya minat belajar bahasa Jepang. Dari pengamatan selama pembelajaran berlangsung, saat diberikan teks bahasa Jepang dengan Hiragana dan Katakana, lebih dari 60% peserta didik mengeluhkan kesulitan membaca huruf. Sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan gadget canggih yang secara tidak langsung berpengaruh terhadap kepribadian mereka. Hal ini juga sangat berpengaruh dengan kebiasaan membaca peserta didik. Maka untuk mengimbangi hal tersebut, sebagai pengajar dan pendidik Generasi Z, guru diwajibkan untuk meningkatkan pengetahuan dan memiliki informasi yang cukup mengenai minat dan bakat peserta didik, yang tidak terlepas dari teknologi informasi. Untuk itu, penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai manfaat aplikasi *Google Japanese Input* serta aplikasi pendukung lainnya, dalam upaya meningkatkan kemampuan keterampilan membaca peserta didik dan memahami isi teks bahasa Jepang. Dengan memanfaatkan teknologi terkini yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka akan dapat kembali meningkatkan minat peserta didik untuk belajar bahasa Jepang dan menumbuhkan budaya literasi.

**Kata Kunci:** *Google Japanese Input*; Membaca; Teks Bahasa Jepang

---

## **Abstract**

Based from many difficulties faced by Japanese learners, the most common difficulty is the mastering of Kana. This problem causes a decreasing number of Japanese learners' motivation. From the observation during learning process, more than 60% of the learners faced difficulty in recognizing the letters. Since they were kids, learners get used to a high technology gadget and it indirectly affects their personality. This is also becoming a main aspect which affects their reading habit. To deal with this problem, as the teachers and educators of the Z generation, it is an obligation for the teachers to improve their knowledge and have enough information related to students' interest and talent which inseparable from the information technology. For that reason, this research is aimed to get the description about the advantage of using *Google Japanese Input* application and also other supporting applications, in an effort to increase learners' ability in reading and understanding the Japanese reading passage. By using the recent technology which is suitable with the learning goal it is hoped that teachers could rebuild learners' interest in learning Japanese as well as foster the culture of literacy.

**Keywords:** *Google Japanese Input* ; Reading ; Japanese Text

---

## Pendahuluan

Mempelajari bahasa tidak terlepas dari empat keterampilan berbahasa yang harus dikuasai, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Dari sekian banyak kesulitan yang dialami pembelajar bahasa Jepang, yang paling sering terjadi adalah penguasaan huruf Hiragana, Katakana dan atau Kanji.

Sebagian pembelajar bahasa Jepang masih menganggap bahasa Jepang terlalu sulit. Berbagai masalah yang sering terjadi di lapangan diantaranya adalah sulitnya mempelajari huruf Kana, sehingga menyebabkan kurangnya keterampilan dalam membaca dan menulis. Yang pada akhirnya minat mempelajari bahasa Jepang semakin menurun.

Siswa adalah subyek belajar dan mereka yang saat ini tengah menempuh pendidikan pada jenjang sekolah menengah atas merupakan anak-anak yang lahir pada era Generasi Z, yaitu lahir pada sekitar tahun 1995 sampai dengan tahun 2010. Generasi Z sendiri merupakan generasi yang disebut dengan generasi net, yaitu mereka yang hidup pada masa digital. Generasi Z memiliki karakteristik yang khas dimana internet mulai berkembang dan tumbuh sejalan dengan perkembangan media digital atau elektronik.

## Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif, sehingga penelitian ini menekankan pada pengumpulan fakta melalui proses observasi dan identifikasi data selama proses pembelajaran berlangsung.

Langkah-langkah penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Observasi

Mengidentifikasi masalah berdasarkan hasil pengamatan selama proses pembelajaran.

### b. Proses Pembelajaran

Peserta didik diperlihatkan cara penggunaan aplikasi *Google Japanese Input* dan guru akan mengirimkan tugas berupa teks bahasa Jepang melalui media sosial atau e-mail. Peserta didik dituntut untuk dapat membaca dan memahami isi teks, yang kemudian diceritakan kembali dalam bentuk teks menggunakan huruf Hiragana atau Katakana dan disimpulkan maknanya. Proses pembelajaran diulang beberapa kali, untuk kemudian dianalisis dan dievaluasi.

### c. Analisis Data

Dari data yang terkumpul dianalisis mulai dari ketepatan waktu pengumpulan tugas, struktur kalimat yang digunakan, ketepatan penggunaan huruf Hiragana dan Katakana, serta pemahaman isi teks bahasa Jepang.

### d. Generalisasi

Setelah menganalisis data-data yang penelitian, langkah terakhir adalah menarik kesimpulan berdasarkan hasil analisis data-

data tersebut yang menjadi jawaban atas permasalahan dalam penelitian ini.

Populasi dan sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas XI tahun pelajaran 2016/2017 di SMA Negeri 21 Bandung.

### **Pembahasan**

Dari pengamatan selama pembelajaran berlangsung, saat peserta didik diberikan teks bahasa Jepang dalam Hiragana dan Katakana, lebih dari 60% peserta didik mengeluhkan kesulitan membaca huruf.

Banyaknya jumlah huruf yang harus dipelajari dalam bahasa Jepang dapat menjadikan peserta didik merasa terbebani, belum lagi kesulitan dalam menuliskan dan membaca huruf Kana. Menulis huruf Kana bukan hanya mencoretkan garis demi garis sampai menjadi sebuah huruf, tetapi juga dibutuhkan proses serta fungsi kognitif yang baik agar individu dapat menuliskan huruf yang baik dan benar. Demikian juga dengan membaca teks bahasa Jepang.

### **Teknologi Pendidikan**

Teknologi adalah salah satu hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia masa kini, seiring perkembangan zaman dan banyaknya kebutuhan manusia, kemajuan teknologi tidak hanya dimanfaatkan dalam bidang ekonomi, politik ataupun industri akan tetapi juga pada bidang pendidikan. Karena teknologi dapat diterapkan dalam berbagai aspek pendidikan, seperti dalam aspek

pengembangan, aspek penerapan dan juga aspek penilaian.

Menurut Prof. Dr. Hadi Miarso, teknologi berasal dari kata *techne* yang artinya adalah seni, cara, dan kreatifitas yang ditempuh oleh seorang pendidik dalam mentrasfer pengetahuan kepada peserta didik. Dengan kata lain, seorang guru harus mempunyai cara-cara ataupun keahliannya dalam mendidik peserta didik.

Teknologi pendidikan memiliki beberapa fungsi, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Sebagai sarana bahan ajar yang ilmiah dan obyektif.
2. Sebagai sarana untuk memotivasi peserta didik, khususnya yang memiliki semangat belajar rendah.
3. Sebagai sarana untuk membantu peserta didik mempresentasikan apa yang diketahui.
4. Sebagai sarana untuk meningkatkan efektifitas pembelajaran.
5. Sebagai sarana mempermudah penyampaian materi.
6. Sebagai sarana untuk mempermudah desain pembelajaran.
7. Sebagai media pendukung pelajaran dengan mudah.
8. Sebagai sarana pendukung terlaksananya program pembelajaran yang sistematis.
9. Sebagai sarana meningkatkan keberhasilan pembelajaran.

### **Generasi Z**

Seorang Psikolog, Elizabeth T. Santosa (2015: 23) dalam bukunya yang berjudul *Raising Children in Digital Era* menyebutkan bahwa:

Generasi Net adalah generasi yang lahir setelah tahun 1995, atau lebih tepatnya setelah tahun 2000. Generasi ini lahir saat internet mulai masuk dan berkembang pesat dalam kehidupan manusia. Generasi ini tidak mengenal masa saat telepon genggam belum diproduksi, saat mayoritas mainan sehari-hari masih tradisional.

Hellen Chou P. (2012: 35) memberikan pengertian terhadap istilah generasi Z:

Generasi Z atau yang kemudian banyak dikenal dengan generasi digital merupakan generasi muda yang tumbuh dan berkembang dengan sebuah ketergantungan yang besar pada teknologi digital.

Sebagai Generasi Z, otomatis membuat mereka lebih mudah mengenal dan memahami teknologi. Sebagai siswa mereka dengan cepat mampu menguasai media informasi digital, baik yang mereka manfaatkan untuk keperluan sekolah atau yang lainnya sekedar untuk hiburan. Adanya hal ini membuat siswa terkadang justru mengesampingkan adanya proses pembelajaran klasikal di kelas. Siswa

cenderung akan lebih tertarik untuk mencari bahan belajar melalui media elektronik dengan bantuan *search engine* dengan kegiatannya yang disebut dengan *browsing*.

Dengan akses yang semakin mudah, maka semua siswa dapat dengan mudah pula menjelajah dunia maya, terlebih untuk mencari bahan pelajaran. Anak-anak yang tumbuh pada Generasi Z ini juga kurang menyukai proses, mereka pada umumnya kurang sabar dan lebih menyukai hal-hal yang sifatnya instan. Padahal dalam belajar dan proses pembelajaran yang terpenting adalah prosesnya, bagaimana siswa melewati proses-proses yang nantinya menjadikan mereka menjadi tahu dan paham.

Elizabeth T. Santosa (2015: 20) menyebutkan beberapa indikator anak-anak yang termasuk dalam Generasi Z atau Generasi Net:

- 1) Memiliki ambisi besar untuk sukses  
Anak zaman sekarang cenderung memiliki karakter yang positif dan optimis dalam menggapai mimpi mereka.
- 2) Cenderung praktis dan berperilaku instan (*speed*)  
Anak-anak di era generasi Z menyukai pemecahan masalah yang praktis. Mereka tidak menyukai berlama-lama meluangkan proses panjang mencermati suatu masalah. Hal ini disebabkan anak-anak ini lahir dalam dunia yang serba instan.

3) Cinta kebebasan dan memiliki percaya diri tinggi

Generasi ini sangat menyukai kebebasan. Kebebasan berpendapat, kebebasan berkreasi, kebebasan berekspresi, dan lain sebagainya. Mereka lahir di dunia yang modern, dimana sebagian besar dari mereka tidak menyukai pelajaran yang bersifat menghafal. Mereka lebih menyukai pelajaran yang bersifat eksplorasi. Anak-anak pada generasi ini mayoritas memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Mereka memiliki sikap optimis dalam banyak hal.

4) Cenderung menyukai hal yang detail

Generasi ini termasuk dalam generasi yang kritis dalam berpikir, dan detail dalam mencermati suatu permasalahan atau fenomena. Hal ini disebabkan karena mudahnya mencari informasi semudah mengklik tombol *search engine*.

5) Berkeinginan besar untuk mendapatkan pengakuan

Setiap orang pada dasarnya memiliki keinginan agar diakui atas kerja keras, usaha, kompetensi yang telah didedikasikannya. Terlebih generasi ini cenderung ingin diberikan pengakuan dalam bentuk reward (pujian, hadiah, sertifikat, atau penghargaan), karena kemampuan dan eksistensinya sebagai individu yang unik.

6) Digital dan teknologi informasi

Sesuai dengan namanya, generasi Z atau generasi Net lahir saat dunia digital mulai

merambah dan berkembang pesat di dunia. Generasi ini sangat mahir dalam menggunakan segala macam *gadget* yang ada, dan menggunakan teknologi dalam keseluruhan aspek serta fungsi sehari-hari. Anak-anak pada generasi ini lebih memilih berkomunikasi melalui dunia maya, media sosial daripada menghabiskan waktu bertatap muka dengan orang lain.

Tingginya minat peserta didik terhadap perkembangan teknologi informasi dan komunikasi juga menjadi salah satu penyebab turunnya minat baca dikalangan remaja. Sebagian besar yang dilakukan dalam kesehariannya berhubungan dengan dunia maya. Sementara keingintahuan peserta didik dalam bidang IT semakin tinggi, pengetahuan guru mengenai kemajuan teknologi informasi dan komunikasi cukup jauh tertinggal.

Dalam upaya mengimbangi perkembangan rasa ingin tahu dan minat peserta didik, seorang guru harus memiliki pengetahuan yang lebih dalam bidang IT. Seorang guru harus dapat menyatukan minat peserta didik ke dalam sebuah pembelajaran yang dapat diterima dan dinikmati, sehingga akan meningkatkan minat belajar setiap peserta didik dan meminimalisir kendala-kendala dalam belajar, khususnya dalam mempelajari bahasa Jepang. Serta dapat meningkatkan keempat aspek keterampilan berbahasa dan minat baca peserta didik.

## Pemanfaatan Aplikasi Android

Menurut Teguh Arifianto dalam <http://globallavebookx.blogspot.co.id> dijelaskan bahwa android adalah perangkat bergerak pada sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis linux. Sedangkan aplikasi adalah suatu program yang digunakan untuk membantu pelaksanaan sistem operasi suatu ponsel, tablet, ataupun komputer.

Penggunaan *gadget* seperti *smartphone*, tablet dan PC di kalangan peserta didik sudah sangat familiar, hanya saja pemanfaatan *gadget* belum banyak digunakan untuk menunjang proses belajar mengajar, baik di dalam kelas maupun di luar kelas seperti pembelajaran online. Baik di kalangan remaja maupun orang tua dan guru, pada umumnya *gadget* hanya digunakan untuk bersosial media (*facebook, line, instagram* dan lain-lain) dan penggunaan aplikasi standar seperti aplikasi kamera dan *game*.

Dalam penggunaan aplikasi Android sebagai media pembelajaran, guru harus memahami hal-hal berikut:

1. Aplikasi apa yang akan digunakan  
Penggunaan aplikasi harus disesuaikan dengan tujuan dan target pembelajaran.
2. Kegunaan dari aplikasi yang akan digunakan  
Setiap aplikasi yang terdapat pada android memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda, sehingga guru harus mengetahui fungsi dan kegunaan aplikasi pembelajaran yang akan digunakan.

3. Cara mengoperasikan aplikasi yang akan digunakan  
Guru harus menguasai lebih dulu cara penggunaan aplikasi yang akan digunakan dalam pembelajaran.
4. Kelebihan dan kekurangan aplikasi yang akan digunakan  
Dengan mengetahui fungsi dan menguasai penggunaan aplikasi, guru akan dapat menilai kelebihan dan kekurangan suatu aplikasi sebagai media pembelajaran. Sehingga dapat menentukan aplikasi yang sesuai untuk digunakan.
5. Efektif dan efisien atau tidaknya aplikasi yang akan digunakan

Media yang baik adalah media yang dapat digunakan dengan mudah dan tidak membutuhkan waktu yang lama dalam mengoperasikannya, sehingga materi yang disampaikan dapat dipahami dengan baik oleh peserta didik dan tujuan pembelajaran dan tercapai secara maksimal.

Terdapat berbagai macam aplikasi edukatif yang dapat diakses secara gratis pada *smartphone* dan tablet yang dapat dijadikan media pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran huruf Kana bahasa Jepang. Salah satunya adalah *Keyboard Google Japanese Input*. *Google Japanese Input* merupakan salah satu aplikasi *keyboard* yang dipublikasikan oleh *Google* untuk mengetik atau memasukkan teks bahasa Jepang.

## Proses Pembelajaran

Hampir semua peserta didik memiliki *gadget* yang tidak pernah lepas dari pandangan. Berdasarkan hal tersebut, maka kebiasaan ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu strategi pembelajaran untuk meningkatkan minat dan kemampuan membaca bahasa Jepang. Tidak hanya satu aplikasi *Google* yang dapat dimanfaatkan, tapi tugas-tugas yang diberikan sebagai proses pembelajaran pun dapat diberikan

melalui *e-mail* atau bahkan media sosial seperti *line*, *instagram*, dan yang lainnya.

Pemanfaatan media sosial yang sering diakses oleh peserta didik dianggap dapat lebih mengefektifkan proses penyampaian tugas. Selain itu, peserta didik juga akan lebih cepat merespon jawaban dari tugas-tugas yang diberikan.

Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) dapat berupa siklus pembelajaran, sebagai berikut:

NO	PROSES PEMBELAJARAN	TARGET PENCAPAIAN
1	Peserta didik diminta untuk mengunduh aplikasi <i>Google Japanese Input</i> sesuai dengan sistem operasi pada <i>smartphone</i> atau tablet masing-masing.	Peserta didik dapat memahami cara pemakaian aplikasi <i>Google Japanese Input</i> .
2	Guru memberikan tata tertib dan penjelasan singkat mengenai proses pembelajaran yang akan dilaksanakan.	Peserta didik dapat fokus menggunakan <i>gadget</i> sebagai media belajar.
3	Guru akan mengirimkan soal berupa teks bahasa Jepang dalam huruf <i>Romaji</i> atau <i>Hiragana</i> dan <i>Katakana</i> , melalui <i>e-mail</i> atau media sosial seperti <i>line</i> , <i>instagram</i> , <i>facebook</i> , <i>blog</i> , dan sebagainya.	Peserta didik dapat membedakan huruf Kana, melatih minat dan keterampilan membaca.
4	Peserta didik harus mengubah teks tersebut ke dalam huruf <i>Hiragana</i> dengan cara mengetik menggunakan aplikasi <i>Google Japanese Input</i> .	Peserta didik dapat menggunakan aplikasi <i>Google Japanese Input</i> dalam merubah teks bahasa Jepang.
5	Peserta didik diperbolehkan membuka aplikasi kamus online apabila mengalami kesulitan dalam memahami isi teks.	Peserta didik dapat memahami isi teks bahasa Jepang.
6	Peserta wajib mengirimkan jawabannya melalui <i>e-mail</i> beserta penjelasan makna atau rangkuman dari teks yang ditugaskan.	Melatih penggunaan aplikasi tanggung jawab dan disiplin.
7	Peserta harus mencetak tugas beserta jawabannya dan dikumpulkan dalam bentuk <i>klipping</i> , sebagai bukti pengumpulan tugas.	

- 8 Peserta didik harus dapat membacakan jawaban dan kesimpulan teks dari tugas yang diberikan guru, berdasarkan hasil kliping di depan kelas. Melatih keterampilan membaca dan meningkatkan minat baca.

Siklus pembelajaran dilakukan berulang beberapa kali, untuk kemudian dianalisis dan dievaluasi. Sehingga akan didapatkan data yang cukup sebagai dasar perbandingan penilaian dan menghasilkan perubahan.

### Simpulan

Sebagian pembelajar bahasa Jepang masih menganggap bahasa Jepang terlalu sulit. Berbagai masalah yang sering terjadi di lapangan diantaranya adalah sulitnya mempelajari huruf Kana, sehingga menyebabkan kurangnya keterampilan dalam membaca dan menulis. Yang pada akhirnya minat mempelajari bahasa Jepang semakin menurun.

Dengan menggunakan aplikasi *Google Japanese Input*, peserta didik tidak perlu lagi menuliskan satu per satu huruf Hiragana dan

Katakana. Selain untuk mengefektifkan waktu belajar di dalam kelas, peserta didik juga dapat lebih mudah menghafal dan mengingat huruf dengan membaca kalimat yang diketik secara berulang menggunakan aplikasi ini. Sehingga peserta didik akan terbiasa membaca teks bahasa Jepang dan dapat dengan mudah memahami isi teks dengan bantuan *Google Translate*.

Proses pembelajaran yang lebih variatif, disesuaikan dengan minat dan kebutuhan peserta didik dalam hal pemanfaatan teknologi sebagai sumber belajar, khususnya bahasa Jepang. Selain itu, dapat mengubah pandangan peserta didik mengenai fungsi dan manfaat teknologi. Sehingga dapat menumbuhkan dan meningkatkan minat dan semangat mempelajari bahasa Jepang, serta menerapkan budaya literasi dalam pembelajaran.

### Pustaka Rujukan

- [1] Elisabeth T. Santosa. (2015). *Raising Children in Digital Era*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- [2] Hellen Chou Pratama. (2012). *Cyber Smart Parenting*. Bandung: PT. Visi Anugerah Indonesia
- [3] Miarso, Yusuf Hadi. (2011). *“Menyamai Benih Teknologi Pendidikan”*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- [4] Rusman. (2003). *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung: Alfabeta.



- [5] Sutrisno. (2011). *Pengantar Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Gaung Persada Press Jakarta.
- [6] Sarjita, Ahmad. (2012). *Peningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Melalui Classroom Reading Program*. <http://ahmadsarjita.blogspot.co.id>, (Diakses tanggal 28 Februari 2017).
- [7] Tohiroh, Laelatul. (2010). *Penggunaan Android Untuk Media Pembelajaran*. <http://laelatultohiroh.blogspot.co.id/2013/10/tes.html>,  
(Diakses tanggal 1 Maret 2017).
- [8] <http://globallavebookx.blogspot.co.id/2015/04/pengertian-android-menurut-para-ahli.html>  
(Diakses tanggal 4 Maret 2017).
- [9] <http://www.4muda.com/mengenal-generasi-x-y-dan-z-sebagai-generasi-dominan-masa-kini>  
(Diakses tanggal 1 maret 2017).
- [10] [https://www.facebook.com/permalink.php?story\\_fbid=816959211661502&id=788861481137942](https://www.facebook.com/permalink.php?story_fbid=816959211661502&id=788861481137942)  
(Diakses tanggal 1 maret 2017).

