

Interaksi Dosen-Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Bahasa Jepang

Dini Budiani

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Riau

Author email: dini.budiani@lecturer.unri.ac.id

Direview: 4 Januari 2021, Direvisi: 12 Februari 2021, 24 Maret 2021,
Diterima: 8 April 2021

=====

Abstrak

Menyebarnya wabah Covid-19 di seluruh dunia menimbulkan dampak yang menyebabkan banyak universitas terpaksa mengubah sistem belajar menjadi pembelajaran daring. Namun muncul keraguan mengenai pelaksanaannya, terutama mengenai partisipasi dosen dan mahasiswa dalam pembelajaran. Dalam penelitian ini, penulis ingin mencari tahu bagaimana pelaksanaan pembelajaran daring Bahasa Jepang dilihat dari interaksi yang terjadi antara dosen dan mahasiswa. Untuk itu, dilakukan observasi pada 6 mata kuliah keterampilan Bahasa Jepang yang dilaksanakan pada platform aplikasi pembelajaran Google Classroom. Data penelitian diambil dari ujaran dosen dan mahasiswa pada bagian stream dan classwork aplikasi Google Classroom selama bulan April 2020. Berdasarkan hasil analisa coding dan kategorisasi terhadap data tersebut, ditemukan bahwa interaksi yang terjadi antara dosen dan mahasiswa cenderung bersifat prosedural di mana dosen memberikan instruksi mengenai pelaksanaan pembelajaran, tugas dan ujian. Selain itu terlihat juga upaya untuk menjaga hubungan sosial antar dosen dan mahasiswa. Walaupun interaksi tersebut penting dalam pembelajaran, namun hal ini tidak secara langsung bermanfaat bagi peningkatan pemahaman dan kemampuan Bahasa Jepang mahasiswa. Dibutuhkan usaha agar interaksi bersifat kognitif muncul dalam pembelajaran dengan membuka ruang diskusi dan pemberian feedback secepatnya.

Kata kunci: Covid-19; Pembelajaran daring; Bahasa Jepang; Interaksi dosen-mahasiswa

Abstract

(Lecturer-Student Interaction in Japanese Online Learning) Covid-19 outbreak around the world had an impact that forced many universities changed their learning system to the online learning system. However, it triggered some doubts on its implementation, especially the participation of the lecturers and the students in the online learning. In this research, the author intends to find out how the implementation of Japanese online learning that is seen through the interactions between the lecturer and the students. For this reason, observations were made on 6 Japanese courses which conducted in the Google Classroom learning application platform. The research data was taken from the utterances of the lecturers and the students in the stream and classwork of the Google Classroom during April 2020. Based on the coding analysis and categorization of the data, it is found that the interactions tend to be procedural in which the lecturer give the instructions regarding how to manage the classes, do the assignments, and taking exams. In addition, there are some efforts to maintain social relations between the lecturers and students as well. Although these interactions are important, they are not directly beneficial for increasing students' Japanese comprehension and the Japanese skill as well. Efforts are needed so that the cognitive interactions occur in the online learning by giving some discussion sessions and providing feedback as soon as possible.

Keywords: Covid-19; Online learning; Japanese language; Lecturer-student interaction

PENDAHULUAN

Pada akhir tahun 2019 wabah Covid-19 (Corona virus Disease 2019) menyebar di daerah Wuhan, Tiongkok. Sejak saat itu, wabah penyakit tersebut meluas ke seluruh dunia dengan total penderita lebih dari 67 juta orang (data WHO tertanggal 10 Desember 2020). Di Indonesia sendiri, sampai tanggal 10 Desember 2020 telah terdata lebih dari 550 ribu kasus di seluruh wilayah Indonesia. Cepatnya penyebaran wabah penyakit ini membuat Presiden Indonesia menetapkan penyebaran Covid-19 sebagai bencana nasional non-alam. Untuk memutus mata rantai penyebaran, muncul himbauan mengenai pembatasan kegiatan sosial, seperti himbauan bekerja dari rumah (*Work from Home*) dan belajar dari rumah (*Study from Home*). Hal itu kemudian terimplementasi dalam Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 4 tahun 2020, yang menetapkan bahwa pembelajaran di dalam kelas ditiadakan dan diganti menjadi pembelajaran dalam jaringan (selanjutnya disebut daring) sebagai antisipasi penyebaran Covid-19.

Konsep pembelajaran daring bermula dari pembelajaran jarak jauh yang sejak 2 abad silam telah diperkenalkan oleh para ahli pendidikan. Moore dkk (2010) menyebutkan bahwa *distance learning* memberikan akses belajar kepada orang-orang yang terpisah secara geografis melalui korespondensi surat dan telepon kabel. Namun, seiring perkembangan teknologi informasi yang dapat diakses oleh siapapun, kapanpun dan dimanapun, terminologi pembelajaran jarak jauh pun berkembang menjadi pembelajaran daring atau *online learning*. Sampai saat ini, telah banyak penelitian yang mengungkap hal positif dari pembelajaran daring. Dengan cara ini pembelajaran dapat berlangsung lebih fleksibel, bisa dilakukan di mana dan kapan saja (Sadikin & Hamidah, 2020). Pembelajaran dengan cara ini juga dinilai menjadi satu-satunya pilihan dalam pembelajaran saat terjadi kondisi bencana (Syarifudin, 2020). Selain itu, bagi banyak guru dan siswa, pembelajaran daring menjadi pengalaman baru yang berharga bagi mereka (Jamaludin dkk, 2020).

Namun, diantara hal positif tersebut, ditemukan berbagai kendala yang dihadapi berupa ketersediaan jaringan internet di daerah (Hasanah dkk, 2020), kemampuan literasi digital para guru yang masih rendah (Dewi, 2020), keterbatasan sumber daya finansial membiayai ongkos pembelajaran daring (Dewi, 2020; Handarini & Wulandari, 2020). Selanjutnya, kelemahan dalam proses penilaian dan pengawasan pembelajaran (Rigianti, 2020) serta timbulnya beban psikologis baik dari sisi guru dan siswa yang dapat mengakibatkan turunnya motivasi belajar (Jamaludin dkk, 2020) merupakan hal yang juga menjadi perhatian dalam pembelajaran daring. Selain itu, keraguan mengenai efektifnya pembelajaran daring terkait interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Apakah mungkin pada pembelajaran daring dapat terwujud interaksi yang bermakna dalam kondisi saling berjauhan dengan banyaknya rintangan?

Dalam kasus pembelajaran bahasa asing, interaksi antara guru dan siswa pun merupakan hal yang sangat penting. Para ahli sepakat menyebutkan bahwa tujuan pembelajaran bahasa asing adalah mendidik siswa agar mampu

berkomunikasi dalam bahasa asing tersebut (Krashen, 1985). Dalam pembelajaran bahasa Jepang misalnya, guru tidak cukup mengajar dengan menjelaskan huruf, kosakata dan tata bahasa dengan komunikasi searah saja. Agar pembelajaran bahasa Jepang dapat tercapai, interaksi yang terjadi di dalam kelas perlu diciptakan. Dalam metode pembelajaran *audio-lingual* misalnya, siswa diharapkan aktif di kelas dengan melakukan latihan-latihan berupa *drill kanji*, kosakata, penyebutan kalimat berulang kali, *roleplay* dan sebagainya. Latihan-latihan tersebut memaksa siswa untuk berinteraksi baik dengan guru maupun teman sejawat, sehingga melahirkan komunikasi yang dapat membantu mereka mengembangkan kemampuan bahasa Jepang mereka. Tidak hanya dalam bentuk *drill* saja, interaksi di dalam kelas dapat berupa koreksi guru terhadap performa siswa. Selain itu, di kelas bahasa Jepang, guru acap kali memberikan perhatian kepada siswa dengan bertanya mengenai perkembangan belajar, kebutuhan belajar (*needs*) dan memberikan motivasi pembangkit semangat terhadap siswa. Hal-hal di atas dapat terjadi bila tercipta interaksi di dalam kelas, khususnya antara guru dan siswa. Interaksi tersebut dilakukan untuk mendorong kemajuan siswa dalam berkomunikasi.

Garrison dan Shale (1987) menggunakan istilah *distance education* untuk menyebutkan pembelajaran jarak jauh. Menurut mereka, terdapat tiga kriteria penting dalam proses pembelajaran jarak jauh. (1) Pendidikan jarak jauh menyiratkan bahwa mayoritas komunikasi antara guru dan siswa terjadi secara tidak bersamaan, (2) harus melibatkan komunikasi dua arah antara guru dan siswa untuk tujuan memfasilitasi dan mendukung proses pendidikan, (3) menggunakan teknologi untuk memediasi komunikasi dua arah yang diperlukan. Anderson (2003) menyatakan hal yang hampir serupa, bahwa pembelajaran jarak jauh harus menemukan keseimbangan yang tepat antara ketiga hal berikut; (1) interaksi antara guru-siswa, (2) interaksi terhadap konten dan (3) interaksi antar siswa.

Wagner (1994) mendefinisikan bahwa interaksi adalah tindakan timbal balik yang setidaknya membutuhkan dua objek dan dua aksi yang saling mempengaruhi. Dalam dunia pendidikan, interaksi antara pelaku pendidikan

merupakan hal yang sangat penting. Garrison dan Shale (1990) menyebutkan bahwa pada dasarnya pendidikan adalah bentuk interaksi antara guru, siswa dan konten. Tidak mungkin terjadi pembelajaran bila tidak ada interaksi antara guru, siswa dan konten. Level interaksi antara guru dan siswa adalah faktor yang penting untuk menentukan keefektifan pembelajaran. Saat siswa aktif, materi pembelajaran menjadi lebih relevan dan signifikan buat mereka. Mereka dapat memahami, mengingat apa yang dipelajari dan pada akhirnya meningkatkan prestasi. Pembelajaran yang efektif harus melibatkan pertanyaan, dan dengan itu mewajibkan guru untuk menstimulus siswa mengajukan pertanyaan (Offir et al, 2008).

Menurut Oliver dan McLoughlin (1996), interaksi antara guru dan siswa dapat dibagi menjadi 5 tipe; expository, explanatory, social, procedural dan cognitive interactivity.

a) Expository interactivity

Interaksi yang bertujuan memberikan penjelasan mengenai materi pembelajaran atau mendemonstrasikan kemampuan.

b) Explanatory interactivity

Interaksi eksplanatori adalah interaksi yang dilakukan oleh guru maupun siswa untuk memberikan informasi mengenai materi pembelajaran atau mendemonstrasikan suatu skill sebagai jawaban atas sebuah pertanyaan.

c) Cognitive interactivity

Interaksi ini terjadi saat guru memberikan umpan balik yang konstruktif terhadap ujaran siswa yang dapat membuatnya memahami lebih dalam mengenai konten.

d) Social interactivity

Interaksi antar guru dan siswa yang bertujuan untuk menjaga hubungan sosial di antara mereka. Misalnya menyapa, menanyakan kabar, berbasa basi sebelum memulai pelajaran, memberikan apresiasi, dan lain-lain.

e) Procedural interactivity

Dialog antar guru dan siswa yang berhubungan dengan prosedur belajar. Misalnya menyebutkan jadwal belajar, mengingatkan tentang aturan pelaksanaan evaluasi pembelajaran, dan lain-lain.

Pada penelitian ini akan dibahas mengenai interaksi yang terjadi antara guru dan siswa pada pembelajaran daring bahasa Jepang yang terjadi pada masa *study from home* untuk mencegah penyebaran Covid-19.

Berdasarkan paparan beberapa ahli mengenai pembelajaran daring di atas, diketahui bahwa interaksi antar pelaku pendidikan merupakan hal yang penting dalam pembelajaran (Rossman, 1999; Woo, 2008; Moore dkk, 2010; Farani, 2019), termasuk pembelajaran bahasa Jepang. Namun, berdasarkan penelitian terdahulu, pembelajaran daring menemui kesulitan terutama dalam hal terwujudnya interaksi antar pelaku pendidikan.

Melihat kenyataan tersebut, peneliti merasa penting untuk melakukan penelitian yang berhubungan dengan interaksi yang terjadi dalam pembelajaran bahasa Jepang. Pada penelitian ini akan dibahas mengenai interaksi apa saja yang terjadi antara guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan mengetahui interaksi yang terjadi antara guru dan siswa pada pembelajaran daring Bahasa Jepang. Untuk itu, penulis melakukan observasi yang dilaksanakan di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau selama bulan April 2020. Observasi dilakukan pada 6 mata kuliah keahlian Bahasa Jepang yang disajikan di semester genap tahun ajaran 2019/2020. Informasi mengenai keenam mata kuliah tersebut tergambar pada tabel 1.

Pada penelitian ini digunakan data interaksi dosen-mahasiswa yang terjadi melalui *platform Google Classroom* (secara *asynchronous*). Data ini berupa ujaran-ujaran yang dituliskan oleh dosen dan mahasiswa pada bagian *stream* dan *classwork* aplikasi *Google Classroom* selama perkuliahan. Bagian *stream* adalah bagian dinding, di mana dosen dapat memberikan pengumuman,

penjelasan materi, diskusi dan pengarahan perkuliahan. Sementara *classwork* adalah bagian di mana dosen dapat mengunggah tugas perkuliahan maupun ujian yang harus dilakukan mahasiswa.

Tabel 1. Mata Kuliah Keahlian Bahasa Jepang Sebagai Data Penelitian

No	Mata Kuliah	SKS	Disajikan pada semester-	Jumlah Mahasiswa (orang)	Dosen (inisial)
1	Kanji 1	2	2	39	MY
2	Sakubun 3	2	4	34	IS
3	Chokai 4	2	4	34	YA
4	Kaiwa dan Chokai 6	2	6	34	SS
5	Bunpo 6	2	6	34	D
6	Nihongo Jokyu	2	8	15	D

Hasil interaksi yang terjadi pada *Google Classroom* tersebut kemudian disalin ulang, dikumpulkan, kemudian ditranskrip menjadi verbatim. Data verbatim dianalisa secara deskriptif kualitatif menggunakan teknik *coding* yang berfungsi untuk menangkap esensi makna dari data yang berbasis linguistik (Saldaña, 2021). Kemudian verbatim tersebut dikategorisasi berdasarkan konteks ujaran, susunan kalimat, kata dan frasa, serta fungsi komunikasi. Selanjutnya, fungsi-fungsi komunikasi yang muncul dijadikan sebagai indikator pengelompokan jenis interaksi. Pengelompokan jenis interaksi sendiri mengacu pada Oliver & McLoughlin (1996) yang membagi interaksi pembelajaran menjadi 5 jenis interaksi. Pada tabel 2 ditampilkan indikator pada masing-masing jenis interaksi.

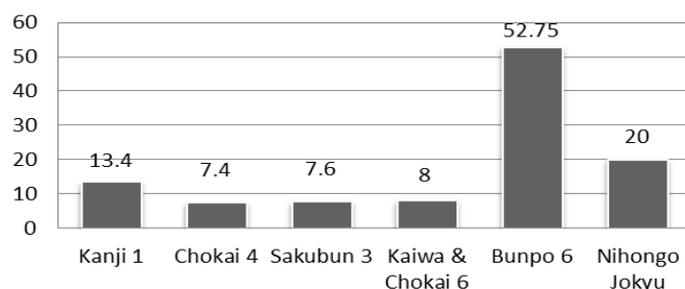
Tabel 2. Indikator Setiap Jenis Interaksi

No	Jenis Interaksi	Indikator (fungsi komunikasi)
1	<i>explanatory interactivity</i>	Penjelasan terhadap pertanyaan kognitif, pernyataan benar salah
2	<i>expository interactivity</i>	Penjelasan kognitif, pemberian contoh, presentasi, demonstrasi, hasil analisa, pengalaman
3	<i>cognitive interactivity</i>	Umpan balik, saran (berkaitan dengan materi pembelajaran), pertanyaan kritis, evaluasi, pengakuan, mengkonfirmasi pemahaman
4	<i>social interactivity</i>	Sapaan, ucapan terimakasih, ucapan minta maaf, minta izin, kekecewaan, motivasi, pujian, empati, emosi, <i>emoticons</i>
5	<i>procedural interactivity</i>	Informasi tugas, peringatan (<i>warning</i>), instruksi, larangan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil observasi terhadap 6 mata kuliah yang melaksanakan pembelajaran selama bulan April 2020 (4-5 kali pertemuan) ditemukan 465 ujaran yang dituliskan oleh dosen dan 1046 ujaran yang dituliskan oleh mahasiswa.

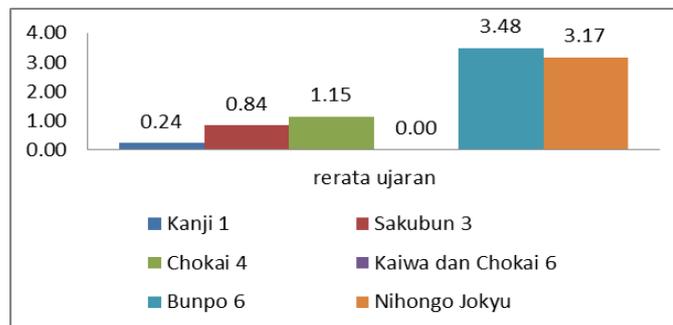
Gambar 1. Rata-rata Ujaran yang Muncul Pada 6 Mata Kuliah Setiap Pertemuan



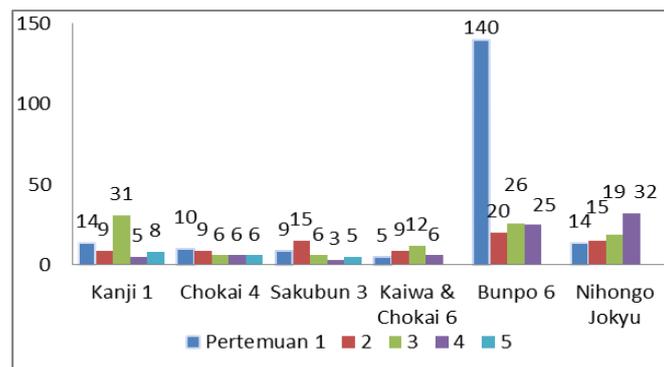
Interaksi yang dilakukan oleh dosen terhadap mahasiswa ditunjukkan melalui Gambar 1. Gambar 1 menunjukkan rata-rata ujaran yang dituliskan oleh dosen pada bagian *stream* dan *classwork* selama 4-5 kali perkuliahan. Sementara gambar 2 merupakan rata-rata ujaran per mahasiswa setiap pertemuan.

Terlihat dari gambar 1 dan 2, bahwa pada mata kuliah *Bunpo 6*, dosen dan mahasiswa melakukan interaksi paling banyak dibandingkan dengan yang terjadi pada mata kuliah lain. Apabila grafik ini diperinci dengan melihat banyaknya ujaran pada setiap pertemuan perkuliahan, maka terlihat perbedaan signifikan antara ujaran yang dituliskan dosen pada mata kuliah *Bunpo 6* khususnya pertemuan pertama dibandingkan dengan mata kuliah yang sama di pertemuan lain, maupun dengan keseluruhan ujaran pada mata kuliah lainnya (lihat gambar 3).

Gambar 2. Rata-rata Ujaran per Mahasiswa pada Setiap Pertemuan



Gambar 3. Jumlah Ujaran Dosen pada Setiap Pertemuan



Muncul pertanyaan, ‘apa yang menyebabkan perbedaan jumlah ujaran yang dituliskan oleh dosen pengampu *Bunpo 6*?’ Dari hasil observasi ditemukan bahwa banyaknya ujaran dosen disebabkan adanya kewajiban yang ditetapkan dosen terhadap mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan mengenai materi perkuliahan sebagai bentuk kehadiran. Pada mata kuliah *Bunpo 6*, terdapat 34

orang mahasiswa yang mengambil mata kuliah tersebut, sehingga dosen menerima sekitar 30 pertanyaan/pertemuan. Pertanyaan tersebut kemudian direspon oleh dosen, sehingga jumlah ujaran dosen pun menjadi jauh lebih banyak. Namun, pada pertemuan 2, 3 dan 4, dosen tidak langsung memberikan jawaban terhadap pertanyaan mahasiswa melainkan menunda sampai bulan berikutnya, sehingga interaksi tersebut tidak termasuk dalam jangka waktu pengambilan data penelitian.

Pada mata kuliah *Nihongo Jokyū*, walaupun ujaran dosen tidak setinggi pada mata kuliah *Bunpo 6*, namun ujaran mahasiswa cukup tinggi (3. 17). Hal ini disebabkan dosen yang sama (dosen D) menerapkan kewajiban terhadap mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan. Namun, alasan yang sama terjadi pada mata kuliah *Bunpo 6* pertemuan 2, 3 dan 4, dosen tidak langsung menjawab pertanyaan dari mahasiswa. Jawaban itu diberikan sebulan setelah pertemuan tersebut berakhir, sehingga ujaran tersebut tidak termasuk dalam jangka waktu pengambilan data penelitian. Sementara itu, pada mata kuliah lain selain *Bunpo 6* dan *Nihongo Jokyū*, dosen tidak menetapkan kewajiban mengajukan pertanyaan, sehingga pertanyaan yang muncul tidak banyak, dan semua pertanyaan berkaitan dengan prosedur pelaksanaan perkuliahan.

Nakahara, dkk (2005) menyebutkan bahwa memonitor pembelajaran dengan memberikan umpan balik terhadap tugas maupun menjawab pertanyaan yang diajukan mahasiswa merupakan hal yang menguras banyak waktu dan menyebabkan beban psikologis bagi pengajar. Dapat diketahui bahwa hal inilah yang merupakan salah satu faktor dosen tidak menginisiasi tanya-jawab dalam 4 mata kuliah yang lain.

Selanjutnya, ujaran-ujaran yang dituliskan oleh dosen dan mahasiswa diklasifikasi berdasarkan 5 jenis interaksi. Pada tabel 3 terlihat persentase penggunaan 5 jenis interaksi oleh dosen dan mahasiswa. Pada tabel 3 terlihat kecenderungan yang sama antara dosen dan mahasiswa bahwa Interaksi berupa *procedural interactivity*, *social interactivity* cenderung lebih banyak terjadi dibanding dengan jenis interaksi lainnya. Sementara itu, *expository interactivity*, *explanatory interactivity* dan *cognitive activity* yang merupakan

jenis interaksi paling penting dalam pembelajaran cenderung rendah. Ini berarti, dalam pembelajaran dosen dan mahasiswa lebih banyak membicarakan hal-hal yang berkaitan dengan teknis pembelajaran dibanding membahas mengenai materi pembelajaran. Selanjutnya mereka juga banyak menggunakan *social interactivity* untuk menjalin kedekatan dan hubungan baik satu sama lainnya dengan penggunaan sapaan, ucapan terimakasih dan motivasi.

Tabel 3. Persentase Penggunaan Jenis Interaksi

Mata Kuliah	Persentase Penggunaan Jenis Interaksi (%)									
	Dosen					Mahasiswa				
	<i>Expository</i>	<i>Explanatory</i>	<i>Social</i>	<i>Procedural</i>	<i>Cognitive</i>	<i>Expository</i>	<i>Explanatory</i>	<i>Social</i>	<i>Procedural</i>	<i>Cognitive</i>
Kanji 1	19.40	0.00	8.96	71.64	0.00	0.00	0.00	43.48	56.52	0.00
Sakubun 3	3.03	0.00	42.42	45.45	9.09	0.00	0.00	67.61	32.39	0.00
Chokai 4 dan Kaiwa	2.70	0.00	43.24	48.65	5.41	0.00	0.00	8.72	91.28	0.00
Chokai 6	18.75	0.00	0.00	81.25	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
Bunpo 6	4.27	38.39	10.90	30.33	16.11	0.00	13.77	42.16	0.64	43.64
Nihongo Jokyu	5.00	0.00	21.25	67.50	6.25	0.00	29.47	21.58	1.58	47.89
Rata-rata	8.85	6.40	20.94	57.26	6.56	0.00	7.21	30.59	30.40	15.26

Berikut akan dijabarkan secara lebih terperinci mengenai karakteristik masing-masing jenis interaksi yang terjadi pada pembelajaran Bahasa Jepang.

a. *Procedural Interactivity*

Seperti yang terlihat pada tabel 3, *procedural interactivity* merupakan interaksi yang dominan dilakukan selama pembelajaran Bahasa Jepang. Selama perkuliahan, dosen dan mahasiswa terlihat banyak membicarakan hal yang berkaitan dengan teknis pelaksanaan pembelajaran, teknis pelaksanaan tugas dan ujian. Dosen menyebutkan tentang rentang materi tugas, berapa banyak kanji yang harus dituliskan, bagaimana tata cara pengerjaan dan pengumpulan tugas. Ini terlihat dari penggunaan kata "*tuliskan...*", "*foto buku...*", "*deadline hari...*", "*silahkan absen...*" yang merujuk pada indikator instruksi dan peringatan. Ini dilakukan agar mahasiswa memiliki arahan yang jelas dalam

pelaksanaan tugas. Mahasiswa menanggapi instruksi dosen dengan menyebutkan bahwa mereka memahami instruksi tersebut.

Menariknya, walaupun 5 mata kuliah ini berhubungan dengan keahlian berbahasa Jepang, sebagian besar dosen dan mahasiswa memilih untuk berinteraksi dengan menggunakan Bahasa Indonesia. Ini dilakukan dosen untuk memastikan pesan tersampaikan dengan baik, sehingga mahasiswa dapat memahami teknis pembelajaran dan peraturan yang sudah ditetapkan oleh dosen.

b. *Social Interactivity*

Pada perkuliahan, dosen mengucapkan salam dan bertanya kabar pada saat memulai perkuliahan dan menutup perkuliahan dengan ucapan terimakasih dan motivasi. Terlihat dosen menyapa mahasiswa dengan ungkapan "*Mina san, konnichiwa*", "*Ogenki desuka?*", dan mahasiswa menjawab salam tersebut. Selain itu dosen juga berusaha menjalin keakraban dengan mahasiswa melalui cara bertanya tentang kegiatan selama situasi tanggap darurat Covid-19, di mana aktivitas banyak dilakukan di rumah yang kemudian dijawab oleh mahasiswa dengan menceritakan kegiatan yang mereka lakukan selama ini. Walaupun jenis interaksi ini tidak secara langsung berpengaruh terhadap pencapaian pembelajaran, namun dengan terjalinnya kedekatan antara dosen dan mahasiswa dapat membuat mahasiswa lebih rileks dalam belajar.

c. *Expository interactivity*

Expository interactivity merupakan salah satu jenis interaksi yang secara langsung dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap pembelajaran. Apabila merujuk pada tabel 3, maka persentase interaksi ini tidaklah terlalu tinggi. Dapat diasumsikan, pada bagian *stream* dan *classwork* dosen tidak banyak menyampaikan penjelasan, analisa, contoh mengenai materi ajar. Walau begitu, pada beberapa mata kuliah (*Kanji 1, Kaiwa & Chokai 6*) dosen menjelaskan makna kosakata dan tata bahasa serta memberikan contoh penggunaannya di dalam kalimat. Namun, penjelasan dosen tidak terperinci dan hanya mencantumkan contoh kalimat dalam jumlah sedikit.

Dalam pembelajaran tatap muka, penjelasan dosen dilakukan secara lisan dan dibantu dengan raut wajah, gestur dan media ajar, sehingga mempermudah mahasiswa memahami apa yang disampaikan. Namun, pada pembelajaran jarak jauh, terutama model *asynchronous*, informasi sebagian besar disampaikan secara tulisan. Penjelasan yang rumit dan terperinci akan membuat teks lisan yang dituliskan dosen menjadi lebih panjang dan memakan banyak waktu dalam menyusunnya. Ini juga menimbulkan kekhawatiran akan menurunnya motivasi belajar mahasiswa karena mereka perlu membaca penjelasan yang terlalu panjang.

Apabila melihat media pembelajaran yang digunakan oleh dosen, terlihat beberapa dosen menyiapkan materi berbentuk slide power point, buku bacaan atau video penjelasan yang mencantumkan informasi mengenai materi pembelajaran. Dengan begitu, dosen merasa tidak perlu menjelaskan materi lagi pada *Google Classroom*. Namun perlu disadari, pembelajaran *asynchronous* seperti ini menuntut kemandirian mahasiswa dalam belajar. Materi ajar yang telah dipersiapkan dosen belum tentu dapat dipahami oleh mahasiswa dengan baik. Dosen perlu memonitor sejauh mana pemahaman mahasiswa tidak hanya dengan memberikan tugas, namun juga membuka peluang berdiskusi dan kegiatan-kegiatan lain yang lebih komunikatif.

d. Explanatory interactivity

Explanatory interactivity juga merupakan interaksi yang penting dalam pembelajaran. Namun pada tabel 3 terlihat bahwa interaksi ini hanya muncul pada mata kuliah *Bunpo 6* dan *Nihongo Jokyū*. Pada 2 mata kuliah tersebut, dosen memaksa mahasiswa mengajukan pertanyaan sebagai bukti kehadiran dalam perkuliahan. Pertanyaan itu kemudian dijawab oleh dosen sehingga menimbulkan adanya interaksi eksplanatori. Mahasiswa pun saat mengajukan pertanyaan, memberikan penjelasan mengenai hal yang mereka pahami. Hal ini tidak terlihat pada 4 mata kuliah lainnya. Pada 4 mata kuliah tersebut, mahasiswa cenderung mengikuti rencana yang telah disiapkan oleh dosen.

Apabila dosen tidak mensugesti mahasiswa untuk bertanya, maka mahasiswa tidak berinisiatif mengajukan pertanyaan.

Dengan adanya kewajiban bertanya, masing-masing mahasiswa mencoba memahami materi pembelajaran dan mencari tahu apa yang mereka sudah pahami dan belum pahami mengenai materi. Hal yang belum mereka pahami kemudian diajukan sebagai pertanyaan di perkuliahan. Pertanyaan dari mahasiswa ini kemudian ditanggapi oleh dosen dalam bentuk penjelasan yang lebih terperinci. Oliver dan McLoughlin (1996) menyebutkan bahwa *explanatory interactivity* ini merupakan interaksi yang penting karena dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai pembelajaran. Untuk itu diperlukan upaya-upaya agar interaksi ini muncul dalam pembelajaran. Salah satunya dengan menginisiasi munculnya diskusi (Mahes & Vrasidas, 1999) dan tanya jawab (Levin & Waugh, 1998) dengan mahasiswa.

e. Cognitive Interactivity

Berdasarkan tabel 3, kemunculan *cognitive interactivity* tidak terlalu tinggi. Pada mata kuliah *Kanji 1*, *Kaida* dan *Chokai 6*, *Bunpo 6* dan *Nihongo Jokyu*, dosen melakukan jenis interaksi ini walaupun tidak terlalu tinggi. Sementara itu, pada mahasiswa, interaksi ini hanya muncul pada mata kuliah *Bunpo 6* dan *Nihongo Jokyu*.

Interaksi kognitif timbul sebagai akibat munculnya pertanyaan kritis, evaluasi, umpan balik yang dilakukan oleh dosen untuk mendorong pemahaman mahasiswa terhadap materi pembelajaran. Dalam ujaran yang dituliskan dosen pada pembelajaran Bahasa Jepang, interaksi ini paling banyak muncul berupa soal yang harus dijawab oleh mahasiswa.

Apabila dilihat lebih lanjut, pada mata kuliah *Bunpo 6* dan *Nihongo Jokyu*, dosen memaksa mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan sebagai bukti kehadiran di setiap pertemuan. Pertanyaan yang diajukan merupakan pertanyaan yang berkaitan dengan pemahaman materi pembelajaran. Untuk menunjukkan partisipasi dalam pembelajaran, mahasiswa berusaha memahami materi dan mencari tahu apa yang mereka pahami dan belum pahami. Hal yang belum dipahami kemudian diajukan sebagai pertanyaan. Kemudian banyak

diantara mahasiswa yang juga menjelaskan apa yang telah ia ketahui mengenai materi pembelajaran dan mengkonfirmasi pemahaman tersebut. Dengan begitu, ujaran yang dituliskan oleh mahasiswa akan lebih banyak.

SIMPULAN

Dari pelaksanaan pembelajaran 6 mata kuliah keahlian berbahasa Jepang melalui *Google Classroom* ditemukan bahwa interaksi antara dosen dan mahasiswa cenderung rendah pada beberapa mata kuliah. Selain itu, banyak ditemukan interaksi bersifat prosedural, yang tidak secara langsung bermakna bagi peningkatan kemampuan bahasa Jepang mahasiswa. Selain itu, dosen cenderung melakukan interaksi searah dengan memberikan instruksi perkuliahan, penjelasan materi serta tugas kepada mahasiswa.

Woo (2008) menyebutkan bahwa interaksi yang bermakna tidak terjadi secara sendirinya. Butuh usaha dari pengajar untuk menerapkan strategi pembelajaran jarak jauh, khususnya apabila pembelajaran dilakukan dengan model *asynchronous*. Mahasiswa membutuhkan *support*/dukungan dari dosen agar mereka dapat memahami materi dengan baik. Pemberian umpan balik, motivasi dan dukungan oleh dosen dapat mendukung pembelajaran bahasa Jepang mahasiswa. Untuk itu diperlukan upaya agar pembelajaran lebih interaktif dengan penerapan beberapa metode pembelajaran yang lebih terpusat pada mahasiswa. Upaya dosen untuk memberikan kesempatan melakukan diskusi, pembelajaran kolaboratif dan tanya-jawab akan memicu munculnya interaksi bermakna dalam pembelajaran. Namun perlu diperhatikan, dosen perlu menerapkan strategi yang tepat dalam memberikan umpan balik kepada mahasiswa sehingga umpan yang diberikan tidak terlalu membebani dosen secara psikologis, sekaligus dapat meningkatkan pemahaman mahasiswa akan pembelajaran bahasa Jepang.

REFERENSI

- Anderson, T. (2003). Getting the Mix Right Again: An Updated Theoretical Rationale for Interaction. *The International Review of Research in Open and Distance Learning*, 9(2). <https://doi.org/10.19173/irrodl.v4i2.149>
- Dewi, W. A. F., (2020). Dampak Covid-19 terhadap implementasi pembelajaran daring di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1), 55-61. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.89>
- Farani, R. (2019). *Students' Interaction in Asynchronous Blended Learning: The Analysis of Community of Inquiry Framework Implementation*. In UICELL Conference Proceeding pp. 105-112.
- Garrison, D. R., & Shale, D. (1987). Mapping the boundaries of distance education: Problems in defining the field. *The American Journal of Distance Education*, 1(1), 4-13. <https://doi.org/10.1080/08923648709526567>
- Garrison, D. R., & Shale, D. (1990). *A New Framework and Perspective*. In D. R. Garrison and D. Shale (Eds.), *Education at a Fistance: From Issues to Practice*. Malabar, FL.: Krieger.
- Handarini, O. I., & Wulandari, S. S., (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya Study From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 8(3), 496-503. Retrieved from <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap/article/view/8503>
- Hasanah, A., dkk. (2020). Analisis Aktivitas Belajar Daring Mahasiswa Pada Pandemi COVID-19. Paper Mahasiswa. Unpublished. Retrieved from <http://digilib.uinsgd.ac.id/30565/>
- Jamaludin, D., Ratnasih, T., Gunawan, H., & Paujiah, E. (2020). Pembelajaran daring masa pandemik Covid-19 pada calon guru: hambatan, solusi dan proyeksi. Paper Mahasiswa. Unpublished. Retrieved from <http://digilib.uinsgd.ac.id/30518/>
- Krashen, S. D. (1985). *Principles and Practice in Second Language Acquisition*. Oxford: Pergamon.
- Levin, J., & Waugh, M. (1998). Teaching teleapprenticeships: Electronic network-based educational frameworks for improving teacher education. *Interactive Learning Environments Journal*, 6(1-2), 39-58. <https://doi.org/10.1076/ilee.6.1.39.3612>
- Moore, J. L., et al. (2010). *E-Learning, Online Learning, and Distance Learning*

Environments: Are They The Same? Internet and Higher Education, <https://doi.org/10.1016/j.iheduc.2010.10.001>

Nakahara, J., Hisamatsu, S., Yaegashi, K., & Yamauchi, Y. (2005). iTree: Does the mobile phone encourage learners to be more involved in collaborative learning? In Proceedings of the 2005 Conference on Computer Support for Collaborative Learning: Learning 2005: the next 10 years, 470-478.

Offir, B., et al. (2008). Surface and deep learning processes in distance education: Synchronous versus asynchronous systems. *Computers and Education*, 51 (3), 1172-1183. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2007.10.009>

Oliver, R., & McLoughlin, C. (1996). An Investigation of The Nature and Forms of Interaction in Live Interactive Television. *ERIC*. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=ED396738>

Rigianti, H. A. (2020). Kendala Pembelajaran Daring Guru Sekolah Dasar Di Banjarnegara. *Elementary School: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Ke-SD-an*, 7(2), 297-302. <https://doi.org/10.31316/esjurnal.v7i2.768>

Rossmann, M. H. (1999). Successful Online Teaching Using an Asynchronous Learner Discussion Forum. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 3(2), 91-97.

Sadikin, A., & Hamidah, A. 2020. Pembelajaran Daring di Tengah Wabah Covid-19:(Online Learning in the Middle of the Covid-19 Pandemic). *Biodik*, 6(2), 214-224. <https://doi.org/10.22437/bio.v6i2.9759>

Saldaña, J. (2021). *The Coding Manual for Qualitative Researchers*. SAGE Publications Limited

Syarifudin, A. S. (2020). Implementasi pembelajaran daring untuk meningkatkan mutu pendidikan sebagai dampak diterapkannya social distancing. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Metalingua*, 5(1), 31-34. <https://doi.org/10.21107/metalingua.v5i1.7072>

Wagner, E. D. (1994). In Support of a Functional Definition of Interaction. *American Journal of Distance Education*, 8(2), 6-29. <https://doi.org/10.1080/08923649409526852>

Woo, Y., & Reeves, T. C. (2008). Interaction in Asynchronous Web-Based Learning Environments. *Journal of Asynchronous Learning Networks*, 12(3-4), 179-194. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ837522>