

PENGGUNAAN PONSEL PINTAR DENGAN *HOT POTATOES- JCLOZE* UNTUK PEMBELAJARAN MENYIMAK BAHASA JEPANG

Luza Qodriyanti

SMAN 1 Probolinggo, luza_qodri@yahoo.com

ABSTRACT

This paper aims to explain the steps of making Japanese language media that can be used in smart phones with listening material using the Hot Potatoes device and to find out the difficulties and obstacles that occur in its application in the classroom. The media products produced with Hot Potatoes are in the form of HTML file formats that can be opened in almost any smartphone browser. The Hot Potatoes media products are made in such a way that students can listen and interact with the media. This study used descriptive qualitative method. The study was conducted on 58 students of SMAN 1 Probolinggo as media users. From the results of the questionnaire, observations and interviews, it is known that Hot Potatoes media works well in almost all smartphone browsers. The obstacle is that when the process of distributing files takes a long time, the voice player feature does not work. After further observation, these problems can be overcome so students are ready to use the Hot Potatoes-JCloze media for listening learning with all its limitations.

Keywords: *Smartphones, Hot Potatoes, listening practice, Japanese learning, usage constraints.*

PENDAHULUAN

Seiring dengan kemajuan teknologi seperti komputer dan internet, metode pembelajaran baru dalam hal bahasa kedua semakin dikembangkan pula. Kabilan (2009:65) menunjukkan bahwa kemajuan komputer yang cepat dan revolusioner telah mengakibatkan perubahan yang mendasar pada pendidikan pada umumnya dan pembelajaran bahasa pada khususnya, termasuk reformasi kurikulum, cara baru berliterasi, serta desain pembelajaran bahasa yang baru. Terobosan baru yang sedang berkembang dalam pembelajaran berbasis *ICT* saat ini adalah *MALL* (*Mobile Assiated Language Learning*). Pembelajaran berbasis *mobile* atau perangkat seluler berbeda dengan pembelajaran berbasis komputer. Pembelajaran

berbasis mobile/ *MALL* ini menggunakan perangkat seluler portabel pribadi seperti ponsel pintar yang dapat digunakan sebagai cara belajar baru dengan menekankan pada keberlanjutan, akses spontanitas serta interaksi dalam berbagai penggunaannya (Kukulka-Hulme, 2008:4). Adanya keterbatasan kemampuan guru dalam mengikuti perkembangan zaman yang begitu pesat ini sehingga menyebabkan banyak guru- guru bahasa Jepang kurang menguasai teknologi yang sebenarnya potensial digunakan untuk proses pembelajaran. Untuk itulah penulis akan menjelaskan salah satu langkah langkah pembuatan media berbasis *MALL* yang dirasa mudah untuk diikuti oleh guru- guru bahasa Jepang. Selain itu, penulis akan membagi pengalaman mengenai penerapan media *MALL* dengan menggunakan *Hot Potatoes-JCloze* untuk pembelajaran menyimak yang diterapkan pada siswa SMAN 1 Probolinggo semester genap tahun pelajaran 2018- 2019.

Ruang lingkup

Pada bahasan ini akan diuraikan tentang langkah – langkah penyusunan media *Hot Potatoes* dengan menggunakan *JCloze* saja. Penelitian ini tidak mengukur pengaruh media berbasis *MALL* dengan *Hot Potatoes* terhadap hasil belajar, namun mendeskripsikan tanggapan peserta didik, bagaimana kesulitan atau hambatan penggunaan media ini di ponsel pintar peserta didik. Penelitian penerapan media *Hot Potatoes-JCloze* ini dilakukan pada peserta didik SMAN 1 Probolinggo tahun pelajaran 2018- 2019 dengan jumlah responden sebanyak 58 orang.

Tinjauan

a. Ponsel Pintar dan Pembelajaran Menyimak

Penggunaan ponsel pintar telah melampaui fungsi utamanya sebagai alat komunikasi dan hiburan. Para peneliti berpendapat bahwa perangkat seluler berpotensi untuk kemungkinan kepentingan pembelajaran kapan saja dan di mana saja (Sharples, 2003:504). Ketika konten lama disajikan dalam perangkat seluler, peserta didik akan belajar dengan cara yang berbeda, faktor konteks dan lokasi penggunaan gawai, faktor lingkungan seperti perhatian peserta didik yang parsial, pergeseran motivasi, ketersediaan ruang serta biaya dirasakan oleh pengguna (peserta didik) dibandingkan dengan penggunaan alat pembelajaran konvensional (Demouy and Kulkuska-Hulme, 2010), Kulkuska- Hulme & Shield (2008: 273)) berpendapat bahwa pembelajaran dengan *MALL* yang menggunakan perangkat seluler pribadi dan portabel memungkinkan terjadinya pembelajaran baru yang menekankan kesinambungan atau spontanitas, akses dan interaksi dalam berbagai konteks. Oleh karena itu dalam karya tulis ini, penulis berusaha untuk memanfaatkan teknologi yang ada yaitu ponsel pintar yang dimiliki dan dibawa oleh hampir setiap peserta didik ke sekolah untuk pembelajaran bahasa Jepang, khususnya menyimak.

Menyimak merupakan salah satu kompetensi dasar dalam pembelajaran bahasa Jepang. Pembelajaran menyimak penting dilakukan karena dalam kehidupan sehari-hari waktu yang digunakan untuk menyimak lebih dari 50% dari seluruh kegiatan komunikasi (Kokusai Kouryuu Kikin, 2008:2). Dengan kata lain, menyimak menjadi pusat dari sebuah kegiatan komunikasi. Dalam sebuah penelitian yang dilakukan oleh Paul T. Rankin dari Detroit Public Schools, diketahui bahwa waktu yang dipergunakan para responden dalam berkomunikasi sebagai berikut; 9% untuk menulis, 16% untuk membaca, 30% untuk berbicara

dan 45% untuk menyimak (Tarigan, 2015:139). Pada sekolah- sekolah di Detroit, Rankin juga menemukan bahwa penekanan pengajaran di kelas sebagai berikut; membaca memperoleh 52% dan menyimak hanya memperoleh 8% (Salisbury dalam Tarigan, 2015:140). Penelitian senada juga dilakukan oleh Prof. Brown. Beliau menarik kesimpulan bahwa 70% dari jam-jam bangun orang dewasa digunakan untuk berkomunikasi dan 45% dari waktu tersebut digunakan untuk menyimak. Kebanyakan dari sesuatu yang kita pelajari diserap dengan menyimak, dan kebiasaan-kebiasaan menyimak yang tidak bagus berpengaruh pada pencapaian tujuan pengajaran (Salisbury dalam Tarigan, 2015:142).

Pembelajaran menyimak bahasa Jepang bagi sebagian guru bahasa Jepang mungkin dirasa merepotkan karena harus mempersiapkan peralatan- peralatan yang dibutuhkan untuk dibawa ke kelas seperti pengeras suara, komputer/ laptop, kaset/ CD, tape dan sebagainya. Selain itu masih ada kendala lain misalnya bila ternyata listrik mati saat proses pembelajaran atau peralatan yang tidak berfungsi dengan baik, maka pembelajaran menyimak terpaksa harus dibatalkan atau diganti dengan strategi yang lain seperti dengan mendengar suara guru sendiri. Tentu saja suara guru lokal tidak seperti suara dari penutur asli, sehingga kualitas pembelajaran menyimak juga kurang maksimal. Dengan memanfaatkan teknologi ponsel pintar yang dibawa oleh hampir semua peserta didik zaman sekarang, pembelajaran menyimak konvensional dapat dialihkan menjadi pembelajaran yang sifatnya *mobile* atau *MALL*. Untuk itu guru harus terus belajar dan berinovasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas.

b. *Hot Potatoes* sebagai media *MALL*

Menurut Winke, Paula dan David MacGregor (2001:28), program *Hot Potatoes* yang diproduksi oleh *Half-Baked Software, Inc.*, dan diciptakan oleh tim Penelitian dan Pengembangan Komputer dan Humaniora di Media Center, Universitas Victoria-Kanada ini, dirancang untuk memungkinkan guru membuat

latihan berbasis *web* interaktif yang dapat diakses oleh peserta didik pada setiap komputer atau ponsel pintar dengan menggunakan *browser Web* standar. *Hot Potatoes* menggunakan format HTML dan Java Scrip untuk membuat latihan berbasis *Web*. *Hot Potatoes* terdiri dari enam jenis latihan berbasis *Web* yang dapat berdiri sendiri atau dihubungkan dengan latihan lain untuk membentuk urutan tugas. Keenam jenis program interaktif tersebut adalah *JBC*, *JQuiz*, *JCloze*, *Jmix*, *Jcross* dan *Jmatch*. Peserta didik dapat memperbaiki pekerjaan mereka sendiri berdasarkan petunjuk dan umpan balik yang diatur oleh guru.

Jika guru dapat menggunakan media secara efektif, maka peserta didik dapat membangun pengertian mereka sendiri dan menemukan aturan-aturan melalui bahasa yang disampaikan (Yang, 2010: 912). Dengan menggunakan *Hot Potatoes*, guru dapat menghemat waktu dan berkontribusi lebih banyak pada aspek lain (Yavuz, 2011: 210). Dengan menggunakan program *Hot Potatoes* guru dapat untuk membuat latihan berbasis *HTML* interaktif sendiri karena sudah tersedia *template* dari berbagai bentuk latihan seperti pilihan ganda, latihan mencocokkan, kuis dengan jawaban singkat, menyusun kata menjadi kalimat, teka teki silang, dan lain –lain. Guru juga dapat menyisipkan suara, gambar, video ataupun teks ke dalam program ini sehingga kegiatan belajar mengajar lebih menarik.



Gambar 1. Tampak muka *software Hot Potatoes*

Prosedur menggunakan *software Hot Potatoes* telah tersedia di situs resmi internet. Yavuz (2011: 210-219) juga telah menjelaskan prosedur penggunaan *Hot Potatoes* ini dalam jurnalnya secara sederhana. Pertama, guru harus mengunduh *software* di internet dan menginstalnya di komputer. Setelah itu guru dapat menggunakan fitur-fitur yang tersedia. Setelah soal selesai dibuat, guru harus mengekspor atau mengkompilasi *file* latihan dan membuatnya menjadi halaman *web* yang akan terlihat pada *browser* seperti Mozilla Firefox, Goole Chrome, atau *browser* yang lain. Ketika hal itu dilakukan, maka berarti bahwa guru telah membuat latihan *Hot Potatoes* siap didistribusikan kepada ponsel pintar peserta didik.

c. Penelitian Terdahulu Mengenai *Hot Potatoes*

Beberapa penelitian sebelumnya yang membahas tentang penggunaan *Hot Potatoes* untuk pembelajaran bahasa asing yaitu penelitian yang dilakukan oleh Emmasari (2015) yang menggunakan metode deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kesukaran media pembelajaran kanji berbasis internet Ganbarimon yang dibuat menggunakan *software Hot Potatoes*. Penelitian ini masih menggunakan media komputer dan internet dalam pelaksanaannya.

Penelitian mengenai *Hot Potatoes* dalam pembelajaran bahasa asing lainnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Viviani dan kawan-kawan (2011). Viviani, dkk menggunakan *Hot Potatoes* sebagai media pembelajaran membaca teks cerita (*recount*) pada peserta didik SMAN 1 Gedangan- Sidoarjo. Penelitian tersebut bersifat deskriptif kualitatif dan analisa data dilakukan secara kualitatif. Data dikumpulkan melalui observasi alami. Penelitian yang dilakukan Viviani ini juga menggunakan media komputer.

Akhsan (2014) juga telah melakukan penelitian tentang penggunaan *Hot Potatoes* untuk meningkatkan kemampuan membaca komprehensif pada peserta didik di MTS Nurul Ulum Welahan Jepara. Tujuan penelitian tersebut adalah untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara kemampuan

membaca siswa kelas VIII MTs Nurul Ulum Welahan Jepara pada tahun akademik 2012/2013 sebelum dan sesudah diajarkan dengan menggunakan perangkat aplikasi *hot potatoes* sebagai media. Platform media yang dipakai dalam penelitian Akhsan ini adalah komputer juga.

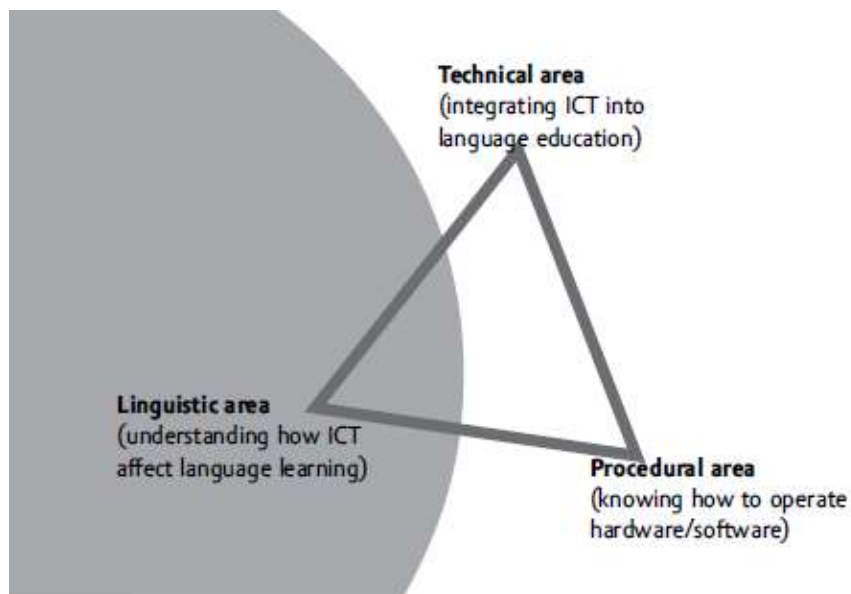
Dari penelitian terdahulu mengenai *Hot Potatoes* yang sudah pernah dilakukan dapat diketahui bahwa belum ada penelitian berbasis *MALL* dengan *Hot Potatoes* yang menggunakan ponsel pintar pada pelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA. Penelitian seputar *Hot Potatoes* sudah banyak dilakukan pada mata pelajaran bahasa Inggris dan Arab yang membahas tentang ketrampilan membaca saja sedangkan penggunaan *Hot Potatoes* dengan berfokus pada keterampilan menyimak, apalagi menggunakan ponsel pintar masih jarang dilakukan. Oleh karena itu, penelitian penggunaan media ponsel pintar dengan *Hot Potatoes* pada ketrampilan menyimak bahasa Jepang ini layak sekali untuk dilakukan.

PEMBAHASAN

Dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran bahasa, banyak memberikan keuntungan dan manfaat dan berpengaruh positif dalam peningkatan hasil belajar peserta didik. Dengan menggunakan variasi pembelajaran bertujuan untuk meningkatkan dan memelihara perhatian peserta didik, memotivasi peserta didik, membentuk sikap positif terhadap guru dan sekolah serta memberikan pilihan dan fasilitas belajar individual kepada peserta didik (Djamarah dan Aswan, 2010:161-165). Penggunaan ponsel pintar merupakan salah satu strategi dalam pembelajaran menyimak bahasa Jepang untuk meningkatkan motivasi peserta didik sehingga memungkinkan peserta didik belajar mendapat pengalaman secara visual, auditorial dan interaktif. Bagi peserta didik yang merupakan pelajar visual, visualisasi pada ponsel pintar sebagai alat pembelajaran membantu peserta didik memvisualisasikan dan menyimpan materi yang diajarkan guru dalam jangka waktu

yang lebih lama. Solusi praktis untuk mengatasi hambatan guru bahasa Jepang dalam pembelajaran berbasis *MALL* ini adalah dengan media *Hot Potatoes* yang diaplikasikan dalam metode dan prosedur dan teknik yang tepat.

Torsani (2015:160) menggambarkan keberhasilan pembelajaran berbasis komputer tergantung pada guru dalam menguasai 3 area, yaitu *linguistic area*, *procedural area* dan *technical area*. Hal ini berlaku juga pada pembelajaran berbasis *mobile*. Pada *linguistic area*, guru diharapkan memahami pentingnya *ICT*/ teknologi komputer dalam pengaruhnya terhadap pembelajaran bahasa. Dari hasil penelitian terhadap pembelajar bahasa asing di Turki diketahui bahwa 58% siswa memiliki tingkat motivasi yang tinggi terhadap komputer (Genç, G., & Selami A, 2010: 1367). Dari sini diketahui bahwa *ICT* memang sangat berpengaruh terhadap pembelajaran. Pada *procedural area*, guru diharapkan mengetahui bagaimana mengoperasikan perangkat lunak (software) maupun perangkat keras (hardware). Sedangkan pada *technical area*, guru diharapkan dapat mengintegrasikan *ICT* ke dalam pendidikan bahasa. Dalam proses belajar mengajar, guru bertindak sebagai fasilitator, desainer, pemandu dan asisten. Oleh karena itu kompetensi teknologi guru harus ditingkatkan. Hambatan internal yang sering dialami oleh guru seperti kekurangan waktu dalam mempersiapkan materi ajar dan media ajar semestinya dapat diminimalisir apabila guru sudah menemukan alat/ teknologi yang tepat untuk mempersingkat waktu persiapan pembelajaran. Guru perlu berpikir kreatif bagaimana menerapkan multimedia dengan baik sesuai dengan ketiga area yang dijelaskan oleh Torsani diatas yaitu pemahaman tentang pentingnya *ICT* bagi pembelajaran bahasa, pengetahuan mengoperasikan komputer serta menggabungkannya dalam suatu implementasi pembelajaran bahasa.



Gambar 2. Linguistik, prosedur dan teknik; daerah abu-abu menunjukkan daerah pengetahuan yang paling dikuasai oleh guru bahasa.

Di lain pihak, Mukhtar (2014) mempunyai sudut pandang yang berbeda tentang hambatan guru dalam penerapan pembelajaran berbasis komputer di Indonesia. Menurut Mukhtar (2014) kondisi fasilitas dan infrastruktur jaringan internet di sekolah- sekolah Indonesia masih tergolong rendah, sehingga untuk melakukan pembelajaran berbasis komputer dengan internet menjadi sangat kurang memadai. Mukhtar (2014) berpendapat bahwa pembelajaran berbasis komputer secara konvensional lebih memungkinkan untuk diterapkan di Indonesia dari pada pembelajaran berbasis internet 100%. Pembelajaran berbasis komputer memerlukan sejumlah alat seperti komputer, speaker dan perangkat lunak (Mukhtar, 2014). Berdasarkan realitas tersebut, dalam penelitian ini penulis mengupayakan peserta didik dapat mengalami suatu pembelajaran dengan melibatkan kecanggihan teknologi ponsel pintar yang dimiliki oleh semua peserta

didik dengan menggunakan sistem *offline* sebagai salah satu cara untuk mengatasi keterbatasan fasilitas internet di kelas.

Cara membuat soal menyimak dengan JCloze dengan dropdown di Hot Potatoes

1. Siapkan *file* listening dalam format mp4.
2. Simpan *file* tersebut dalam satu folder.
3. Buka program *Hot Potatoes*, klik *JCloze*.
4. Save proyek yang akan dibuat dengan klik Save As pada direktori yang dikehendaki.
5. Masukkan *file* audio/ gambar yang akan digunakan dalam proyek pada satu folder.
6. Tulislah judul soal dan soal pada kotak dibawah *Title*.
7. Blok huruf/ angka yang akan dijadikan opsi pilihan menurun (*dropdown*). Lalu klik Gap.
8. Atur tampilannya dengan mencentang “Use dropdown list instead of text box in output” pada bar “Other” seperti pada gambar.



Gambar 3. Cara menyetel tampilan *dropdown* pada *Hot Potatoes-Jcloze*.

9. Untuk menyisipkan audio, ketik kode ini ke dalam kotak soal seperti ini.

```
<audio controls> <source src="horse.ogg" type="audio/ogg"> <source  
src="Neko.mp3" type="audio/mpeg"> Your browser does not support the audio  
element. </audio>
```

Edit kata yang dicetak tebal dengan nama *file* audio yang sesuai dalam *folder* yang sudah disiapkan, lalu klik ok.

9. Jangan lupa save proyek.

10. Eksport proyek dalam bentuk HTML lalu, tulis nama *filenya*.

11. Lalu klik save → Yes → View the Exercise in My Browser.

12. Cek hasilnya di *browser*.



Gambar 4. Tampilan file *Hot Potatoes-Jcloze* dengan *dropdown* untuk pembelajaran meyimak pada *browser*.

Hasil Angket, Observasi dan Wawancara

Penelitian ini dilaksanakan untuk mengetahui kendala-kendala apa saja yang terjadi dalam penerapan pembelajaran bahasa Jepang menggunakan media *Hot Potatoes* dengan menggunakan ponsel pintar. Penelitian ini dilakukan pada 58 responden peserta didik SMAN 1 Probolinggo. Penelitian ini dilakukan pada

tanggal 7 Februari 2019. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah angket yang berisi 7 soal angket dengan jawaban yang telah disediakan oleh peneliti dan 2 soal angket dengan jawaban bebas.

Berdasarkan pengolahan data hasil angket, dapat diketahui bahwa seluruh peserta didik menyatakan bahwa mereka mempunyai ponsel pintar. Hal ini terlihat dari 58 responden, seluruh responden (100%) menjawab mempunyai ponsel pintar. Dari seluruh responden yang mempunyai ponsel pintar tersebut, semuanya mengakui pernah menggunakan ponsel pintar untuk keperluan belajar bahasa Jepang.

Dalam hal penggunaan media *Hot Potatoes- JCloze* untuk pembelajaran bahasa Jepang ini, setelah para responden diberi kesempatan untuk menggunakan media tersebut, lebih dari setengah (53%) responden menyatakan bahwa mereka mudah menggunakan media *Hot Potatoes-JCloze*, hampir setengah (37%) responden mengatakan bahwa tidak mudah menggunakannya dan sebagian kecil (8,62%) yang mengatakan tidak tahu. Dari hasil observasi yang dilakukan oleh penulis selama responden menggunakan media ini, diketahui bahwa responden menjawab tidak tahu karena mereka tidak terbiasa menggunakan ponsel pintar untuk pembelajaran di kelas.

Ketika ditanyakan mengenai apakah penggunaan ponsel pintar dengan *Hot Potatoes – JCloze* ini dapat membantu mereka mempelajari bahasa Jepang dengan lebih, sebanyak lebih dari setengah (58,62%) responden menjawab terbantu, hampir setengahnya (25,86%) menjawab tidak terbantu dan sebagian kecil (15,52%) responden menjawab tidak tahu, dengan kata lain mereka masih ragu dengan pengalaman yang baru dirasakan setelah mencoba penggunaan ponsel pintar untuk pembelajaran menyimak bahasa Jepang tersebut.

Dari segi navigasi/ petunjuk penggunaan, menurut hasil angket diketahui bahwa lebih dari setengah (56,90%) responden menganggap bahwa tampilan media ini biasa saja. Ini berarti bahwa navigasi tersebut tidak terlalu sulit sekaligus tidak mudah juga digunakan. Hal ini mungkin dikarenakan peserta didik belum terbiasa menggunakannya. Hampir setengah (32,76%) responden merasa kesulitan memahami petunjuk penggunaan dan sebagian kecil (10,34%) responden menyatakan petunjuk penggunaan media ini mudah dipahami.

Mengenai ketahanan produk, sebagian besar responden yaitu sebagian besar (75,86%) responden mengatakan bahwa media ini dapat digunakan di ponsel pintar mereka, sebagian kecil (12,07%) responden menjawab tidak dapat menggunakannya dan sebagian kecil lainnya (12,07%) lainnya menjawab tidak tahu. Kemudian ditanyakan juga mengenai *browser* yang dipakai responden untuk menggunakan media. Sebagian besar responden yakni 81,03% mengatakan bahwa mereka dapat membuka media melalui browser Google Chrome dan sebagian kecil (17,2%) responden membuka media menggunakan *browser* yang lain. Dari sini diketahui bahwa media *Hot Potatoes* ini hampir tidak bermasalah dengan penggunaannya karena dapat digunakan melalui *browser* umum yang ada di ponsel pintar masing-masing responden.

Dari hasil angket mengenai kendala- kendala responden dalam penggunaan media di ponsel pintar dan observasi serta wawancara yang sudah dilakukan, diketahui bahwa lebih dari hampir setengah responden (25,9%) mengatakan bahwa mereka mendapat kendala dalam menggunakan media di ponsel pintar mereka. Namun sebaliknya, hampir setengah dari responden lainnya (25,9%) mengatakan bahwa ada kendala dengan suara yaitu mereka tidak dapat membuka *file* suara dari *file* HTML yang ada. Hal ini dikarenakan *file* suara yang berupa format MP3 terpisah dari *file* yang berformat HTML, sehingga suara/

audio tidak dapat diputar di *browser*. Dengan begitu responden harus memutar audionya di *tab* yang berbeda. Dari hasil pengamatan, ada beberapa responden yang berhasil memutar suara dan menggunakan *file* format HTML dalam satu layar. Namun sebagian yang lain tidak dapat melakukannya. Kendala teknis seperti ini berbeda-beda tergantung dari masing-masing ponsel pintar. Kendala yang ditemukan adalah ada beberapa ponsel pintar yang tidak mendukung *file* format HTML sehingga *file* tersebut tidak dapat dibuka/ digunakan. Selain itu, temuan kendala lainnya adalah ketika responden mencoba menggunakan fitur-fitur yang ada, mereka tidak sengaja menekan tanda indeks sehingga harus mengulang lagi kegiatan latihan dari awal. Beberapa responden menyatakan bahwa mereka tidak terbiasa menggunakan media ini sehingga terasa menyulitkan dan tidak praktis digunakan.

Penulis juga menampung kritik dan saran responden atas media ini yaitu lebih dari setengah (51%) responden menginginkan agar media diperbaiki lagi untuk mengatasi kendala-kendala yang ada seperti *file* mudah dibuka di semua ponsel pintar, suara dapat dengan mudah diputar, dan tidak terlalu cepat sehingga mudah dipahami. Beberapa responden lain menyarankan agar media ini dibuat dalam bentuk aplikasi dan 7% responden lain menyarankan agar media dapat didistribusikan melalui media sosial seperti *Whatsapp/ Line* agar lebih praktis. Sebagian kecil responden (15%) menyarankan agar menggunakan media lain yang lebih praktis digunakan. Sebanyak 4% responden juga menyarankan sebaiknya menggunakan *server* supaya pendistribusian dan pengelolaannya lebih teratur dan baik. Sebanyak 7% responden ternyata masih tetap menginginkan agar media buku tetap dipakai dalam pembelajaran. 7% responden lainnya menyarankan mengenai penampilan media agar dibuat lebih menarik dan 9% responden tidak memberikan kritik atau sarannya.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian awal mengenai penggunaan media *Hot Potatoes-JCloze* dalam pembelajaran bahasa Jepang dengan materi menyimak di SMAN 1 Probolinggo ini, dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Langkah- langkah penyusunan pengembangan media *Hot Potatoes- JCloze* untuk materi menyimak bahasa Jepang dimulai dari pengumpulan materi yang sudah pernah diajarkan di kelas. Selanjutnya materi tersebut disusun menjadi soal- soal latihan menggunakan fitur- fitur yang terdapat pada *software Hot Potatoes*. Latihan soal yang dibuat kemudian disatukan menjadi sebuah media dalam bentuk *file HTML* yang dapat dibuka di browser umum yang ada di ponsel pintar peserta didik tanpa harus terkoneksi dengan internet. Perlu diperhatikan pula bahwa media suara dibuat sesederhana mungkin sehingga ketika dibuka di ponsel pintar tidak mengalami kesulitan.
2. Media *Hot Potatoes-JCloze* ini memiliki beberapa kekurangan dalam hal penggunaannya. Seperti pada format *Hot Potatoes* yang lainnya, *Hot Potatoes -JCloze* ini dapat menampilkan hasil skor latihan begitu selesai melakukan kegiatan dengan menekan tombol “*check*”. Selain itu, media ini dapat digunakan di hampir semua jenis *browser* ponsel pintar. *Browser* yang paling sering digunakan dan mudah dipakai adalah Google Chrome. Kekurangan dari media ini menurut hasil angket, observasi dan wawancara adalah suara tidak dapat didengar karena *file* format MP3 dan HTMLnya terpisah sehingga menyulitkan untuk menemukan masing- masing file, peserta didik belum terbiasa menggunakan media ini untuk pembelajaran menyimak sehingga media ini dirasa kurang praktis, walaupun sebenarnya dari pengamatan penulis dengan sedikit usaha peserta didik dapat akhirnya peserta didik dapat menggunakan media ini. Selain itu kendala yang dihadapi peserta didik adalah

merasa kualitas suara kurang jelas sehingga sulit dipahami. Hal seperti ini sebenarnya wajar terjadi karena peserta didik kurang mendapat latihan menyimak, sehingga daya simak mereka rendah. Kendala yang awal yang terasa saat proses pembelajaran menyimak ini adalah ketika tahap pendistribusian *file* secara manual ke ponsel pintar masing-masing. Karena penulis tidak menggunakan fasilitas internet sama sekali, jadi pendistribusian dilakukan dengan fitur yang sudah ada di ponsel pintar seperti *Share-It*, *Bluetooth* dan lainnya. Pendistribusian ini membutuhkan waktu yang agak lama.

Implikasi

1. Dalam penelitian ini, kendala- kendala pada penggunaan media *Hot Potatoes-JCloze* pada ponsel pintar dalam pembelajaran menyimak bahasa Jepang ini dapat diketahui satu per satu dari hasil angket, observasi dan wawancara, sehingga untuk kedepannya penelitian ini sebaiknya dilanjutkan dengan metode eksperimen murni untuk mengetahui efektivitas penggunaan media *Hot Potatoes-JCloze* terhadap hasil belajar peserta didik.
2. Dengan mengkondisikan kelas menjadi lebih baik, dari segi kesiapan infrastruktur, dan fasilitas pendukung lainnya, penelitian penerapan media *Hot Potatoes-JCloze* dengan ponsel pintar ini dirasa layak sekali untuk lebih dikembangkan agar lebih mudah dan praktis digunakan peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

Akhsan, Sobirin. (2014). *The Reading Comprehension Of The Eighth Garde Of Students Of MTs Nurul Ulum Welahan Jepara In Academic Year 2012/2013 By Using Hot Potatoes Software Applications*. (Skripsi). Kudus: Universitas Muria Kudus.

Luza Qodriyanti, *Penggunaan Ponsel Pintar...* (hlm. 1-18)

Demouy, Val´erie and Kukulska-Hulme, Agnes. (2010). *On the spot: using mobile devices for listening and speaking practice on a French language programme*. *Open Learning: The Journal of Open and Distance Learning*, 25(3) pp. 217–232.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zai. (2010) *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta. Rineka Cipta.

Genç, G., & Selami A. (2010). *Students' Motivation Towards Computer Use in JFL Learning*. IETC Istanbul, Turkey.

Emmasari, Yumi. (2015). *Penggunaan Software Hot Potatoes dalam Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Internet “Ganbarimon”*. (Skripsi). Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia

Gündüz, Nazlı. (2005). *Computer Assisted Language Learning*. *Journal of Language and Linguistic studies* Vol.1, No.2, Oktober 2005. Tersedia di: <http://www.jlls.org/index.php/jlls/article/view/16>

Kabilan, MK. (2009). *Critical considerations for implementation of CALL program*. *US-China Education Review*, 6(11), 65-74

Kukulska-Hulme, A. & Shield, L. (2008) *An Overview of Mobile Assisted Language Learning: from content delivery to supported collaboration and interaction*. *ReCALL: Research in Computer-Assisted Language Learning*, 20(3), 249-252.

Mukhtar, A. (2014). *Mungkinkah CALL (Computer Assisted Language Learning) digunakan untuk Kegiatan Belajar-Mengajar Bahasa Inggris di Indonesia?*. <http://www.balitbangdiklat.kemenag.go.id/indeks/jurnal-kediklatan/435-mungkinkah-call-computer-assisted-language-learning-digunakan-untuk-kegiatan-belajar-mengajar-bahasa-jepang-di-indonesia.html>.

- Sharples, M. (2003). Disruptive Devices: Mobile Technology for Conversational Learning. *International Journal of Continuing Engineering Education and Lifelong Learning*, 12, 5/6, 504-520.
- Torsani, Simone (2015). *Linguistics, procedure and technique in CALL teacher education*. *Jaltcalljournal*, vol 11, No.2 Pages 155-164.
- Viviani, Edita Rosana dan Esti Kurniasih. (2011). "Hot Potatoes" Software as Media in Teaching Reading Recount Text to the Tenth Grade Students of SMAN 1Gedangan Sidoarjo. (Makalah). Terdapat di: [http://www.e-journal.unesa.ac.id/index.php/retain/search/titles? Search Page=2](http://www.e-journal.unesa.ac.id/index.php/retain/search/titles?SearchPage=2).
- Winke, Paula and David MacGregor. (2001). *REVIEW OF HOT POTATOES, 2001*. Tersedia di: <http://www.llt.msu.edu/vol5num2/review3/>.
- Yang, Youwen. (2010). Computer-assisted Foreign Language Teaching: Theory and Practice. *Journal of Language and Research*, 1(6), 909-912. Doi: 10.4304/jltr.1.6.909-912
- Yavuz, Fatih. (2011). *Using Hot Potatoes in Listening Skills - International Journal of Business and Social Science*. Tersedia di: [http://www.ijbssnet.com/journals/Vol._2_No._11_\[Spesial_Issue-June_2011\]/30.pdf](http://www.ijbssnet.com/journals/Vol._2_No._11_[Spesial_Issue-June_2011]/30.pdf).