



IINNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 2 Tahun 2023 Page 1579-1593

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-42468

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Pengaruh Penggunaan Aplikasi *Goodnight* Terhadap Tingkat Kecemasan Berbahasa Dan Tingkat Percaya Diri Dalam Berbicara Bahasa Jepang

Summa Aurasna^{1✉}, Merri Silvia Basri², Sri Wahyu Widiati³

Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Riau, Pekanbaru

Email: summa.aurasna0970@students.unri.ac.id^{1✉}

Abstrak

Dalam pembelajaran bahasa Jepang di kelas perkuliahan terdapat mahasiswa mengalami kesulitan berbicara dalam bahasa Jepang. Kesulitan tersebut dapat dipengaruhi beberapa faktor seperti kecemasan, tidak percaya diri, rasa gugup dan lain sebagainya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penilaian diri mahasiswa menggunakan aplikasi *Goodnight* dapat membantu kecemasan berbahasa dan percaya diri dalam berbicara bahasa Jepang. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat 3 semester ganjil Program studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tahun ajaran 2021/2022 sebanyak 24 mahasiswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, setelah menggunakan media aplikasi *Goodnight* untuk kecemasan berbahasa dan percaya diri mahasiswa mengalami adanya perubahan yang dapat membantu dalam melatih berbicara bahasa Jepang. 57,6% respond masih merasa kecemasan berbahasa dan 54,6% tidak percaya diri, mahasiswa/i Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2020 dapat menilai dirinya sendiri perihal peningkatan mereka sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Goodnight* untuk melatih berbicara bahasa Jepang.

Kata kunci: *Bahasa Jepang, Kecemasan Berbahasa, Percaya Diri, Aplikasi Goodnight*

Abstract

In learning Japanese in lecture classes, there are students who have difficulty speaking Japanese. These difficulties can be influenced by several factors such as anxiety, lack of confidence, nervousness and so on. The purpose of this study was to find out that student self-assessment using the Goodnight

application can help with language anxiety and confidence in speaking Japanese. The research method used is descriptive research method with a quantitative approach. The sample in this study were 3rd grade students in the odd semester of the Japanese Language Education Study Program, the Faculty of Teacher Training and Education for the 2021/2022 academic year, with a total of 24 students. The results of the study show that, after using the Goodnight application media for language anxiety and self-confidence, students experience changes that can help them practice speaking Japanese. 57.6% of respondents still feel language anxiety and 54.6% are not confident, Japanese Language Education Class of 2020 students can assess themselves regarding their improvement before and after using the Goodnight application to practice speaking Japanese.

Keywords: *Japanese Language, Language Anxiety, Self-confidence, Goodnight App*

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang adalah bahasa yang masyarakat Jepang gunakan sebagai bahasa komunikasi antar sesama masyarakat Jepang. Setelah bahasa Inggris, bahasa di Indonesia yang juga sangat banyak dipelajari yaitu satu di antaranya bahasa Jepang. Hal ini sebagai akibat dari terus membaiknya hubungan antara Jepang dan Indonesia di berbagai bidang, antara lain yang berkaitan dengan pariwisata, ekonomi, dan pendidikan. Penguatan hubungan antara kedua negara dapat mendorong permintaan yang lebih besar untuk alat komunikasi.

Suatu bentuk bahasa yang unik untuk bahasa Jepang membedakannya dari bahasa asing lainnya. Tata dan ragam bahasanya serta huruf yang dipakai semuanya mengungkapkan struktur bahasa. Bahasa Jepang lain halnya dengan bahasa daerah di Indonesia maupun bahasa Indonesia yang berdasarkan struktur bahasanya, bahasa Jepang, misalnya memakai kanji, katakana, serta hiragana. Bahasa Indonesia dan bahasa daerah lainnya memakai pola struktur kalimat SPO (Subjek, Predikat, Objek), sementara kalimat pada bahasa Jepang mengikuti pola SOP (Subjek, Objek, Predikat). Bahasa Jepang frasanya memakai pola MD (Menerangkan Diterangkan), sebaliknya frasa dalam bahasa daerah lainnya maupun bahasa Indonesia mengikuti pola struktur frasa DM (Menerangkan Diterangkan). Akibatnya, ada kemungkinan bagi siswa untuk mengalami kesulitan belajar bahasa Jepang.

Untuk dapat menguasai berbahasa terdapat aspek kemampuan berbahasa, kemampuan berbicara menjadi salah satu yang dibutuhkan dalam berbahasa. Nunan (2000:39) menyatakan bahwa Salah satu bagian yang paling penting untuk belajar bahasa asing ataupun bahasa kedua adalah berbicara. Selain itu, ia menunjukkan bahwa

keberhasilan pembelajaran bahasa ditentukan oleh kemampuan seseorang untuk melakukan percakapan dalam bahasa target. Dapat dikatakan bahwa berbicara dengan lancar sangat penting untuk pembelajaran bahasa sehingga siswa dapat saling berkomunikasi saat di luar maupun di dalam kelas.

Tujuan pendidikan bahasa Jepang di Indonesia, khususnya pada jenjang pendidikan tinggi atau Perguruan Tinggi (PT) adalah untuk mengajarkan kepada siswa cara berkomunikasi dalam bahasa Jepang. Di sini, mampu melakukan percakapan dalam bahasa Jepang dengan pelajar bahasa Jepang lainnya serta penutur jati bahasa Jepang berfungsi sebagai indikasi langsung dari kemampuan berbicara. Guru atau dosen tentu saja sudah melakukan bermacam pendekatan dan strategi untuk mencapai tujuan tersebut, namun karena mengembangkan suatu kompetensi bukan sesuatu yang sederhana, permasalahan mahasiswa bahasa Jepang di PT mengenai kemampuan bicara dalam bahasa Jepang belum terselesaikan.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang di kelas perkuliahan terdapat mahasiswa mengalami kesulitan berbicara dalam bahasa Jepang. Pada dasarnya, kesulitan siswa berbicara dan belajar bahasa Jepang dapat dikaitkan dengan sejumlah faktor, seperti ketidakmampuan untuk memahami apa yang diajarkan oleh guru mereka, kegugupan dan kurang percaya diri ketika berbicara di depan sekelompok besar orang, dan ruang kelas, serta lingkungan yang kurang mendukung dan kurang efektif.

Dengan kemajuan teknologi informasi yang sangat cepat, sekarang lebih mudah untuk melatih kesulitan berbicara siswa melalui interaksi manusia dari berbagai belahan dunia. Orang dapat berinteraksi dan berkomunikasi setiap hari bersama beberapa orang di berbagai negara dengan bertemu langsung atau menggunakan media, khususnya media sosial.

Komunikasi langsung atau tidak langsung dapat dilakukan dari mana saja, misalnya melalui penggunaan telepon seluler. Saat ini ponsel digunakan masyarakat untuk alat komunikasinya yang utama. Seiring dengan kemajuan teknologi, ponsel juga mengalami perubahan. Jika sebelumnya sekadar dipakai dalam menerima ataupun mengirimkan pesan, memanggil atau menjawab panggilan, ponsel pintar saat ini telah terdapat fitur internetnya serta bisa menjalankan fungsi layaknya komputer.

Teknologi serta informasi yang laju perkembangannya sangat pesat pada konteks globalisasi ikut mendorong peningkatan masyarakat yang menggunakan media sosial. Berbagai platform media sosial yang sedang meningkat, berupa Twitter, Instagram, serta

Facebook sudah membentuk gaya hidup sosial baru. Melalui media sosial, siapa pun dapat terhubung dan melakukan komunikasi di mana pun, kapan pun, serta kepada siapa pun [1].

Tindakan berkomunikasi dengan orang lain terjadi hampir secara konstan sepanjang hidup. Kualitas interaksi manusia bergantung pada komunikasi yang efektif, yang diperlukan untuk berbagi informasi, ide, dan pengetahuan dengan orang lain. Realitas yang muncul selama ini berbeda; banyak siswa yang tidak mampu berkomunikasi dan terus takut berbicara di depan orang lain. Kemampuan komunikasi interpersonal yaitu satu di antara keterampilan yang harus siswa kuasai. Menurut Rakhmat (2008) Tidak seorang pun dapat hidup normal tanpa suatu metode komunikasi atau berbicara dengan orang lain [2].

Tugas berbicara menjadi sangat sulit bagi sebagian besar mahasiswa bahasa asing dan bahasa kedua karena membutuhkan penguasaan kompetensi linguistik, kosakata yang memadai dan penguasaan sintaksis [3]. Dengan demikian, kecemasan bahasa asing dapat dialami oleh mahasiswa bahasa asing dan bahasa kedua ketika mereka dihadapkan pada tugas yang mengharuskan mereka untuk melakukan presentasi di depan kelas. Bagi mahasiswa yang memiliki keterampilan berbicara yang buruk dalam hal linguistik, kompetensi sintaksis dan jumlah penguasaan kosakata cenderung mempunyai kecemasan yang tingkatnya lebih tinggi dibandingkan dengan mahasiswa yang mempunyai keterampilan berbicara yang baik.

Banyak mahasiswa yang mengalami kecemasan berbahasa dalam proses pembelajaran, terutama ketika mereka dituntut untuk berbicara. Tingkat kecemasan yang rendah masih dapat bermanfaat bagi mahasiswa. Seperti yang dijelaskan oleh Lightbown & Spada (2006), "jumlah tekanan tertentu dapat memiliki efek positif dan bahkan memfasilitasi pembelajaran." Sering terjadi menjelang ujian kecemasan dapat memotivasi mahasiswa untuk belajar lebih giat. Namun, tingkat kecemasan yang lebih tinggi akan memengaruhi kinerja mahasiswa yang mencegah kinerja siswa yang mencegah mereka mencapai tujuan yang diinginkan [4].

Ada banyak faktor yang dapat memicu kecemasan berbahasa asing di kalangan mahasiswa; kesulitan linguistik (kosa kata, tata bahasa dan pengucapan), tantangan kognitif (takut gagal menjadi orang lain, takut membuat kesalahan, takut gagal dalam mengkomunikasikan pesan), peran guru dan daya saing [3]. Selanjutnya, Young (1991) mengategorikan sumber kecemasan bahasa menjadi enam; 1) kecemasan pribadi dan

interpersonal, 2) keyakinan peserta didik tentang pembelajaran bahasa, 3) prosedur kelas, 4) hubungan peserta didik-instruktur, 5) keyakinan instruktur mengenai pelajaran bahasa, 6) tes bahasa. Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa isu yang paling banyak dibicarakan diantara sumber daya tersebut adalah penyebab personal dan interpersonal yang meliputi harga diri dan daya saing. Mahasiswa cenderung membandingkan diri mereka dengan citra diri yang di idealkan [5].

Untuk melatih berbicara bahasa Jepang, satu di antara aplikasi yang bisa dipakai yaitu aplikasi *Goodnight*. Aplikasi *Goodnight* adalah aplikasi mengobrol yang terdapat berbagai bahasa yang tersedia berupa bahasa Korea, bahasa Inggris, bahasa Thailand, bahasa Indonesia, bahasa Jepang, bahasa China serta masih banyak bahasa dari Negara lain. Karna aplikasi ini berfokus untuk mengobrol jadi tidak banyak fitur yang tersedia, salah satunya dengan fitur *audio call* kita dapat mengatur terlebih dahulu bahasa yang kita inginkan seperti bahasa Jepang agar lingkup orang random yang kita temui berasal dari negara Jepang langsung atau orang dari negara lain yang ingin melatih Bahasa Jepangnya.

Pembalajaran mandiri dan penilaian diri dengan aplikasi *Goodnight* ini diharapkan pengguna dapat mengurangi kecemasan berbahasa asing dan meningkatkan tingkat kepercayaan diri dalam kemampuan berbicara bahasa asing terutama berbicara bahasa Jepang. Dengan kemajuan teknologi di masa sekarang ini, aplikasi seperti *Goodnight* dapat membantu untuk mengembangkan tingkat kemampuan berbicara bahasa Jepang yang mana penggunaan aplikasi yang fleksibel bisa digunakan di mana saja untuk melatih berbicara bahasa Jepang mahasiswa/i Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau.

Dari latar belakang masalah di atas, sehingga pada penelitian ini rumusan masalahnya yaitu adalah "Bagaimana penilaian diri oleh mahasiswa terhadap tingkat kecemasan berbahasa dan tingkat percaya diri dalam berbicara bahasa Jepang melalui media aplikasi *Goodnight*". Tujuan yang hendak dicapai peneliti pada penelitian ini yaitu untuk diketahuinya penilaian diri mahasiswa menggunakan aplikasi *Goodnight* dapat membantu kecemasan berbahasa dan percaya diri dalam berbicara bahasa Jepang.

METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini populasinya yaitu mahasiswa angkatan 2020 Program studi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau. Sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat 3 semester ganjil Program studi

Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan tahun ajaran 2021/2022 sebanyak 24 mahasiswa.

Metode penelitian deskriptif melalui pendekatan kuantitatif digunakan sebagai metode penelitian. Sugiyono (2012: 13) menerangkan bahwasanya penelitian deskriptif ialah penelitian yang dilaksanakan dalam mengetahuinya nilai variabel tersendiri, entah itu satu ataupun lebih variabel bebas dengan tidak membandingkan ataupun menghubungkannya pada variabel lain [6]. Penelitian deskriptif menurut Sudjana dan Ibrahim (2004:64) yaitu penelitian yang berupaya dalam memberikan deskripsi pada setiap kejadian, peristiwa, serta gejala yang sekarang sedang terjadi [7]. Sementara, Arikunto (2013:12) menerangkan bahwa pendekatan kuantitatif dikatakan pendekatan dengan memakai kuantitatif dikarenakan memakai suatu angka, dari mulai mengumpulkan datanya, menafsirkan datanya, dan hasil yang ditampilkan [8]. Keinginan penulis pada penelitian ini untuk diketahuinya gambaran tentang pengaruh penggunaan aplikasi *Goodnight* terhadap tingkat kecemasan berbahasa dan tingkat percaya diri dalam bicara bahasa Jepang.

Dalam pengumpulan data untuk kepentingan penelitian, menggunakan metode kuesioner. Peneliti menggunakan kuesioner tertutup dan daftar pernyataan atau pertanyaannya telah disertai sekalian dengan pilihan jawaban. Penelitian ini menggunakan kuesioner yang diadaptasi dari *Foreign Language Classroom Anxiety Scale* (FLCAS) yang Horwitz kembangkan. Kuesioner ini berfungsi dalam mengukur tingkat kecemasan berbahasa yang dirasakan mahasiswa/i ketika berbicara bahasa Jepang. Kuesioner yang telah dimodifikasi mempunyai 36 pertanyaan berhubungan dengan yang dirasakan oleh mahasiswa/i Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau.

Kuesioner ini memiliki dua pernyataan yaitu positif dan negatif. Rentang skor pernyataan positif akan berkisar 1-4 dengan jawaban "Sangat Setuju" hingga "Sangat Tidak Setuju". Lalu pernyataan negatif berkisar 4-1 dengan jawaban "Sangat Setuju" hingga "Sangat Tidak Setuju". Table skala penilaian skor Likert untuk mengukur tingkat kecemasan berbahasa ditunjukkan dibawah ini:

Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2021) mengungkapkan bahwasanya aktivitas menganalisis data kualitatif dilaksanakan dengan berkelanjutan dan interaktif hingga data jenuh [9]. Metode pemilihan, pemusatan, penyederhanaan, dan pengubahan data yang timbul dari menyalin secara tertulis atau pencatatan dikenal dengan reduksi data. Setelah datanya direduksi, data yang disajikan menawarkan kumpulan informasi

yang padat serta terstruktur yang membuat terjadinya inferensi. Verifikasi, yang terkait erat dengan penarikan kesimpulan, memerlukan peninjauan data secara menyeluruh untuk memeriksa ulang atau memvalidasi temuan

Setelah mengumpulkan data, peneliti melakukan analisis terhadap data itu. Agar diketahuinya tingkat kecemasan berbahasa mahasiswa/i digunakan rumus pembobotan. Menghitung data akan digunakan rumus teknik persentase, yaitu:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\% \quad (1)$$

Keterangan:

P = Persentase

f = Frekuensi Jawaban

n = Jumlah responden

Sesudah mengetahui total skor, dalam mengubah skor menjadi persentase bisa memakai rumus indeks % sebagai berikut:

$$\text{rumus indeks\%} = \frac{\text{total skor}}{Y} \times 100\% \quad (2)$$

Keterangan:

Kriteria Persentase Skor

Angka 0-25% = Tidak Pernah

Angka 26-50% = Jarang

Angka 51-75% = Sering

Angka 76-100% = Selalu

Sebelum memasukkan kedalam rumus, perlu diketahui dahulu intervalnya serta interpretasi persennya untuk mengetahui penilaian memakai interval skor persen (I), yaitu:

$$I = \frac{100}{\text{total skor likert}} \quad (3)$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pada angket ini digunakan modifikasi angket dari Horwitz tentang Foreign Language Classroom Anxiety Scale (FLCAS) [10]. Pertanyaan pada angket diubah dan dimodifikasi sesuai kebutuhan penelitian. Penulis menggunakan 2 tahap mengisi angket pada penelitian ini. Pada angket awal untuk mengetahui bagaimana kemampuan berbicara Bahasa Jepang Mahasiswa/i sebelum menggunakan media aplikasi *Goodnight*,

sedangkan angket akhir untuk mengetahui adanya perubahan dalam kemampuan berbicara Bahasa Jepang mahasiswa/i setelah menggunakan media aplikasi *Goodnight*. Angket ini dibagi menjadi 2 bagian bahasan pertanyaan tentang kecemasan berbahasa dan kepercayaan diri mahasiswa/i.

Tabel 1 Hasil Akhir Angket Penelitian tentang Kecemasan Berbahasa

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS	Total Skor
1	Saya masih merasa takut ketika ingin memulai berbicara bahasa Jepang.	0%	37,5%	58,3%	4,2%	58%
2	Saya tidak merasa takut salah pengucapan bentuk kalimat formal ketika berbicara bahasa Jepang setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	8,3%	58,3%	33,3%	0%	56,2%
3	Saya tidak merasa nyaman ketika berbicara bahasa Jepang menggunakan bentuk kalimat informal.	0%	41,7%	54,2%	4,2%	59,3%
7	Saya tidak merasa gugup ketika berbicara bahasa Jepang setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	8,3%	50%	37,5%	4,2%	59,3%
8	Saya tidak merasa gugup ketika berbicara bahasa Jepang dengan native speaker.	12,5%	45,8%	37,5%	4,2%	58%
9	Saya sudah bisa mengatasi kebingungan berbicara bahasa Jepang setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	8,3%	54,2%	33,3%	4,2%	58%
10	Saya tidak merasa kesal ketika tidak dapat menanggapi percakapan dalam bahasa Jepang setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	8,3%	41,7%	45,8%	4,2%	61,4%
14	Saya merasa nyaman ketika berbicara bahasa Jepang dengan orang lain setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	25%	54,2%	20,8%	0%	48,9%
15	Saya sudah bisa mengatasi ketakutan ketika seseorang berbicara bahasa Jepang dengan cepat setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	4,2%	58,3%	37,5%	0%	58%
16	Saya tidak merasa gugup berbicara bahasa Jepang dari pada bahasa lainnya setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	8,3%	58,3%	33,3%	0%	56,2%
17	Saya tidak merasa khawatir jika saya tidak bisa memberikan tanggapan ketika berbicara bahasa Jepang.	0%	37,5%	62,5%	0%	65,6%

18	Saya masih merasa terbebani ketika berbicara bahasa Jepang setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	4,2%	33,3%	45,8%	16,7%	56,2%
24	Saya bisa mengatasi rasa takut salah pelafalan ketika berbicara bahasa Jepang setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	12,5%	54,2%	33,3%	0%	55,2%
25	Ketika gugup, saya sudah bisa mengatasi apa yang ingin disampaikan setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	8,3%	66,7%	25%	0%	54,1%
29	Saya bisa mengatasi rasa cemas jika topik pembicaraan semakin rumit ketika berbicara bahasa Jepang setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	4,2%	37,5%	50%	8,3%	65,6%
33	Saya bisa mengatasi rasa panik, ketika saya kurang dalam melatih berbicara bahasa Jepang setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	4,2%	75%	20,8%	0%	54,1%
36	Saya sudah bisa mengatasi rasa cemas ketepatan tata bahasa ketika berbicara bahasa Jepang setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	12,5%	54,2%	29,2%	4,2%	56,2%

Setelah mengetahui hasil persentase total skor pada setiap pertanyaan, selanjutnya menghitung rata-rata persentase total skor indikator kecemasan berbahasa pada angket akhir penelitian dengan nilai rata-rata sebesar 57,6%. Dari hasil tersebut, dapat dikatakan mahasiswa/i sudah mengatasi terkait kecemasan berbahasa dari pada hasil angket awal penelitian. Tetapi beberapa mahasiswa/i masih 'sering' merasakan kecemasan berbahasa ketika berbicara bahasa Jepang setelah menggunakan media aplikasi *Goodnight* untuk melatih percakapan bahasa Jepang.

Tabel 2 Hasil Akhir Penelitian tentang Percaya Diri Mahasiswa

No	Pertanyaan	SS	S	TS	STS	Total Skor
4	Saya tidak merasa kesal ketika lawan bicara mengoreksi bahasa Jepang saya.	54,2%	29,2%	8,3%	8,3%	42,7%
5	Saya merasa bahasa Jepang saya ada peningkatan dalam berkomunikasi setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	25%	58,3%	16,7%	0%	47,9%
6	Saya tidak merasa takut ketika lawan bicara tidak langsung paham apa yang saya sampaikan dalam berbicara bahasa Jepang.	0%	54,2%	45,8%	0%	61,4%
11	Saya tidak merasa malas untuk melatih berbicara bahasa Jepang setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	8,3%	70,8%	12,5%	8,3%	55,2%
12	Saya merasa percaya diri ketika berbicara bahasa Jepang setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	12,5%	54,2%	33,3%	0%	55,2%

13	Saya tidak merasa takut ketika tidak bisa memahami apa yang disampaikan lawan bicara dalam bahasa Jepang setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	4,2%	58,3%	33,3%	4,2%	59,3%
19	Saya masih tidak bisa mengatasi rasa gugup ketika tidak mengetahui setiap kata yang disampaikan lawan bicara dalam bahasa Jepang setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	12,5%	45,8%	41,7%	0%	67,7%
20	Saya masih merasa canggung berbicara bahasa Jepang dengan orang lain setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	4,2%	33,3%	62,5%	0%	60,4%
21	Saya tidak bisa mengatasi rasa kewalahan, jika lawan bicara berbicara bahasa Jepang dengan cepat setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	8,3%	50%	41,7%	0%	66,6%
22	Saya bisa mengatasi aksen saya yang terdengar aneh ketika berbicara bahasa Jepang setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	8,3%	62,5%	25%	4,2%	58%
23	Saya masih merasa takut untuk memulai berbicara bahasa Jepang setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	0%	45,8%	45,8%	8,3%	59,3%
26	Saya tidak takut melakukan kesalahan ketika berbicara bahasa Jepang setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	20,8%	58,3%	20,8%	0%	50%
27	Saya tidak merasa nyaman ketika berbicara bahasa Jepang ketika menggunakan aplikasi Goodnight.	0%	12,5%	62,5%	25%	46,8%
28	Saya tidak takut terlihat seperti orang yang aneh ketika salah bicara dalam bahasa Jepang setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	25%	54,2%	20,8%	0%	48,9%
30	Setelah menggunakan aplikasi Goodnight, saya tetap tidak bisa menyampaikan apa yang ingin saya sampaikan ketika berbicara bahasa Jepang.	0%	20,8%	62,5%	16,7%	51,1%
31	Saya merasa bahasa Jepang saya ada peningkatan setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	16,7%	83,3%	0%	0%	45,8%
32	Saya sudah bisa mengatasi rasa kesulitan menanggapi yang disampaikan lawan bicara dalam bahasa Jepang setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	4,2%	70,8%	25%	0%	55,2%
34	Saya masih merasa takut salah penyusunan kalimat ketika berbicara bahasa Jepang setelah menggunakan aplikasi Goodnight.	0%	54,2%	41,7%	4,2%	62,5%
35	Setelah menggunakan aplikasi Goodnight, saya tidak takut berbicara bahasa Jepang walaupun kosakata yang masih kurang untuk berkomunikasi.	25%	70,8%	4,2%	0%	44,7%

Setelah mengetahui hasil persentase total skor pada setiap pertanyaan, selanjutnya menghitung rata-rata persentase total skor indikator percaya diri mahasiswa/i pada angket akhir penelitian dengan hasil rata-rata sebesar 54,6%. Dari hasil tersebut, dapat dikatakan mahasiswa/i sudah bisa mengatasi hal terkait percaya dirinya ketika berbicara bahasa Jepang dari pada hasil angket awal penelitian sebelum menggunakan media aplikasi *Goodnight*. Tetapi beberapa mahasiswa/i masih 'sering' merasa tidak percaya diri ketika berbicara menggunakan bahasa Jepang setelah menggunakan media aplikasi *Goodnight*.

Pembahasan

Hal yang sering dialami ketika berbicara bahasa Jepang pada mahasiswa/i Angkatan 2020 Pendidikan Bahasa Jepang FKIP Universitas Riau. Dari hasil tersebut 73,3% responden merasakan kecemasan berbahasa, dan 68,3% responden merasakan tidak percaya diri melalui observasi mengisi angket awal penelitian.

Dilihat dari hasil akhir angket tersebut kecemasan berbahasa masih menjadi hal yang sering dirasakan ketika berbicara bahasa Jepang dengan *native speaker*. Setelah menggunakan aplikasi *Goodnight* adanya perubahan yang baik pada mahasiswa/i ketika berbicara bahasa Jepang dari pada sebelumnya, walaupun masih ada mahasiswa/i yang kesulitan dalam kecemasan berbahasa dan percaya diri ketika berbicara bahasa Jepang.

Andrade (2019) menekankan bahwasanya penilaian diri (*Self assessment*) yaitu umpan balik yang tujuannya agar meningkatkan kaliber prosedur serta barang untuk meningkatkan kinerja dan mendapatkan pengetahuan yang mendalam mengenai materi yang didapatkan [11]. *Self assessment* adalah alat lain yang dapat digunakan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan motivasi intrinsik untuk belajar [12].

Penilaian diri yang dilakukan mahasiswa/i menjadi peran penting dalam perubahan kecemasan berbahasa dan percaya diri ketika berbicara bahasa Jepang. Penilaian diri dilakukan dengan baik dan membuat perubahan pada diri mereka, menilai perihal yang dialami ketika sebelum menggunakan aplikasi *Goodnight* dan menilai diri mengenai yang dialami selama menggunakan aplikasi *Goodnight*. Penilaian diri mahasiswa/i ketika menggunakan aplikasi *Goodnight* dapat membantu mengurangi kecemasan berbahasa dan meningkatkan percaya diri setelah berkali-kali berbicara dengan *native speaker* yang membuat mereka terbiasa dan mencoba untuk melawan

takut berbicara bahasa Jepang. Walaupun kecemasan berbahasa dan percaya diri masih menjadi kendala mahasiswa/i ketika berbicara bahasa Jepang.

Kozma (1991) yang berpandangan bahwa Media dapat menginspirasi peserta didik dan meningkatkan motivasi mereka untuk belajar, selain memberikan kontribusi yang signifikan terhadap proses dan hasil pembelajaran. Akibatnya, ada hubungan yang kuat antara pembelajaran dan media yang membantu menciptakan lingkungan belajar secara efisien serta efektif. Sehingga, bisa dinyatakan bahwasanya proses pembelajaran akan lebih efisien serta efektif dan akan menghasilkan kinerja belajar siswa yang lebih baik jika media dirancang untuk kebutuhan pembelajaran [13]. Secara lebih spesifiknya, Scanlan (2012) memperoleh bahwasanya media bisa membantu dalam mempelajari serta mengembangkan pemahamannya terhadap materi kursus. Terlihat bahwa media memiliki kekuatan untuk: Menarik perhatian; menumbuhkan minat belajar; menumbuhkan lingkungan yang kondusif untuk belajar; dan menumbuhkan penerimaan ide dan sudut pandang [14].

Siswa diberi otonomi dalam mengelola pembelajarannya melalui penggunaan *self-directed learning* (SDL) yang akan menghasilkan belajar mandiri. Pada SDL, secara garis besar otonomi mahasiswa terdiri (1) *evaluating*, (2) *monitoring*, serta (3) *planning* [15]. Model SDL membantu siswa menyadari status mereka sebagai pembelajar dewasa dan memberi mereka kekuatan untuk mengambil alih pendidikan mereka. Ini meningkatkan hasil dan proses pembelajaran. Hal tersebut sesuai pada penjelasan Sunarto (2008) yang mengatajan bahwasanya seorang individu akan mampu mengelola pembelajarannya secara efektif dan menghasilkan hasil yang terbaik jika diberi kesempatan untuk mengembangkan kemandirian belajarnya secara maksimal. Pada proses pembelajaran, fungsi guru sekadar menjadi mediator serta fasilitator [16].

Aplikasi *Goodnight* sebagai media pembelajaran mandiri membantu mahasiswa/i melatih percakapan berbicara bahasa Jepang selain jam belajar dikelas. Melatih berbicara bahasa Jepang tidak lagi berfokus ketika dikelas saja, dengan adanya aplikasi *Goodnight* membantu melatih berbicara bahasa Jepang dimana saja dan kapan saja. Aplikasi *Goodnight* menggunakan fitur *voice chat* pengguna seperti sedang menelfon tetapi mengobrol dengan orang *random* dari berbagai negara dan dapat mengatur negara yang di inginkan untuk menjadi fokus bahasa apa yang ingin di gunakan ketika berbicara. Ketika menggunakan aplikasi *Goodnight* kemungkinan akan bertemu dengan orang yang kurang dapat berbicara dengan nyaman, karena aplikasi seperti ini tidak dapat dipungkiri

terdapat orang yang berbagai macam sifatnya tetapi dari awal memakai aplikasi *Goodnight* sudah di ingatkan kepada mahasiswa/i dengan bijak menggunakannya untuk melatih berbicara bahasa Jepang.

Keunggulan aplikasi *Goodnight* berbicara dengan orang asing secara *random* dapat melatih keberanian diri untuk berbicara bahasa Jepang dan jika dilakukan bertahap dan berkali-kali dapat membantu mengurangi cemas dan menimbulkan rasa nyaman dan percaya diri ketika berbicara dengan orang asing. Awal menggunakan aplikasi ini kemungkinan akan merasakan canggung dan takut untuk memulai berbicara, tetapi jika sudah berkali-kali mencoba dan mengetahui pola percakapan awal seperti menyapa, bertanya kabar, berasal dari mana karena kemungkinan lawan bicara yang didapatkan tidak berasal dari Jepang, lalu berlanjut ke topik pembicaraan apa yang ingin dibahas. ketika pola percakapan awal sudah diketahui memulai berbicara dengan lawan bicara akan terasa nyaman dan tidak terlalu takut. Setelah nyaman dan berani memulai percakapan awal, topik percakapan akan menjadi luas dan berbagai hal dapat dibicarakan seperti tentang budaya, daerah tinggal, kegiatan yang dilakukan, dan lain sebagainya. Tetapi mahasiswa/i cukup kesulitan ketika keterbatasan kosakata dan tidak percaya dirinya, dengan aplikasi *Goodnight* ini dapat membuat mahasiswa/i terbiasa untuk melatih kosakata percakapan bahasa Jepang mereka karena salah satu hal yang membuat dapat berbicara bahasa Jepang adalah dengan terbiasanya melatih berbicara.

Aplikasi *Goodnight* yang mudah digunakan dan dapat digunakan dimanapun untuk memanfaatkan sebagai media melatih berbicara bahasa asing terutama bagi pembelajar bahasa Jepang. Digunakan sebagai media melatih kemampuan berbicara yang dapat membantu praktek yang dipelajari dikelas, dengan aplikasi ini juga dapat membantu mengurangi kecemasan berbahasa dan dapat meningkatkan percaya diri untuk berbicara bahasa asing jika berlatih terus dan jadi terbiasa.

Berdasarkan hasil yang didapatkan, menyatakan bahwa progres sebelum dan sesudah mahasiswa/i menggunakan aplikasi *Goodnight* mengalami penurunan kecemasan berbahasa dan tidak percaya diri. Dengan hasil grafik ini dapat dikatakan menggunakan aplikasi *Goodnight* membantu mengurangi kecemasan berbahasa dan tidak percaya diri, yang dialami ketika berbicara bahasa Jepang.

SIMPULAN

Dari hasil mengisi angket akhir penelitian, sesudah memakai media aplikasi *Goodnight* untuk kecemasan berbahasa dan percaya diri mahasiswa mengalami adanya perubahan yang dapat membantu dalam melatih berbicara bahasa Jepang. 57,6% respond masih merasa kecemasan berbahasa dan 54,6% tidak percaya diri, mahasiswa/i Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2020 dapat menilai dirinya sendiri perihal peningkatan mereka sebelum dan sesudah menggunakan aplikasi *Goodnight* untuk melatih berbicara bahasa Jepang.

Sebelum menggunakan media aplikasi *Goodnight* hasil penilaian diri mahasiswa/i selalu merasa sangat cemas serta tidak percaya diri dalam bicara bahasa Jepang. Setelah beberapa kali menggunakan aplikasi *Goodnight* mahasiswa/i melanjutkan penilaian dirinya ketika berbicara bahasa Jepang di beberapa hal cemas dan gugup sudah dapat diatasi ketika berbicara dengan *native speaker* walaupun masih ada yang masih merasa cemas, gugup dan kurang percaya diri ketika berbicara bahasa Jepang. Jadi dari penilaian diri mahasiswa/i ini menggunakan media aplikasi *Goodnight* dapat membantu menurunkan tingkat kecemasan berbahasa dan percaya diri ketika melatih berbicara bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- U. Mansyur, "Bahasa Indonesia dalam Belitan Media Sosial: Dari Cabe-Cabeang Hingga Tafsir Al-Maidah 51," dalam *In Prosiding Seminar Nasional & Dialog Kebangsaan dalam Rangka Bulan Bahasa 2016*, Makassar, 2016.
- J. Rakhmat, Psikologi Komunikasi, Bandung: PT Rosdakarya, 2008.
- D. A. Anggraini dan R. Ovilia, "MINIMIZING FOREIGN LANGUAGE ANXIETY (FLA) IN SPEAKING THROUGH SELF REFLECTIVE VIDEO," dalam *National Proceeding*, Banjarmasin, 2016.
- P. Lightbown dan N. Spada, *How Language are Learned* (3rd edition), Oxford: Oxford University Press, 2006.
- D. J. Young, "Creating a Low-Anxiety Classroom Environment: What Does Language Anxiety Suggest?," *The Modern Language Journal*, vol. 75, no. 4, pp. 426-239, 1991.
- Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D, Bandung: Alfabeta, 2012.

- N. Sudjana dan Ibrahim, *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*, Bandung: Sinar Baru, 2004.
- S. Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT. Rineka Cipta, 2013.
- Sugiyono, *Metodelogi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta, 2021.
- E. K. Horwitz, M. B. Horwitz dan J. Cope, "Foreign Language Classroom Anxiety. Behalf: Blackwell Publishing, 1986.," *The Modern Language Journal*, vol. 70, no. 2, 1986.
- H. Andrade, "Critical Review of Research on Student Self-Assessment," *Frontiers in Education*, vol. 4, no. 87, 2019.
- T. T. Purwanti, "The Implementation of Self-Assessment in Writing Class: A Case Study at STBA Lia Jakarta," *TEFLIN Journal*, vol. 26, no. 1, pp. 97-116, 2015.
- R. Kozma, "Learning with media," *Review of Educational Research*, vol. 61, no. 2, pp. 179-212, 1991.
- C. L. Scanlan, "Instructional Media: Selection and Use," 2012. [Online]. Available: http://www.umdj.edu/idsweb/idst5330/instructional_media.htm. [Diakses 30 April 2023].
- U. A. Chaeruman, "Suatu Pendidikan Dengan Sistem Belajar Mandiri," *Jurnal Teknologi Pendidikan*, vol. 6, no. 2, pp. 7-37, 2007.
- A. Haliq dan A. Riyanti, "Pembelajaran Mandiri Melalui Literasi Digital," dalam *Seminar Tabunan Linguistik*, Bandung, 2018.