

PEMBUATAN APLIKASI SHOICHI UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR

Indra Nazarruddin, Pitri Haryanti, Soni Mulyawan Setiana

Universitas Komputer Indonesia, Jalan Dipatiukur 112-116, Bandung, Indonesia

indrabarbeque@gmail.com

ABSTRACT

This purpose of this study is to find out how to make alternative media for learning to read the basic level of Japanese language texts that the author named Shoichi. The method used in this study is the ADDIE research and development method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). At the time of making Shoichi's learning media, the author used Adobe Flash CS6 software, Adobe Photoshop CC and Paint Tool Sai as supporting applications in making images because it was easier to be operated. Making this media takes about three months. The sample and population are first-level students of the Japanese Literature Study Program at Unikom which number 20 peoples. With the Shoichi learning media as an alternative media for reading Japanese language texts at the base level of Adobe Flash, it is expected to increase motivation and enthusiasm in reading while also helping students in the process of reading Japanese.

Keywords: Reading Learning, Read Japanese, Multimedia, Shoichi

1. PENDAHULUAN

Membaca memiliki peranan penting dalam mempelajari hal yang ingin dipelajari. Dalam hal membaca, keterampilan sangat dibutuhkan agar dapat memahami suatu isi atau makna dari bacaan yang ingin dibaca.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, mahasiswa dituntut untuk melatih keterampilan membacanya dalam mata kuliah *dokkai*. Kata *dokkai*, jika dilihat dari kanjinya merupakan gabungan dari kanji yomu (yomu, artinya membaca)

dan toku (toku, artinya membongkar).

Juangsih (2012:2) mengemukakan bahwa *dokkai* tidak hanya mempunyai arti membaca tetapi dapat memahami apa yang dibacanya. Dari definisi tersebut, kita dapat memahami bahwa kata *dokkai* dapat diartikan sebagai salah satu cara untuk 'membongkar bacaan'. Jadi, *dokkai* tidak hanya sekedar membaca suatu bacaan saja, tetapi juga memahami isi bacaan.

Berdasarkan hal tersebut, untuk mempermudah pembelajar pada saat

mempelajari *dokkai*, saat ini dibuatlah media pembelajaran dengan basis multimedia. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran ini dapat membantu pembelajar khususnya mahasiswa tingkat dasar dalam proses belajar. Penulis merasa diperlukannya media pembelajaran *dokkai* berbasis multimedia yang dapat memberikan motivasi dalam proses belajar *dokkai*. Media pembelajaran yang dibuat oleh penulis diberi nama Shoichi.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Membaca

Definisi membaca dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:113) yaitu melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis meskipun hanya dalam hati ataupun melisankannya. Selaras dengan pendapat yang dikemukakan oleh Hodgson dalam Tarigan (2006:7) bahwa:

“Membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh suatu pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata maupun bahasa tulis. Kalau hal ini tidak terpenuhi, pesan yang tersurat dan yang tersirat tidak akan tertangkap atau dipahami, dan proses membaca itu tidak terlaksana dengan baik”.

Anderson dalam Arsyad (2006:8)

berpendapat bahwa dalam membaca , menyimak juga saling berkaitan dan mempunyai hubungan yang erat dikarenakan keduanya adalah sebagai alat untuk menerima komunikasi.

Tahap Pembelajaran Membaca

Ogawa dalam Setiana (2011) mengemukakan bahwa ntuk mengembangkan keterampilan membaca diperlukan tahap-tahap yang dapat dibagi ke dalam berbagai tingkatan, yaitu: (1) Tahap dasar (*Shokyuu*), tahap ini merupakan dasar dari sebuah pembelajaran dari suatu bahasa yang meliputi penguasaan membaca huruf kana, bunyi, kosa kata, pola kalimat dasar, serta penguasaan huruf kanji kurang lebih 300 huruf; (2) Tahap menengah (*Chukyuu*), tahap ini meliputi penguasaan pola kalimat yang sudah diperluas, membaca kalimat dalam surat, buku harian, novel, dari bacaannya tersebut dapat memahami sekitar 70% sampai 80%; (3) Tahap tinggi/mahir (*Joukyuu*), Pada tahap ini diharapkan dapat membaca dan menganalisa bacaan yang bersifat keilmuan misalnya bidang politik, ekonomi, budaya, kesenian dan sebagainya.

3. METODE PENELITIAN

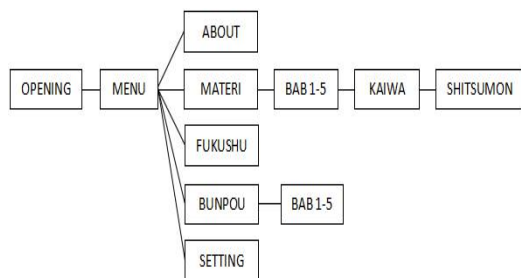
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ADDIE* (*Analysis, Design, Development, Implementation,*

dan *Evaluations*) sebagai metode penelitiannya. Metode yang dikembangkan oleh *Dick and Carry* (1996) bertujuan untuk merancang sistem pembelajaran. Pengembangan bahan ajar maupun produk seperti metode pembelajaran, media pembelajaran, model pembelajaran maupun strategi pembelajaran dapat menggunakan metode ini sebagai metode pengembangan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Membuat Rancangan Media

Sebelum memasuki proses pembuatan media pembelajaran *Shoichi*, pembuatan kerangka awal media terlebih dahulu dilakukan supaya dapat membantu mempermudah dalam proses pembuatan media itu sendiri. Berikut ini merupakan rancangan media pembelajaran *Shoichi*:

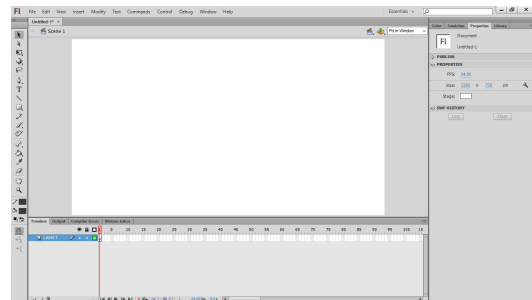


Bagan 1 Rancangan Media

b. Membuat Desain Media

Pada tahap ini, penulis membuat tampilan awal media dengan resolusi 1280 x 720 pixel di *Adobe Flash CS6*

kemudian memasukan/mengimport objek maupun bahan-bahan yang diperlukan untuk membuat media.



Gambar 1 Resolusi Media

c. Membuat Desain Karakter

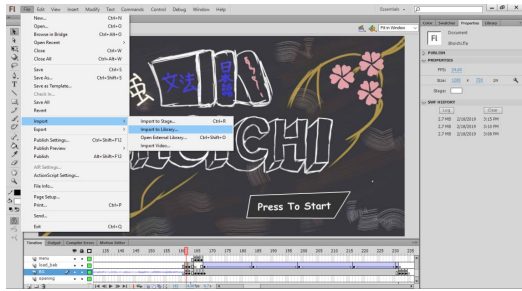
Pada tahap ini penulis membuat tampilan *Background* dan *Character* berdasarkan konsep yang sudah ditentukan menggunakan aplikasi *Paint Tool Sai* dan *Adobe Photoshop*.



Gambar 2 Desain *Character*

d. Mengimport Desain Media

Setelah semua hasil desain yang diperlukan penulis sudah terkumpul, selanjutnya penulis mengimport desain yang telah dibuat ke dalam library *Adobe Flash CS6*.



Gambar 3 Mengimport Desain/Objek

e. Membuat Animasi

Langkah selanjutnya adalah membuat animasi dari objek-objek yang telah di desain sebelumnya oleh penulis.



Gambar 4.8 Animasi Loading

f. Membuat Menu & Tombol Navigasi

Penulis membuat Menu dan berbagai macam tombol navigasi yang akan menghubungkan menu satu ke menu yang lainnya atau *frame* satu ke *frame* lainnya.



Gambar 5 Menu Button

g. Menambahkan *ActionScript*

Penulis memasukan *actionscript* kedalam beberapa *frame* dan *button* yang terdapat dalam *Adobe Flash CS6*. Setelah itu menginput data kedalam media tersebut.

Berikut ini *ActionScript* yang digunakan untuk membuat soal pilihan ganda, yaitu:

Pada *frame* awal yaitu *frame* sebelum memasuki soal-soal, penulis memberikan *ActionScript* sebagai berikut:

```
stop();
nilai=0;
```

Pada *frame* soal terdapat tiga *button* jawaban yang salah dan satu *button* jawaban yang benar. Pada masing-masing *button* jawaban yang salah, diberi *ActionScript* sebagai berikut:

```
on (release){nextFrame();}
```

Sedangkan *button* untuk jawaban yang benar diberi *ActionScript* sebagai berikut:

```
on
(release){nextFrame();nilai++;}
```

Pada *frame* hasil untuk menampilkan nilai yang diperoleh, sebagai berikut:

```
stop();
totalnilai=nilai*20;
```

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian, berikut ini adalah hasil penarikan kesimpulan yang dilakukan oleh penulis :

Media *Shoichi* dibuat dengan menggunakan software *Adobe Flash CS6* dan *Adobe Photoshop CC*, *Paint Tool SAI* sebagai software pendukung dalam pembuatan gambar. Terdapat delapan langkah dalam pembuatan media pembelajaran *Shoichi*, yaitu: (1) membuat rancangan media; (2) membuat desain media; (3) membuat desain karakter; (4) mengimport desain media ke dalam *flash*; (5) membuat animasi; (6) membuat button; (7) menambahkan *ActionScript*; dan (8) menambahkan musik penutup.

DAFTAR RUJUKAN

- Apriani, Rini. 2009. *Penerapan Metode SQ3R(Survey-Question-Read-Recite-Review) Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Teks Bahasa Jepang (Dokkai)*. Tersedia: <http://repository.upi.edu/1283/>. [Online].
- Arsyad. 2015. *Media Pembelajaran*. Edisi Revisi. Cetakan ke-18. Jakarta: Rajawali Pers.
- Branch, Robert Maribe. (2010). *Instructional Design: The ADDIE Approach*, New York : Springer.
- Juangsih, Juju. 2012. *Pendekatan Story Telling Dalam Pembelajaran Dokkai: Penelitian Terhadap Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang*. [Online]. Tersedia:<http://journal.binus.ac.id/index.php/Lingua/article/view/405>
- Pusat Bahasa. 2008. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa. Tersedia:<https://jurnal-oldi.or.id/public/kbbi.pdf>. [Online].
- Setiana, S.M. 2011. *Tes Tulis Sebagai Alat Evaluasi Kemampuan Membaca*. Tersedia: <http://elib.unikom.ac.id/gdl.php?mod=browse&op=read&id=jbptunikompp-gdl-sonimulyaw-33028>. [Online].