

TANGGAPAN TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN “SHOKYUUTO”

Muhammad Heikal, Anisa Arianingsih, Soni Mulyawan Setiana
Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipatiukur 112-116, Bandung, Indonesia
heikal1407@gmail.com

ABSTRACT

In this research the author discussed the responses of respondents to alternative learning media bunpou, kotoba and kanji which is named Shokyuuto. The data collection technique that used by the author was a closed and opened questionnaire consisting of 15 questions. The author used the ADDIE research method. This media was created using Adobe Flash Professional CS6. The material was taken from the book Shokyu Nihongo (Ge) published by Bonjinsha Japan in 2010. The results of this study were expected to increase the interest and motivation of learners in learning Japanese, and also help teachers in teaching activities to be more effective and efficient.

Keywords: Alternative Media, Responses of Respondents, Shokyuuto

Pendahuluan

Bahasa Jepang mempunyai ciri khas tersendiri seperti kosakata, tata bahasa, penggunaan huruf, cara pengucapan, dan lain-lain. Jumlah huruf kanji dan kosakata yang banyak, cara pengucapan yang bermacam-macam, dan urutan pola kalimat yang berbeda dengan bahasa Indonesia menjadi salah satu kesulitan tersendiri dalam mempelajari bahasa Jepang. Oleh karena itu, perlu adanya sarana atau alat untuk membantu pembelajar agar lebih mudah dan cepat dalam mempelajarinya.

Ada cukup banyak faktor yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran bahasa Jepang, salah

satunya adalah dengan memanfaatkan sumber belajar seperti teknologi dalam pembelajaran. Warsita (2008 : 57) menjelaskan bahwa teknologi pembelajaran dirancang dan dikembangkan dengan memanfaatkan aneka sumber belajar dengan tujuan untuk memfasilitasi seseorang dalam belajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk belajar secara efektif dan efisien. Muhson (2010) berpendapat bahwa media pembelajaran yang dibuat dengan baik akan membantu pembelajar dalam memahami dan menguasai materi pelajaran.

Oleh karena itu, penulis membuat media alternatif pembelajaran

yang dapat menambah minat pembelajar serta membantu pembelajar dalam proses belajar dengan memanfaatkan teknologi komputer berbasis *Adobe Flash Professional CS6* yang diberi nama *shokyuuto*. Penelitian ini akan membahas tentang tanggapan responden terhadap media tersebut.

Tinjauan Pustaka

1. Media

Di zaman yang serba canggih ini ada cukup banyak teknologi yang dapat dipergunakan untuk pembelajaran salah satunya adalah dengan media pembelajaran. Menurut Association of Education Communication Technology dalam Susilana (2015) secara garis besar menjelaskan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan dalam proses penyampaian pesan.

2. Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely dalam Asyhar (2011) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah materi yang menciptakan suatu kondisi agar peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan dan sikap. Sumber yang dibutuhkan untuk melakukan suatu komunikasi dalam pembelajaran

tercangkup dalam media pembelajaran, sehingga bentuk media pembelajaran biasa menyerupai *hardware*, seperti komputer, proyektor, televisi dan sebagainya. Selain perangkat keras *software* juga bisa dipergunakan sebagai media pembelajaran.

3. Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media terkait kegiatan pembelajaran tidak hanya sebagai alat bantu guru, tetapi juga sebagai penyampai pesan dan informasi pembelajaran yang sesuai dengan keperluan pembelajar. Susilana (2009 : 9) mengemukakan bahwa secara umum media mempunyai manfaat yakni memperjelas pesan supaya tidak terlalu verbalistik, mengatasi keterbatasan ruang dan waktu serta memungkinkan anak untuk belajar secara mandiri sesuai dengan bakat masing-masing.

4. Bunpou

Setiap bahasa memiliki tata bahasa, yang di dalamnya terdapat kaidah-kaidah yang mengatur penggunaan dalam berbahasa. Dalam bahasa Jepang tata bahasa disebut dengan *Bunpou*. Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto (2009) menjelaskan bahwa tata bahasa adalah seperangkat

aturan tentang bagaimana menggunakan dan menyusun kata-kata menjadi sebuah kalimat.

5. Kanji

Setiana (2011) mengatakan bahwa sistem penulisan dalam bahasa Jepang meliputi tiga perangkat huruf, yaitu, *kanji*, *kana* dan romaji. *Kanji* adalah huruf yang telah mempunyai sejarah selama 3000 tahun, dan merupakan aksara tertua yang masih dipergunakan hingga saat ini. Huruf *kanji* masuk ke dataran Jepang pada abad ke-5 Masehi melalui semenanjung Korea, bersamaan dengan masuknya agama Budha dan kebudayaan *Han*. Oleh karena itu, huruf *kanji* sering disebut huruf Han. *Kanji* merupakan satuan kata yang mengandung arti. Sering disebut juga sebagai *word character*. Pada dasarnya huruf *kanji* terdiri dari simbol gambar-gambar, garis, dan titik. Kemudian berkembang menjadi satu bentuk inti yang terdiri dari tiga unsur yang penting, yaitu bentuk, bunyi, dan makna.

6. Adobe Flash

Menurut penjelasan Akbar (2008), *flash* adalah *software* dengan kemampuan yang dapat menggambar

dan juga membuat animasi. *Flash* tidak hanya dapat digunakan untuk memproduksi animasi, pada zaman saat ini *flash* juga banyak digunakan untuk kebutuhan yang lain misalnya untuk merancang *game*, membuat bahan presentasi, mengembangkan *web*, animasi pembelajaran, begitu pula untuk membuat film.

Flash menghasilkan *file movie* yang merupakan sebuah animasi. *Movie* juga dapat berupa suatu grafik atau teks. Maksud dari grafik ini adalah grafik yang berejenis vektor, dengan begitu ketika mengaksesnya melalui internet, animasi yang akan ditampilkan terlihat lebih cepat dan halus saat dijalankan. Lalu, *flash* juga dapat memasukan video, gambar ataupun suara dari aplikasi lain. *Flash* merupakan suatu program perangkat lunak grafis yang diciptakan oleh perusahaan *Macromedia corp* yang berkerja di bidang animasi *web*. *Flash* diproduksi pertama kali di tahun 1996. Dalam beberapa versi *Flash* sudah diciptakan dan *Macromedia Flash 8* adalah versi terakhir dari aplikasi *Flash* ini. Kini *Flash* sudah berpindah *owner* kepada *Adobe*.

Metodologi Penelitian

Penulis menggunakan metode deskriptif dalam penelitian ini. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner. Penulis menggunakan dua jenis kuesioner yaitu kuesioner tertutup dan terbuka. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan mahasiswa Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia sebagai populasi dan sampel yang berjumlah 20 orang mahasiswa tingkat satu.

Pembahasan

1. Shokyuuto

Shokyuuto merupakan media alternatif yang penulis buat untuk memudahkan pembelajar bahasa Jepang dalam proses belajar. Dalam pembuatannya, penulis menggunakan dua *software* pendukung yaitu *Adobe Flash Professional CS6* digunakan untuk mengembangkan aplikasi dan *Adobe Photoshop CS6* digunakan untuk mengedit atau mendesain gambar. Media ini dikembangkan berdasarkan materi yang sesuai dengan buku *Shokyu Nihongo (Ge)* dari Bab 16 hingga Bab 28. Berikut ini Tampilan *opening*, *main menu*, *lesson menu* dan *renshuu menu* *Shokyuuto*.



Gambar 1. Tampilan *Opening*



Gambar 2. Tampilan *Main Menu*



Gambar 3. Tampilan *Lesson Menu*



Gambar 4. Tampilan *Renshuu Menu*

2. Tanggapan Responden

a. Hasil Penilaian Kuesioner

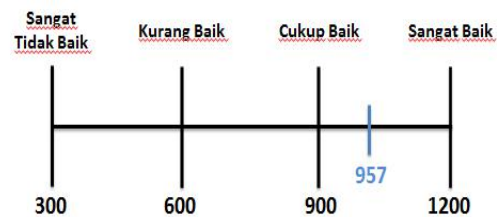
Tertutup

NO	PERNYATAAN	JAWABAN			
		SS	S	TS	STS
A. Materi Media					
1.	Kosakata yang terdapat dalam media <i>Shokyuto</i> sesuai dengan buku yang digunakan	7	8	4	1
	%	35%	40%	20%	5%
2.	Pola kalimat yang terdapat dalam media <i>Shokyuto</i> sesuai dengan materi yang dipelajari	3	12	5	0
	%	15%	60%	25%	0%
3.	Contoh kalimat yang terdapat dalam media <i>Shokyuto</i> sesuai dengan masing-masing Bab	7	10	3	0
	%	35%	50%	15%	0%
4.	Jumlah soal latihan yang terdapat dalam multimedia <i>Shokyuto</i> sudah mencukupi	6	9	3	2
	%	30%	45%	15%	10%
5.	Soal latihan yang terdapat dalam media <i>Shokyuto</i> termasuk mudah	5	11	4	0
	%	25%	55%	20%	0%
6.	Gambar penjelasan sudah sesuai dengan kosakata	5	8	6	1
	%	25%	40%	30%	5%
7.	Petunjuk pengisian soal latihan mudah dipahami	9	10	1	0
	%	45%	50%	5%	0%
B. Tampilan Media					
1.	Tampilan media <i>Shokyuto</i> dapat menarik perhatian dalam mempelajari bahasa Jepang	7	12	1	0
	%	35%	60%	5%	0%
2.	Ukuran teks secara keseluruhan yang digunakan pada media <i>Shokyuto</i> bisa terbaca dengan jelas	7	13	0	0
	%	35%	65%	0%	0%
3.	Jenis huruf yang digunakan pada media <i>Shokyuto</i> bisa terbaca dengan jelas	11	9	0	0
	%	55%	45%	0%	0%
4.	Tombol navigasi pada media <i>Shokyuto</i> mudah dioperasikan	6	14	0	0
	%	30%	70%	0%	0%
5.	Cara menjawab pertanyaan sampai mengetahui hasil nilai latihan termasuk mudah	7	9	3	1
	%	35%	45%	15%	5%
6.	Desain media <i>Shokyuto</i> secara keseluruhan menarik	10	6	4	0
	%	50%	30%	20%	0%
7.	Secara Keseluruhan, keefektifitasan belajar menggunakan media <i>Shokyuto</i>	6	13	1	0
	%	30%	65%	5%	0%
8.	Media <i>Shokyuto</i> dapat dijadikan media pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar	6	14	0	0
	%	30%	70%	0%	0%
	Σ	102	158	35	5
	Kriteria	408	474	70	5
	Σ Kriteria		957		

Tabel 1. Presentase Kuesioner Tertutup

Setelah mengetahui nilai dari setiap jawaban, kemudian penulis menentukan nilai ideal menggunakan perhitungan skala *likert* untuk menghitung hasil kuesioner tertutup. Nilai ideal yang diperoleh digunakan untuk menentukan nilai batas maksimum dari kuesioner tertutup. Nilai ideal yang diperoleh adalah 4×15

$\times 20 = 1200$. Dengan ketentuan nilai terbesar dari setiap pertanyaan adalah 4 yang terdiri dari 15 soal kuesioner dan 20 orang responden. Dari hasil penilaian penelitian yang diperoleh jumlah kriterium adalah 957, maka berdasarkan *rating scale* nilai tersebut masuk ke dalam interval cukup baik dan sangat baik. Dengan kata lain tanggapan responden terhadap media *Shokyuto* adalah baik. Berikut ini adalah *rating scale* berdasarkan hasil kuesioner tertutup media *Shokyuto*:



Gambar 5. Rating Scale Hasil Kuesioner Tertutup

Berdasarkan hasil di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa responden sebagian besar mengatakan bahwa media *Shokyuto* termasuk ke dalam interval cukup baik dan sangat baik dari segi materi maupun tampilan.

b. Hasil Penilaian Kuesioner Terbuka

Pada kuesioner yang dibagikan kepada responden terdapat dua pertanyaan yaitu:

1) Apakah ada keinginan untuk menggunakan media *Shokyuto*

untuk membantu proses belajar bahasa Jepang?

- 2) Saran untuk perbaikan media *Shokyuuto*.

Jawaban responden terhadap pertanyaan pertama adalah semua responden ada keinginan untuk menggunakan media *Shokyuuto* saat belajar bahasa Jepang. Berikut ini adalah alasan yang ditulis dalam kuesioner.

- 1) Media alternatif pembelajaran yang cukup efektif untuk bisa digunakan di kelas dan materi pembelajaran yang sesuai untuk disampaikan ke mahasiswa di tingkat satu. Dengan menggunakan media *Shokyuuto* diharapkan minat pembelajar bahasa Jepang menjadi bertambah, serta menarik perhatian mahasiswa untuk lebih fokus dan konsentrasi dalam belajar *bunpou*, *kotoba* dan *kanji*.
- 2) Media *Shokyuuto* sangat menarik dan dapat dijadikan alternatif media dalam kegiatan belajar mengajar di kelas dengan gambar yang menarik dan tata cara penyampaian yang cukup jelas, mahasiswa pun bisa belajar sendiri di rumah.
- 3) Secara keseluruhan dari segi gambar, warna, dan penulisan huruf *hiragana* dalam media sudah bagus. *Kotoba* dan *bunpou* juga sesuai

dengan buku referensi dan soal latihan yang cukup.

Adapun saran yang responden berikan untuk perbaikan media *Shokyuuto*.

- 1) Masih ada beberapa kesalahan dalam penjelasan (*typo* dan lain-lain) di materi *bunpou*, sehingga mahasiswa kesulitan dalam memahami cara penggunaan pola kalimat. Maka dari itu sebaiknya diperbaiki.

Penutup

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kuesioner tertutup, penulis menarik kesimpulan bahwa secara keseluruhan responden menyatakan media *Shokyuuto* termasuk kedalam interval cukup baik dan sangat baik dari segi materi maupun tampilan media dengan jumlah nilai kriterium yang diperoleh adalah 967. Dengan kata lain tanggapan responden terhadap media *Shokyuuto* adalah baik. Selain itu, berdasarkan hasil kuesioner terbuka responden menyatakan media *Shokyuuto* cukup efektif untuk bisa digunakan di kelas dan materi pembelajaran yang sesuai untuk disampaikan ke mahasiswa di tingkat satu dengan gambar yang menarik dan tata cara penyampaian yang cukup jelas,

mahasiswa pun bisa belajar sendiri di rumah, lalu secara keseluruhan dari warna dan penulisan huruf *hiragana* dalam media sudah bagus. *Kotoba* dan *bunpou* juga sesuai dengan buku referensi dan soal latihan yang cukup, tetapi masih ada beberapa kesalahan dalam penjelasan (*typo* dan lain-lain) di materi *bunpou*, sehingga mahasiswa kesulitan dalam memahami cara penggunaan pola kalimat.

2. Saran

Pemanfaatan media *Shokyuuto* sebagai sarana pendamping dalam kegiatan belajar menjadi salah satu metode untuk merangsang minat pada pembelajaran bahasa Jepang. Diharapkan mahasiswa Program Studi Sastra Jepang UNIKOM dapat lebih aktif dalam mengembangkan media-media pembelajaran lainnya untuk perkembangan di dalam dunia pendidikan.

Penulis berharap kepada peneliti selanjutnya untuk dapat mengembangkan *Shokyuuto* ini agar lebih sempurna dan lebih baik lagi, dari segi konten, desain maupun materi sehingga para pembelajar bahasa Jepang dapat menggunakan *Shokyuuto* pada tingkat selanjutnya.

Referensi

- Asyhar, R. 2011. Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran. Jakarta: Penerbit Gaung Persada.
- Dahidi, A, dan Sudjianto. 2009. Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Hidayatullah, P, Akbar, M.A. dan Rahim, Z. 2008. *Making Educational Animation Using Flash*. Bandung: Informatika.
- Muhson, A. 2010. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. Tersedia pada <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpakun/article/view/949/759> diakses pada tanggal 08 januari 2019 jam 09:25.
- Setiana, S.M. 2011. *Persepsi Mahasiswa Tentang Cara Mengajar Dosen Dan Pengaruhnya Terhadap Kemampuan Menguasai Kanji*. Tersedia pada <http://elib.unikom.ac.id/files/disk1/661/jbptunikompp-gdl-sonimulyaw-33025-1-jurnalp-i.pdf> diakses pada tanggal 8 february 2019 jam 22.40.
- Susilana, R, dan Riyana, C. 2009. Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian. Bandung : CV Wacana Prima.
- Warsita, B. 2008. Teknologi Pembelajaran: Landasan & Aplikasinya. Jakarta: Rineka.