日本の慣用句を紹介すると理解することで
学習マルチ・メディア

論文

日本語学士号を受ける条件の一つ満たすために提出いたします

筆者：

MAYA EKA MARTINA

63805001

インドネシア・コンピューター・大学

文学部日本学科

2009 年

承認

タイトル　：日本の慣用句を紹介すると理解することで学習マルチ・メディア

筆者　　：**MAYA EKA MARTINA**

学生番号　：**63805001**

バンドン、２００９年８月１５日

指導教官

Dra. Renariah, M. Hum
NIP.19580 40619 8503 2001

日本語学科長

Soni Mulyawan Setiana, M. Pd.
NIP 4127.20.04.001

審査委員会

1. Soni Mulyawan Setiana, M. Pd. **( )**

2. Dewi Soetanti, SS, M. Pd **( )**

3. Dra. Renariah, M. Hum. **( )**

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “日本の慣用句を紹介すると理解することでマルチ・メディア” beserta isinya adalah benar-benar karya sendiri dan saya tidak melakukan penjiplakan atau penguntipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan.

Atas pernyataan ini, saya siap menanggung resiko atau sanksi yang dijatuhkan kepada saya apabila kemudiam ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya saya ini, atau ada klaim dari pihak lain terhadap keaslian karya saya ini.

Bandung, Agustus 2009

Pembuat pernyataan,

Maya Eka martina

ABSTRAK

Media Interaktif Pembelajaran Dalam Memperkenalkan Dan Memahami Idiom Bahasa Jepang

Dengan perkembangan teknologi yang telah maju sekarang ini, tentu dibuatnya banyak media interaktif akan semakin memudahkan bagi para pembelajar bahasa Jepang untuk mempelajari bahan ajar termasuk idiom. Di Jepang, idiom disebut dengan *kanyouku*. *Kanyouku* adalah gabungan dua kata atau lebih yang tidak dapat diartikan kata per kata dan membentuk kata khusus. Dengan adanya media interaktif dapat membantu untuk mempermudah penyampaian bahan ajar sehingga proses belajar akan semakin menarik, lebih interaktif dan tidak akan membosankan.

Dalam penelitian ini dibahas mengenai kemampuan pembelajar dalam memahami idiom bahasa Jepang dengan menggunakan media interaktif pembelajaran. Peneliti melakukan penelitian terhadap tujuh orang mahasiswa tingkat II, lima orang mahasiswa tingkat III dan tiga orang mahasiswa tingkat IV Jurusan Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia. Penelitian dilakukan sebanyak dua kali pertemuan yaitu pada tanggal 18 Mei 2009 dengan tanggal 25 Mei 2009. Pada pertemuan ini peneliti memperkenalkan idiom bahasa Jepang dengan menggunakan media interaktif pembelajaran kemudian dilaksanakan juga pretest dan postest.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh kemampuan mahasiswa dalam memahami idiom bahasa Jepang apakah mengalami penambahan atau penurunan, dengan hasil didapat dari hasil perbandingan pretest dan postest. Dari hasil test tersebut mahasiswa mengalami penambahan dalam memahami idiom bahasa Jepang karena hasil postest lebih besar dibandingkan hasil pretest, dan nilai korelasi menunjukkan 0.98.

Dengan demikian, penggunakan media interaktif dalam memperkenalkan dan memahami idiom bahasa Jepang bisa dikatakan cukup membantu mahasiswa. Diharapkan media interaktif pembelajaran dapat digunakan dalam penyampaian materi ajar yang susah dimengerti pembelajar sehingga dapat menjadikan proses belajar mengajar lebih menarik.

ABSTRACT

The Media Of Interactive Learning In Introducing And Understanding Of Japanese Idioms

Due the development of advanced technology nowadays, the making of an interactive media is useful for Japanese learner's in understanding all subjects including idiom. In Japanese, idioms are called Kanyouku. Kanyouku is a union of two or more words, which can not or difficult to translate into word per word translation and to make them into particular words. The interactive media is helpful in teaching the subject easier. So that the process learning more interesting, interactive and it will not make boring.

On this research, the writer gives explation about student's ability in understanding of Japanese idioms. The writer conducted a research to students of Japanese literary UNIKOM that consists of seven students of second year, five students of third year and three students people of fourth year. The research was done in meeting twice, the first meeting was held on 18th May, 2009 and the second meeting was held on 25th May, 2009. In the meetings, the writers introduced Japanese idioms by using an interactive learning media also the pretest and the posttest were held too.

The purpose of this research is to know how student's ability in understanding of Japanese idioms whether their ability decreased or increased by the comporison of pretest and posttest result. From the test result, it can be concluded that student's ability in understanding of Japanese idioms is increased because the result of posttest is bigger than pretest. In addition, the correlation value is 0.98.

To conclude, the using of interactive media in introducing and understanding of Japanese idioms is helpful for student's. The writer hopes that the interactive media can be useful in teaching the difficult subject, so the process of teaching is more interesting.

前書き

本研究は「日本の慣用句を紹介すると理解することで学習マルチ・メディア」というタイトルである。筆者は、文献調査で、インターネットで研究をするし、学習者にテストをとおし，解釈するという段階的にする。

今回の研究は内容から見れば、単純なことであるため、もっと研究を続けようと思ったのだが、今回は、これだけしおく。本研究はまだ不明であること、皆様からご指導、ご提案をいただけるように考えられる。

最後に、本研究を完成するになった、一人一人の名前を挙げたことはできないが、皆様からご指導を感謝したいと思う。

マヤ　エカ　マルティナ

感謝の言葉

Allah SWT　のおかげで、「日本の慣用句を紹介すると理解することで学習マルチ・メディア」の使い分けの分析という論文を作成することができました。この機会には筆者は本論分を完成を助けてくださった以下の人々に感謝を申し上げると思いました。

1. インドネシア・コンピューター・大学の文学部長のProf. Dr. Moh. Tadjuddin,MA 先生
2. インドネシア・コンピューター・大学の日本語学科長のSoni Mulyawan Setiana,M.Pd 先生
3. 指導教官としてのDra. Renariah,M.Hum 先生.
4. 日本語学科の教師としてのPitri Haryanti, S.Pd 先生。
5. 日本語学科の教師としての Fenny Febrianty, SS, M.Pd 先生。
6. 日本語学科の教師としての Drs. H. Ahmad Dahidi M.A 先生。。
7. 日本語学科の教師としての Dewi Soetanti,SS, M.Pd 先生。
8. 日本語学科の教師としての Sugihartono M.A 先生。
9. 日本語学科の教師としての Marutani Toshihiro 先生。
10. 日本語学科の教師としての Sonoyama Satoko 先生。
11. 授業および論文の作成する間に、絶えず支持を与えた最愛している母、父、兄。

12. 愛している友達のCucuちゃん, Riskaちゃん, Ilaさん、Ekiさん、Abeさん、Yeniさん。

13. 二年生と三年生と四年生の友達。

14. 最高の親友のチビちゃん, Ela先輩とNia先輩。

15. MikakoさんとKaeさん。

16. スパー・ジュニアーのメンバーのLeeTeukさん，HeeChulさん，HanKyungさん, YeSungさん, KangInさん, ShinDongさん, SungMinさん, EunHyukさん, SiWonさん, DongHaeさん, RyeoWookさん, KiBumさん, dan KyuHyunさん。特にDongHae　Oppa「サランヘよ」。

17. 三ザル・ファミリーのKameyanと家族の亀さんと二宮さんと小山さんと加藤さん、Pi-chanと家族の山Pさん、Tacchanさんと家族の上田さんと田中さん。

18. その他の方々さん。

MEDIA INTERAKTIF PEMBELAJARAN DALAM MEMPERKENALKAN DAN MEMAHAMI IDIOM BAHASA JEPANG

SKRIPSI

Diajukan Untuk Menempuh Ujian Sarjana
Jurusan Sastra Jepang Fakultas Sastra
Universitas Komputer Indonesia

Oleh
MAYA EKA MARTINA
63805001

JURUSAN SASTRA JEPANG
FAKULTAS SASTRA
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG

2009

LEMBAR PENGESAHAN

NAMA	:	Maya Eka Martina
NIM	:	63805001
JUDUL	:	Media Interaktif Pembelajaran dalam memperkenalkan dan memahami idiom bahasa Jepang.

Bandung, Agustus 2009

Menyetujui,

Pembimbing

Dra. Renariah, M. Hum.
NIP.195804061985032001

Mengetahui,

Ketua Jurusan

Soni Mulyawan Setiana, M.Pd
NIP: 4127 20 04 001

DAFTAR TABEL

Hal

Tabel 4.3.1.1 ……..…… 43

Tabel 4.3.2.1 ……..…… 46

Tabel 4.3.2.2 ……..……...…… 51

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4.1 ……..……...… **36**

Gambar 4.2 ……...……...…… **37**

Gambar 4.3 ……..……...… **38**

Gambar 4.4 ……..……... **38**

Gambar 4.5 ……..…….…….. **38**

Gambar 4.6 ……..……...…… **39**

Gambar 4.7 ……..…….…….. **39**

Gambar 4.8 ……. **39**

Gambar 4.9 ……...…..…… **39**

Gambar 4.10 ……..…….. **40**

Gambar 4.11 ……..…….. **40**

Gambar 4.12 ……..…….. **40**

Gambar 4.13 ……..…….. **40**

Gambar 4.14 ……..…….. **40**

Gambar 4.15 ……..…….. **41**

Gambar 4.16 ……..…….. **41**

Gambar 4.17 ……..…….. **41**

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR ISI

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang ……...……..……. 1

1.2 Rumusan Masalah ……...……..…… 5

1.3 Pembatasan Masalah ……...……..……..…. 6

1.4 Tujuan Penelitian ……...……..……..… 7

1.5 Manfaat Penelitian ……....…...…… 7

1.6 Lokasi Dan Waktu Penelitian …….....……...……. 8

1.7 Definisi Operasional ……...…..……...……. 8

1.8 Sistematika Penulisan ……...……..…….…. 9

BAB II LANDASAN TEORI

2.1 Media ……...…...……..……...……. 11

2.1.1 Pengertian Media ……..……. 11

2.1.2 Jenis Media ……..…….. 11

a Media visual 11

b Media Audio ……..……..…….. 12

c Media Audio-Visual ……....…….. 12

2.1.3 Fungsi Media ……..……...……..…….. 12
2.2 Multimedia ……..…….……...……..…….. 13
2.2.1 Pengertian Multimedia ……...……..…….. 13
2.2.2 Unsur Multimedia ……..……...…….. 13
2.3 Media Pembelajaran ……...……...…….. 14
2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran …..…..……...…….. 14
2.3.2 Komputer sebagai media pembelajaran dan manfaatnya .....….. 15
2.3.3 Kelebihan dan kekurangan komputer sebagai media
pembelajaran ……..……..…….. 16
a Kelebihan menggunakan komputer dalam kegiatan
pengajaran ……..…….……..….. 16
b Kekurangan menggunakan komputer dalam kegiatan
pengajaran ……..……...…….. 17
2.4 Idiom ……...……...……. 17
2.4.1 Pengertian Idiom ……..…….…...…….……. 17
2.4.2 Makna Idiom ……...……..…….…….….. 19
2.4.3 Jenis-Jenis idiom ……....……..…… 19
a *Doushi Kanyouku* ……..…....…….…… 19
b *Keiyoushi Kanyouku* ……..…..…….……...…… 24
2.4.3 Fungsi *Kanyouku* 26

BAB III METODE PENELITIAN

3. 1 Metode Penelitian ……...……..……..…… 27

3.2 Objek Penelitian ……...…...…..……..…… 28

3.2.1 Objek Penelitian ……...……...…….…..…… 28

3.2.2 Subjek Dan Responden Penelitian ……...…..…… 29

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian ……...……..…...…..…… 29

3.4 Teknik Pengumpulan Data ……...…..…….…… 30

3.4.1 Tes ……...……..…...…..…… 30

3.4.2 Angket ……..…...……....…… 30

3.5 Teknik Pengolahan Data ……...……..…… 31

3.5.1 Tes ……...……..…...…..…… 31

3.5.2 Angket ……...…...…...……....…… 33

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Bagaimana perencanaan rancangan media interaktif pembelajaran dalam memperkenalkan dan memahami idiom bahasa Jepang …..…. 35

4.2 Bagaimana hasil akhir media interaktif pembelajaran dalam memperkenalkan dan memahami idiom bahasa Jepang ….……..... 43

4.3 Bagaimana tanggapan pembelajar terhadap media interaktif pembelajaran dalam memperkenalkan dan memahami idiom bahasa Jepang ….……..… 46

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5. 1 Kesimpulan ……..…....……..……...….…… 56

5.2 Saran …….....……...…… 57

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dengan perkembangan teknologi yang telah maju sekarang ini, mempelajari suatu pengetahuan tidak hanya dilakukan dengan membaca buku atau mendengarkan pelajaran yang dijelaskan oleh guru atau dosen saja, karena terkadang para pembelajar merasa bosan dengan sistem pengajaran tradisional seperti itu. Penyampaian materi ajar yang monoton dan tidak bervariasi dapat mengurangi motivasi dan minat pembelajar dan hal tersebut akan menyebabkan pembelajar merasa malas untuk mempelajari materi ajar yang diajarkan tersebut. Adanya suatu variasi dalam pembelajaran diharapkan pembelajar tidak hanya dapat menguasai materi ajar tetapi juga dapat meningkatkan serta mengembangkan semua potensi yang dimiliki sehingga dapat menjadikannya sebagai seorang pembelajar yang kreatif dan penuh dengan ide imajinasi. Sebagaimana hal ini diungkapkan oleh Conny R dalam Faisfanani (2008), bahwa :

> Strategi pembelajaran yang efektif dan efisien adalah pengembangan sikap belajar individu untuk mewujudkan pribadi yang tidak saja menguasai pengetahuan dan keterampilan dalam alih iImu dan teknologi, tetapi juga dapat mengembangkan dirinya sesuai potensi, bakat dan minatnya menjadi pribadi yang kreatif dan berintegritas tinggi.

Selain mendengar materi ajar dari penjelasan guru atau dosen di kelas serta membaca buku, supaya pembelajar mengerti dan menguasai materi ajar, dibutuhkan juga suatu alat atau media pembelajaran sebagai sarana untuk membantu dan mendukung proses belajar. Dengan menggunakan media

pembelajaran, media ajar akan menjadi semakin menarik, dibandingkan dengan sistem pengajaran secara tradisional juga dapat membantu untuk menyampaikan materi ajar pada saat guru atau dosen tidak dapat hadir di dalam kelas. Selain itu, dapat pula menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan sehingga tidak menimbulkan rasa bosan. Dan juga pembelajar dapat mempelajarinya sendiri di rumah.

Dengan dibuatnya banyak multimedia sebagai media pengajaran seperti yang telah diungkapkan di atas, akan semakin memudahkan para pembelajar untuk mempelajari materi ajar. Media pengajaran ini tidak hanya dapat dipelajari oleh pembelajar yang telah mempelajari materi ajar itu di sekolah, tetapi juga bagi pembelajar yang belajar secara otodidak juga bisa mendapatkan porsi yang sama.

Perkembangan teknologi ilmu komunikasi mampu meningkatkan kualitas materi pembelajaran dan proses pembelajaran dalam memberikan media komunikasi. Dengan kemajuan teknologi perangkat lunak (*software*) maupun perangkat keras (*hardware*), media pembelajaran sekarang ini mampu dikemas dalam bentuk multimedia dengan informasi yang padat dan menarik. Materi pembelajaran dapat disampaikan dengan uraian yang memadai dengan menggabungkan berbagai efek audiovisual. Bahkan aspek interaktif dari pembelajar juga dapat ditampung dalam kemasan multimedia.

Dengan banyaknya multimedia akan semakin memudahkan pembelajar untuk mempelajari sesuatu termasuk mempelajari suatu bahasa. Bahasa merupakan alat untuk berkomunikasi yang sangat penting untuk diketahui maupun dipelajari. Bahasa juga dapat menjadi jalan penghubung antar negara

sehingga dapat mempelajari kemajuan ilmu pengetahuan serta budaya yang dimiliki oleh negara lain. Semua bahasa memiliki keunikan dan kelebihan masing-masing termasuk bahasa Jepang yang memiliki keunikan dari tata bahasanya yang bisa berubah sesuai situasi lampau, sekarang maupun yang akan datang.

Tidak hanya di Indonesia, bahasa Jepang banyak dipelajari di berbagai negara dan jumlah pembelajar bahasa Jepang semakin meningkat dari tahun ke tahun. Banyak pembelajar yang tertarik mempelajari bahasa Jepang setelah melihat *anime* (kartun Jepang) maupun *manga* (komik Jepang). Dari *anime* maupun *manga* dapat ditemukan berbagai macam aspek seperti budaya, tata-bahasa, tulisan, percakapan, termasuk idiom yang akan sangat menarik bagi mereka yang mempelajari bahasa Jepang.

Idiom adalah gabungan dari dua kata atau lebih yang tidak dapat diartikan secara kata per kata, dan apabila digabungkan akan menunjukkan makna lain yang telah ditetapkan. Idiom dapat ditemukan di berbagai bahasa manapun di dunia, begitu juga di Jepang. Di Jepang, idiom disebut dengan 慣用句(***kanyouku***). Banyak idiom bahasa Jepang yang menggunakan bagian dari anggota tubuh manusia seperti *atama* (kepala) contoh "*Atama ga itai*" (kepala sakit), *mimi* (kuping) contoh "*Mimi ga tooi*" (telinga jauh) dan *me* (mata) contoh "*Me ga sameru*" (mata terbuka). Idiom-idiom bahasa Jepang tersebut apabila diterjemahkan langsung ke dalam padanan bahasa Indonesia, tentu saja artinya akan kacau dan jauh dari makna aslinya. Contoh dalam idiom "*Kao ni doro wo nuru*", meskipun secara harfiah kalimat tersebut memiliki arti "mengoleskan

lumpur ke muka", tetapi makna yang sebenarnya dari idiom tersebut yaitu "membuat malu diri sendiri".

Sampai saat ini, tidak banyak pembelajar bahasa Jepang yang mengetahui tentang idiom bahasa Jepang meski telah mempelajari bahasa Jepang selama bertahun-tahun, karena idiom bahasa Jepang ini memang tidak dipelajari secara khusus dan tidak adanya mata kuliah tentang idiom di sekolah, perguruan tinggi maupun lembaga-lembaga kursus. Padahal terkadang idiom bahasa Jepang dapat ditemukan dalam percakapan baik secara lisan maupun tulisan. Untuk percakapan lisan dapat ditemukan pada percakapan sehari-hari orang Jepang, dapat pula ditemukan dari *dorama* Jepang dan *anime* sedangkan untuk yang tertulis banyak terdapat pada *manga*, novel, buku cerita anak-anak, majalah serta koran yang berbahasa Jepang, tetapi bagi yang tidak mengetahui idiom bahasa Jepang tentu akan merasa kebingungan karena tidak dapat mengartikan idiom tersebut secara harfiah.

Penting bagi pembelajar bahasa Jepang untuk mengetahui idiom bahasa Jepang karena terkadang idiom muncul dalam teks *dokkai* dan juga dalam *noryokushiken*. Selain itu mempelajari idiom bahasa Jepang sangat berguna bagi para pembelajar bahasa Jepang terlebih bagi pembelajar Jepang yang berminat untuk menjadi seorang penerjemah. Karena, apabila saat menerjemahkan bahasa Jepang yang terdapat idiom bahasa Jepang ke dalam bahasa Indonesia, pembelajar yang sama sekali tidak mempunyai pengetahuan tentang idiom tentunya akan kesulitan, dan bisa saja menerjemahkannya secara apa adanya ke dalam bahasa Indonesia tanpa mengetahui makna sebenarnya dari idiom tersebut. Tentunya hal

ini akan menyebabkan kesalahan dalam menerjemahkan dan apa yang telah diterjemahkan pun jadi tidak dapat dimengerti.

Dengan latar belakang di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan mencoba memperkenalkan idiom bahasa Jepang kepada para pembelajar bahasa Jepang melalui sebuah media interaktif pembelajaran tentang idiom bahasa Jepang, dengan tujuan untuk membantu para pembelajar bahasa Jepang agar mengerti dan memahami tentang idiom bahasa Jepang lebih baik. Penulis menggunakan perangkat lunak *Macromedia Flash* yaitu sebuah program yang didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi gambar bergerak, berbagai animasi kartun, *game*, menampilkan film dan lain sebagainya, untuk membuat sebuah media yang diharapkan akan membantu pengajar untuk mengajarkan idiom bahasa Jepang kepada pembelajar, dan dengan bantuan multimedia yang dibuat semenarik mungkin sebagai media ajar, para pembelajar diharapkan akan lebih cepat mengerti dan tidak merasa bosan saat mempelajarinya.

Adapun judul dalam penelitian ini yaitu “Media Interaktif Pembelajaran dalam memperkenalkan dan memahami idiom bahasa Jepang”.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Bagaimana perencanaan rancangan Media Interaktif Pembelajaran dalam memperkenalkan dan memahami idiom bahasa Jepang?

b. Bagaimana hasil akhir Media Interaktif Pembelajaran dalam memperkenalkan dan memahami idiom bahasa Jepang?
c. Bagaimana tanggapan pembelajar terhadap Media Interaktif Pembelajaran dalam memperkenalkan dan memahami idiom bahasa Jepang?

1.3 Pembatasan Masalah

Agar tidak terjadi salah penafsiran peneliti membatasi masalah sebagai berikut :

a. Penulis hanya merancang media ini dimulai dari arti idiom bahasa Jepang yang difokuskan pada 77 buah idiom bahasa Jepang, dengan rincian 27 buah idiom bahasa Jepang yang menggunakan unsur anggota tubuh dengan memakai partikel ga, 24 buah idiom bahasa Jepang yang menggunakan unsur anggota tubuh dengan memakai partikel ni dan 26 buah idiom bahasa Jepang yang menggunakan unsur anggota tubuh dengan memakai partikel wo. Idiom-idiom tersebut disusun berdasarkan jenis anggota badan kemudian diberikan juga contoh kalimat, yang kemudian dirancang dengan menggunakan program Macromedia Flash.
b. Penelitian ini tidak akan meneliti keefektivan dari media ini, karena penelitian ini bertujuan untuk meneliti apakah responden mengalami peningkatan atau penurunan dalam mempelajari dan memahami idiom bahasa Jepang.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah :

a. Untuk mengetahui bagaimana perencanaan rancangan Media Interaktif Pembelajaran dalam memperkenalkan dan memahami idiom bahasa Jepang.
b. Untuk mengetahui bagaimana hasil akhir Media Interaktif Pembelajaran dalam memperkenalkan dan memahami idiom bahasa Jepang.
c. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan pembelajar terhadap Media Interaktif Pembelajaran dalam memperkenalkan dan memahami idiom bahasa Jepang?

1.5 Manfaat Penelitian

a. Manfaat penelitian ini bagi penulis :
    1) Dapat mengaplikasikan pembelajaran bahasa Jepang dengan menggabungkan ilmu pengetahuan komputer yang dipelajari selama belajar di Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM).
    2) Membagi pengetahuan yang telah dipelajari oleh peneliti selama peneliti melakukan penelitian.
    3) Menambah pengetahuan penulis tentang idiom bahasa Jepang, khususnya idiom yang berhubungan dengan anggota tubuh.

b. Manfaat penelitian ini bagi pembaca :

1) Memberikan informasi bagi pembelajar bahasa Jepang khususnya tentang idiom bahasa Jepang dari media interaktif yang penulis buat.
2) Sumbangan bagi para pendidik yang dapat dijadikan bahan masukan dalam pengajaran mata kuliah bahasa Jepang.
3) Menjadi bahan penelitian awal bagi peneliti lain yang tertarik untuk melakukan penelitian di bidang yang sama.

1.6 Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di Fakultas Sastra Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) dan dilaksanakan dengan kurun waktu kira-kira sekitar 4-6 bulan dimulai dari bulan February. Penelitian ini termasuk tahap persiapan dan tahap pembuatan laporan penelitian.

1.7 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman serta salah penafsiran peneliti akan menjelaskan tentang judul dari penelitian ini yaitu “Media Interaktif Pembelajaran dalam memperkenalkan dan memahami idiom bahasa Jepang”. Beberapa istilah yang terdapat pada judul skripsi ini, yaitu:

Media Interaktif Pembelajaran adalah sebuah alat yang tergabung dari beberapa unsur seperti unsur audio (suara), visual (gambar) dan teks yang digunakan untuk membantu proses belajar mengajar.

Idiom adalah gabungan dua kata atau lebih yang tidak dapat diartikan secara kata per kata, dan gabungan kata tersebut memiliki makna khusus.

Jadi maksud judul dari penelitian ini, "Media Interaktif Pembelajaran dalam memperkenalkan dan memahami idiom bahasa Jepang" adalah peneliti akan membuat sebuah media yang akan dipergunakan sebagai media interaktif pembelajaran dengan tujuan untuk memperkenalkan Idiom bahasa Jepang kepada responden agar responden dapat memahami idiom bahasa Jepang lebih baik.

1.8 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan pemahaman dalam pokok pembahasan masalah dalam penelitian ini, maka disusun penulisan sebagai berikut :

Bab 1 Pendahuluan

Dalam bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, lokasi dan waktu penelitian, definisi operasional dan sistematika penelitian.

Bab 2 Landasan Teori

Dalam bab ini membahas mengenai teori yang berkenaan dengan permasalahan yang telah diteliti.

Bab 3 Metode Penelitian

Dalam bab ini diuraikan mengenai metode penelitian, objek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik pengolahan data.

Bab 4 Pembahasan

Dalam bab ini dibahas mengenai perencaan penelitian, pelaksanaan penelitian dan hasil akhir penelitian.

Bab 5 Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini membahas mengenai kesimpulan dan saran dari penelitian ini.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Media

2.1.1 Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin, yaitu *medius* yang secara harfiah berarti ‘tengah’, ‘perantara’ atau ‘pengantar’. Kata ‘tengah’ itu sendiri berarti berada di antara sisi, maka disebut juga sebagai ‘perantara’, karena posisinya berada di tengah bisa juga disebut pengantar atau penghubung, yakni menghubungkan atau mengantarkan sesuatu hal dari satu ke sisi yang lain. Sedangkan fungsi dari perantara adalah untuk mempermudah mencapai suatu tujuan, sebagaimana diungkapkan oleh Bovee (1987) dalam http://www.ialf.edu/kipbipa/papers/OudaTedaEna.doc bahwa “Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan”.

Jadi, media ajar merupakan perantara yang diciptakan dengan tujuan agar pemakai dapat lebih mudah dalam mencapai suatu tujuan.

2.1.2 Jenis Media

a. Media visual

Media visual adalah media yang hanya melibatkan indera penglihatan. Pesan yang disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal (tulisan, kata-kata) dan nonverbal (simbol, gambar). Media yang termasuk ke dalam media visual yaitu : koran, majalah, poster.

b. Media Audio

Media audio adalah media yang hanya melibatkan indera pendengaran dan hanya mampu memanipulasi kemampuan suara semata. Media yang termasuk ke dalam media audio yaitu radio, kaset, CD.

c. Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah media yang melibatkan indera pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses. Media yang termasuk ke dalam media audio visual yaitu TV, media video yang biasanya dikemas dalam bentuk VCD atau DVD, media komputer.

2.1.3 Fungsi Media

E. Dale (1987) dalam http://tpcommunity05.blogspot.com/2008/04/pengembangan-pembelajaran-dengan.html mengemukakan secara jelas pentingnya media dalam pendidikan. Fungsi media antara lain:

a. Media dapat memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu tenaga dan daya indera.
c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara murid dengan sumber belajar.
d. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman & menimbulkan persepsi yang sama.

2.2 Multimedia

2.2.1 Pengertian Multimedia

Mc Cormick (1996) dalam http://blank91.wordpress.com/2008/02/21/pengertian-multimedia/ memaparkan bahwa multimedia secara umum merupakan kombinasi tiga elemen yaitu, suara, gambar dan teks.

Dari http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia dapat diketahui bahwa multimedia adalah pemanfaatan komputer untuk membuat dan menggabungkan teks, grafik, audio, video dan animasi dengan menggabungkan *link* dan *tool* yang memungkinkan pemakai melakukan navigasi, berinteraksi, berkreasi dan berkomunikasi. Dari definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa multimedia adalah sebuah alat yang terdiri dari gabungan beberapa unsur seperti suara (audio), gambar (visual) dan teks dalam membuat sebuah program yang inovatif.

2.2.2 Unsur Multimedia

Unsur - unsur pendukung dalam multimedia antara lain :

a. Teks merupakan data multimedia yang paling mudah disimpan. Teks dapat membentuk kata, surat atau narasi dalam multimedia.
b. Grafik (gambar) karena lebih menarik perhatian dan dapat mengurangi rasa bosan bila dibandingkan dengan teks.. Grafis sering kali muncul sebagai *backdrop* (latar belakang) suatu teks untuk mempermanis teks.

c. *Sound* (bunyi), pada aplikasi bidang bisnis dan *game* sangat bermanfaat. Bunyi atau *sound* dapat kita tambahkan dalam produksi multimedia melalui suara, musik dan efek-efek suara.
d. Video adalah rekaman gambar hidup atau gambar bergerak yang saling berurutan.
e. Animasi, dalam multimedia, animasi merupakan penggunaan komputer untuk menciptakan gerak pada layar.

2.3 Media Pembelajaran

2.3.1 Pengertian Media Pembelajaran

Proses belajar mengajar pada hakikatnya merupakan suatu proses berkomunikasi, penyampaian pesan dari pengantar ke penerima. Pesan berupa isi atau ajaran tersebut dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi baik berupa verbal (kata-kata dan tulisan) maupun nonverbal (gambar). Ada kalanya proses belajar ini mengalami kegagalan diakibatkan tidak dapat memahami apa yang didengar, dibaca, dilihat atau diamati (Jide, 2006).

Pembelajaran yaitu suatu proses untuk menciptakan suatu lingkungan yang memungkinkan terjadinya suatu proses belajar. Jadi dalam pembelajaran yang paling penting adalah bagaimana seorang pembelajar belajar. Belajar yang dimaksud disini adalah belajar dalam pengertian aktivitas mental siswa dalam berinteraksi dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan perilaku yang bersifat relatif konstan. Dengan demikian aspek yang menjadi penting dalam aktifitas belajar adalah lingkungannya, lingkungan ini diciptakan

dengan menata unsur-unsurnya sehingga dapat mengubah perilaku siswa (Whandie, 2007).

Dari uraian di atas, apabila kedua konsep tersebut digabungkan maka media pembelajaran dapat diartikan sebagai pengaplikasian multimedia yang digunakan dalam proses pembelajaran, yang memiliki tujuan untuk menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap) serta dapat merangsang pilihan, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, bertujuan dan terkendali.

2.3.2 **Komputer sebagai media pembelajaran dan manfaatnya**

Komputer mendapat perhatian besar karena kemampuannya yang dapat digunakan dalam bidang kegiatan pembelajaran. Ditambah dengan teknologi jaringan dan internet, komputer seakan menjadi primadona dalam kegiatan pembelajaran.

Secara umum manfaat media pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara pengajar dengan pembelajar sehingga kegiatan pembelajaran lebih efektif dan efisien, sedangkan secara lebih khusus manfaat media pembelajaran adalah:

a. Penyampaian materi pembelajaran dapat diseragamkan
b. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik
c. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif
d. Efisiensi dalam waktu dan tenaga
e. Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa

f. Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja

g. Media dapat menumbuhkan sikap positif pembelajar terhadap materi dan proses belajar

h. Mengubah peran pengajar ke arah yang lebih positif dan produktif

2.3.3 Kelebihan dan kekurangan komputer sebagai media pembelajaran

a. Kelebihan menggunakan komputer dalam kegiatan pengajaran

1) Dapat mengajarkan materi pembelajaran yang kompleks dengan sederhana dengan menggunakan penggabungan audio dan visual yang kemudian dibuat menjadi sebuah animasi yang menarik.

2) Bentuk pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *games* atau pun simulasi sangat bagus digunakan untuk menciptakan kondisi dunia kerja nantinya.

3) Apabila program didesain secara tepat dengan memberikan potongan suara atau video yang menggugah perasaan maka hal tersebut akan memunculkan rasa motivasi dan minat dari pembelajar.

b. Kekurangan menggunakan komputer dalam kegiatan pengajaran

1) *Hardware* (perangkat keras komputer) dan *software* (perangkat lunak komputer) harganya mahal.
2) Perkembangan teknologi sangat cepat berubah, sangat memungkinkan perangkat yang dibeli saat ini beberapa tahun kemudian akan ketinggalan zaman.

2.4 Idiom

2.4.1 Pengertian Idiom

A. Chaer (2002) mengemukakan bahwa Idiom adalah gabungan dari dua kata atau lebih, digunakan oleh pembicara atau penulis untuk menyatakan suatu maksud secara tidak langsung. Di lain pihak, Hadi (2008) mengemukakan Idiom adalah dua atau lebih kata yang bila digabungkan akan menimbulkan arti yang sudah ditetapkan.

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa idiom adalah gabungan dua kata atau lebih yang maknanya sudah ditetapkan (tidak dapat ditafsirkan dengan makna-makna unsur pembentuknya).

Sesuai dengan sumber data yang penulis dapatkan bahwa pengertian idiom sesuai dengan pengertian *kanyouku*. Oleh karena itu dalam bahasa Jepang, idiom dapat diartikan sebagai *kanyouku*. Berikut ini adalah beberapa pengertian *kanyouku* :

a. *Kokugo Gaku Daijiten* (1980)

いつでも二つ以上の単語が一続きに、または、相応じて用いわれ、

その結合が全体として、ある固定した意味を表すものをさす。

Itsudemo futasu ijoo no tango ga hitotsuzuki ni, mata wa sōojite mochiiware, sono ketsugo ga zentai toshite, aru koteishita imi o arawasu mono o sasu.

"Gabungan dari dua kata atau lebih yang merupakan satu rangkaian, kemudian digunakan secara tepat, dan gabungan keseluruhannya menunjuk sebuah makna tertentu".

b. *Kokugo Gaku Daijiten* (1983)

二つ以上の単語が必ず同じような結びつきをするもの、また結合

して全体が独特の意味を表す言い回しなど。

Futatsu ijou no tango ga kanarazu onaji you na musubi tsuki o suru mono, mata ketsugou shite zentai ga dokutoku no imi o arawasu iimawashi nado.

"Gabungan dari dua kata atau lebih yang tergabungkan secara pasti, kemudian keseluruhan gabungan tersebut menyatakan sebuah arti khusus"

c. *Kanyouku Benran* (1998)

二つ以上の単語が決まった結びをしていて、それぞれの単語の意

味をただつなぎ合わせても理解できない別の意味を表す言い方。

Futatsu ijou no tango ga kimatta musubi o shite ite, sorezore no tango no imi o tada tsunagiawasete mo rikai dekinai betsu no imi o arawasu ikata.

"Gabungan yang terbentuk dari dua kata atau lebih yang telah ditetapkan, kemudian arti dari gabungan kata-kata tersebut tidak dapat diartikan sehingga menimbulkan arti yang lain."

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa *kanyouku* adalah gabungan dari dua kata atau lebih yang membentuk menjadi sebuah makna

tertentu. Baik idiom maupun *kanyouku* keduanya sama-sama terbentuk lebih dari satu unsur kata dan sama-sama memiliki sebuah makna tertentu yang tidak dapat diartikan baik secara leksikal dan gramatikal.

2.4.2 **Makna Idiom**

Makna idiom adalah makna sebuah satuan bahasa (kata, frasa, dan kalimat) yang “menyimpang” dari makna leksikal atau makna gramatikal unsur-unsur pembentuknya (Chaer, 2002). Dengan kata lain, gabungan kata ini tidak digunakan menurut makna aslinya tetapi memiliki makna yang lain, makna yang dapat berupa kiasan. Apabila kata-kata tersebut digabungkan akan menimbulkan arti yang berbeda, di mana arti ini tidak berhubungan dengan kata pembentuk dasarnya, karena idiom tidak dapat diartikan secara perkata tetapi lebih menunjuk kepada suatu makna yang hanya dapat diketahui dari kalimat yang biasa digunakan.

2.4.3 **Jenis-Jenis idiom**

Dibawah ini akan dijelaskan pembagian *kanyouku* ditinjau dari jenis kata yang membentuknya.

a. 動詞慣用句 (*Doushi Kanyouku*)

Doushi kanyouku yaitu *kanyouku* yang terbentuk dari gabungan kata benda dan kata kerja. Kuromochi memaparkan *Doushi kanyouku* dapat dikelompokkan dalam tiga kelompok yaitu :

1) *Kanyouku* yang menggunakan partikel “Ga”

a. 頭 (kepala)

Contoh : 頭 が 下がる = Kepala tertunduk, memiliki makna seseorang yang mengagumi kehebatan yang dimiliki oleh orang lain.

b. 顔 (wajah)

Contoh : 顔 が 潰れる = Wajah rusak, memiliki makna seseorang yang nama baiknya ternoda.

c. 目(mata)

Contoh : 目 が 覚める = Mata terbuka, memiliki makna seseorang yang terbangun tiba-tiba karena suatu hal.

d. 鼻 (hidung)

Contoh : 鼻 が 利く= Pengaruh hidung, memiliki makna seseorang yang mempunyai kepekaan penciuman.

e. 口(mulut)

Contoh : 口 が 過ぎる＝Banyak mulut, memiliki makna seseorang yang terlalu banyak bicara.

f. 耳 (telinga)

Contoh : 耳 が 肥える ＝ Telinga subur, memiliki makna seseorang yang mempunyai kemampuan untuk menilai lagu yang bagus.

g. 腹 (perut)

Contoh : 腹 が へる = Perut berkurang, memiliki makna seseorang yang merasa lapar karena perutnya kosong.

h. 手 (tangan)

Contoh : 手 が 届く＝ Tangan sampai, (bila negative) memiliki makna sesuatu hal yang tidak akan terkabul.

i. 足 (kaki)

Contoh : 足 が 棒になる = Kaki menjadi kayu, memiliki makna terlalu letih sehingga kaki menjadi terasa pegal.

2) *Kanyouku* yang menggunakan partikel “Ni”

a. 頭 (kepala)

Contoh : 頭 に 来る = Datang ke kepala, memiliki makna perasaan kesal dan marah karena perbuatan atau perkataan orang lain.

b. 顔 (wajah)

Contoh : 顔 に 書いてある = Tertulis di wajah, tanpa mengatakan apapun perasaannya sudah kelihatan di wajah.

c. 目 (mata)

Contoh : 目 に 浮かぶ= Terapung di mata, memiliki makna dapat membayangkan, dapat memperkirakan.

d. 鼻 (hidung)

Contoh : 鼻 に 付く = Melekat di hidung, memiliki makna menjadi bosan.

e. 口(mulut)

Contoh : 口 に する = Melakukan di mulut, memiliki 2 makna yaitu memasukkan makanan ke mulut (makan) dan mengatakan sesuatu.

f. 耳 (telinga)

Contoh : 耳 に 胼胝 ができる = Masukkan belulang ke kuping, memiliki makna mendengar hal yang sama berkali-kali.

g. 腹 (perut)

Contoh : 腹 に 納める = Membayar di perut, memiliki makna dimasukkan ke dalam hati.

h. 手 (tangan)

Contoh : 手 に 入れる = Memasukkan ke dalam tangan, memiliki makna menperoleh sesuatu yang diinginkan.

i. 足 (kaki)

Contoh : 足 に 任せる = Menyerahkan pada kaki, memiliki makna berjalan tanpa tujuan yang jelas.

3) *Kanyouku* yang menggunakan partikel “Wo”

a. 頭 (kepala)

Contoh : 頭 を 下げる = Menurunkan kepala, memiliki 2 makna yaitu menundukkan kepala sebagai ungkapan salam dan menyerah terhadap kemampuan yang dimiliki oleh orang lain.

b. 顔 (wajah)

Contoh : 顔 を つ な ぐ = Menyambung wajah, memiliki makna menjaga hubungan bisnis dengan rekan bisnis.

c. 目 (mata)

Contoh : 目 を 盗む = Mencuri mata, memiliki makna melakukan sesuatu secara sembunyi-sembunyi agar tidak terlihat orang lain.

d. 鼻 (hidung)

Contoh : 鼻 を 突く = Menusuk hidung, memiliki makna mencium sesuatu yang sangat bau hingga baunya terasa seperti menusuk hidung.

e. 口(mulut)

Contoh : 口 を 挟む = Menyelipkan mulut, memiliki makna ikut angkat bicara, ikut campur dalam urusan orang lain.

f. 耳 (telinga)

Contoh : 耳 を 疑う = Meragukan kuping, memiliki makna tidak bisa mempercayai apa yang didengar.

g. 腹 (perut)

Contoh : 腹 を 決める = Memutuskan perut, memiliki makna memutuskan sesuatu.

h. 手 (tangan)

Contoh : 手 を 貸す= Meminjamkan tangan, memiliki makna membantu, menolong orang lain.

i. 足 (kaki)

Contoh : 足 を 洗う = Mencuci kaki, memiliki makna melepaskan diri dari pekerjaan yang kurang baik.

b. 形容詞慣用句 ***(Keiyoushi Kanyouku)***

Keiyoushi kanyouku merupakan ***kanyouku*** yang terbentuk dari kata benda ditambah kata sifat yaitu :

1) ***Kanyouku*** yang menggunakan partikel “Ga”

a. 頭 (kepala)

Contoh : 頭 が 痛い＝ Sakit kepala, memiliki makna bingung memikirkan suatu masalah yang masih belum ada pemecahannya.

b. 顔 (wajah)

Contoh : 顔 が 広い = Muka luas, memiliki makna seseorang yang pergaulannya luas sehingga mempunyai banyak relasi dan kenalan dimana-mana.

c. 目 (mata)

Contoh : 目 が 高い = Mata tinggi, memiliki makna seseorang yang mempunyai kemampuan menilai suatu barang dengan sangat baik.

d. 鼻 (hidung)

Contoh : 鼻 が 高い = Hidungnya tinggi, memiliki makna seseorang yang bangga pada dirinya sendiri sehingga terkesan sombong.

e. 口(mulut)

Contoh : 口 が うまい = Mulutnya enak, memiliki makna seseorang yang pandai bicara, bermulut manis.

f. 耳 (telinga)

Contoh : 耳 が 遠い = Kuping jauh, memiliki makna seseorang yang sulit mendengar atau kurang pendengarannya.

g. 腹 (perut)

Contoh : 腹 が 黒い = Perut hitam, memiliki makna seseorang yang didalam pikirannya selalu berpikiran buruk.

h. 手 (tangan)

Contoh : 手 が 早い = Tangan cepat, memiliki makna orang yang tangkas atau cepat baik dalam mengerjakan pekerjaannya maupun dalam membantu orang lain.

i. 足 (kaki)

Contoh : 足 が 早い＝ Kaki cepat, memiliki makna makanan cepat membusuk.

2.4.3 Fungsi *Kanyouku*

慣用句には受け手の感覚に訴えかける効果があり、慣用句を適切に使うことによって、日常の会話や文章の表現が豊かになり、生き生きとしたものになる。(Kuramochi, 1998)

"Kanyouku wa ukete no kankaku ni uttaekakeru kouka ga ari, kanyouku wo tekisetsu ni tsukau koto ni yotte, nichijou no kaiwa ya bunshou no hyougen ga yutaka ni ikiiki toshita mono ni narimasu".

"Penggunakan *kanyouku* selain dapat menjaga perasaan dari lawan bicaranya, dapat juga memberikan kesegaran baru, serta lebih memperkaya ragam penulisan kalimat serta ragam ungkapan percakapan sehari-hari."

Orang di negara manapun banyak menggunakan idiom dalam berkomunikasi. Begitu juga dengan orang Jepang ketika berbicara, supaya tidak menyinggung perasaan lawan bicara, idiom digunakan untuk menghaluskan kata-katanya (Hadi, 2008).

BAB III

METODE PENELITIAN

3. 1 Metode Penelitian

Metode berasal dari Bahasa Yunani “Methodos” yang berarti cara atau jalan yang ditempuh. Metode menyangkut masalah cara kerja untuk mendapat dan memahami objek yang menjadi sasaran ilmu yang bersangkutan (Yuni, 2009).

Pengertian penelitian menurut Leedy (1997) dalam http://www.ebook-search-engine.com/pengertian-metode-penelitian-ebook-all.html adalah sebagai berikut : “Proses yang sistematis meliputi pengumpulan dan analisis informasi (data) dalam rangka meningkatkan pengertian kita tentang fenomena yang kita minati atau menjadi perhatian kita”. Dari penjelasan diatas, dapat diambil kesimpulan bahwa metode penelitian adalah suatu kegiatan dalam mengkaji suatu masalah secara teliti dan teratur dalam suatu bidang ilmu untuk memecahkan permasalahan yang menjadi minat kita.

Teguh (2009) dalam http://blogs.teguh.web.id/the-method-research.html mengemukakan tentang pengertian dari metode penelitian, bahwa :

> Metode penelitian pada dasarnya merupakan *cara ilmiah* untuk mendapatkan *data* dengan tujuan dan *kegunaan* tertentu. Berdasarkan hal tersebut terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu, *cara ilmiah*, *data*, *tujuan*, dan *kegunaan*. **Cara *ilmiah*** berarti kegiatan penelitian itu didasarkan pada ciri-ciri keilmuan, yaitu *rasional*, *empiris*, dan *sistematis*. ***Rasional*** berarti kegiatan penelitian itu dilakukan dengan cara-cara yang masuk akal, sehingga terjangkau oleh penalaran manusia. ***Empiris*** berarti cara-cara yang dilakukan itu dapat diamati oleh indera manusia, sehingga orang lain dapat mengamati dan mengetahui cara-cara yang digunakan. (Bedakan cara yang tidak ilmiah, misalnya mencari uang yang hilang, atau provokator, atau tahanan yang melarikan diri melalui paranormal). **Sistematis artinya**,

proses yang digunakan dalam penelitian itu menggunakan langkah-langkah tertentu yang bersifat logis.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan dua metode penelitian, yaitu metode eksperimen dan metode deskriptif. Metode penelitian eksperimen merupakan metode yang dapat menjawab hipotesis yang umumnya berkaitan dengan hubungan sebab akibat. Dalam penelitian ini metode eksperimen digunakan untuk mengujicobakan suatu media kepada pembelajar dalam mempelajari idiom bahasa Jepang. Sedangkan metode deskriptif adalah metode yang memaparkan dan menjelaskan suatu objek secara sistematis, faktual, dan akurat. Metode ini digunakan pada saat penulis membuat multimedia untuk menjelaskan tentang idiom bahasa Jepang.

Penulis menggunakan metode *one group pretest-posttest design*. Penulis menggunakan metode ini karena penulis melakukan *pretest* (tes yang diberikan sebelum responden menerima media) dan *posttest* (tes yang diberikan setelah responden mempelajari media) dengan tujuan untuk mencari hasil akhir apakah responden mengalami kenaikan atau malah mengalami penurunan. Dengan menggunakan metode ini penulis dapat membandingkan hasil pembelajaran responden.

3.2 Objek Penelitian

3.2.1 Objek Penelitian

Objek dalam penelitian ini adalah rancangan media interaktif pembelajar yang penulis buat untuk memperkenalkan idiom bahasa Jepang.

Berisi 77 buah idiom bahasa Jepang dengan perincian 27 buah idiom bahasa Jepang yang menggunakan unsur anggota tubuh yang memakai partikel ga, 24 buah idiom bahasa Jepang yang menggunakan unsur anggota tubuh yang memakai partikel ni, dan 26 buah idiom bahasa Jepang yang menggunakan unsure anggota tubuh yang memakai partikel wo.

3.2.2 Subjek Dan Responden Penelitian

Subjek dan sekaligus responden dalam penelitian ini adalah mahasiswa Universitas Komputer Indonesia Fakultas Sastra Jurusan Sastra Jepang tingkat II sampai tingkat IV dengan perincian tingkat II sebanyak tujuh orang, tingkat III sebanyak lima orang dan tingkat IV sebanyak tiga orang, dengan jumlah keseluruhan menjadi 15 orang. Subjek dan responden di atas dipilih dengan pertimbangan karena baik tingkat II, III maupun IV dianggap sudah mampu untuk mempelajari dan menerima pembelajaran idiom bahasa Jepang.

3.3 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian dilaksanakan di Fakultas Sastra Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) dan dilaksanakan dengan kurun waktu kira-kira sekitar 4-6 bulan dimulai dari bulan Februari. Penelitian ini termasuk tahap persiapan dan tahap pembuatan laporan penelitian.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara atau jalan yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Teknik yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian ini adalah :

a. Tes

Tes yang diberikan pada subjek penelitian berupa tes tertulis. Terdapat dua jenis tes, yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* adalah tes yang diberikan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa sebelum media diberikan, sedangkan *posttest* adalah tes yang diberikan untuk mengetahui kemampuan mahasiswa setelah media diberikan. Soal yang diberikan berjumlah 25 soal. Dalam pelaksanaan penelitian ini, penulis melalukan *pretest* dan *posttest* yang dilaksanakan pada :

Pretest : 18 Mei 2009

Posttest : 25 Mei 2009

Lokasi : Universitas Komputer Indonesia

b. Kuesioner (angket)

Kuesioner atau bisa disebut juga dengan angket adalah suatu alat pengumpul data yang berupa serangkaian pertanyaan tertulis yang diajukan pada responden untuk mendapatkan jawaban (Depdikbud, 1975).

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan angket tertutup, yaitu angket yang di dalamnya berisi pertanyaan-pertanyaan yang membatasi atau menutup pilihan-pilihan yang tersedia bagi subjek selaku responden dalam penelitian

ini. Penulis menyediakan dua buah angket tertutup dan responden hanya tinggal menjawab saja. Angket yang pertama digunakan untuk mengetahui tanggapan terhadap tampilan media, sedangkan angket yang kedua digunakan untuk mengetahui tanggapan terhadap materi pembelajaran yang terdapat dalam media tersebut.

3.5 Teknik Pengolahan Data

a. Tes

1) Memeriksa hasil test

Penulis akan memberikan dua buah test kepada subjek penelitian, yaitu *pretest* dan *posttest*. Hasil dari *pretest* maupun *posttest* yang sudah diisi oleh mahasiswa kemudian diperiksa jawabannya oleh penulis sendiri sehingga tidak akan terjadi adanya kecurangan pada hasil tes. Untuk setiap jawaban yang benar akan diberi 4 poin. Setelah perhitungan selesai, maka hasil dari perhitungan itu adalah nilai yang diperoleh oleh masing-masing responden.

2) Menghitung nilai rata-rata test

Setelah nilai masing-masing mahasiswa telah dihitung, selanjutnya akan dihitung nilai rata-rata dari keseluruhan nilai mahasiswa dengan menggunakan rumus :

$$M = \frac{\Sigma X}{\Sigma N}$$

(Sarwono,2006 : 140)

Ket :

M = Nilai rata-rata

ΣX = Jumlah nilai

ΣN = Jumlah responden

Setelah nilai rata-rata kedua tes dihitung, kemudian akan dihitung nilai korelasi variable tersebut dengan menggunakan menggunakan rumus :

$$r = \frac{\Sigma XY}{\sqrt{(\Sigma X^2)\,(\Sigma Y^2)}}$$

(Sugiyono, 2008 : 128)

Ket :

r = Korelasi

X = Rata-rata nilai *pretest*

Y = Nilai rata-rata nilai *posttest*

3) Menginterprestasikan nilai korelasi variable penelitian

Setelah hasil tes telah didapat, maka penulis mengklasifikasikan hasil tersebut dengan nilai sebagai berikut :

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,80 - 1	Sangat kuat
0,60 – 0,799	Kuat
0,40 – 0,599	Sedang
0,20 – 0,399	Rendah
0,01 – 0,199	Sangat rendah
0,00	Tidak ada korelasi

(Sugiyono, 2008: 257)

4) Menarik kesimpulan

Setelah dilakukan penghitungan hasil *pretest* dan *posttest* kemudian dilakukan perbandingan pada kedua tes tersebut dengan tujuan untuk mencari tahu apakah kemampuan mahasiswa setelah mempelajari media itu mengalami peningkatan atau malah tidak mengalami peningkatan sama sekali.

Apabila hasil *posttest* lebih besar daripada hasil *pretest* maka penggunaan media interaktif pembelajaran dalam memperkenalkan idiom bahasa Jepang bisa dikatakan cukup membantu, sebaliknya apabila hasil posttest lebih kecil dibandingkan hasil pretest maka penggunaan media interaktif pembelajaran dalam memperkenalkan idiom bahasa Jepang bisa dikatakan tidak membantu.

b. Angket

1) Memeriksa tanggapan responden

Penulis memberikan dua angket pertanyaan seputar tampilan media dan materi pembelajaran pada media, untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap media positif atau tidak.

2) Menghitung hasil tanggapan

Setelah mahasiswa menjawab seluruh angket, penulis akan menghitung tanggapan tersebut dengan menggunakan pola skala likert.. Masing-masing angket terdapat lima pertanyaan dengan tiga pilihan ganda sebagai jawaban. Bagi yang menjawab a akan diberi nilai 3, bagi yang

menjawab b akan diberi nilai 2, dan bagi yang menjawab c akan diberi nilai 1.

Setelah nilai masing-masing responden telah dihitung, selanjutnya akan dihitung nilai prosentase dari masing-masing pertanyaan berdasarkan jawaban responden dengan menggunakan rumus:

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

(Sugiyono, 2008: 137)

Ket :

P = prosentase

f = frekuensi nilai

t = Nilai tertinggi

n = Jumlah responden

100% = Nilai tetap

Setelah hasil prosentase telah didapat, maka penulis mengklasifikasikan hasil tersebut dengan nilai sebagai berikut :

Interval tingkat Intensitas	Kriteria
0 % - 20 %	Sangat Tidak Baik
21 % – 40 %	Tidak Baik
4! % – 60 %	Cukup Baik
61 % – 80 %	Baik
81 % – 100 %	Sangat Baik

Sumber : Ridwan “Dasar-Dasar Statistika”

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Bagaimana perencanaan rancangan media interaktif pembelajaran dalam memperkenalkan dan memahami idiom bahasa Jepang

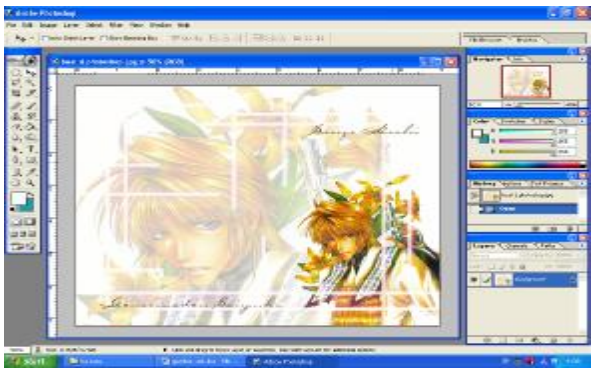
Penulis membuat sebuah media yang digunakan sebagai media interaktif pembelajaran dengan tujuan untuk memperkenalkan idiom bahasa Jepang kepada pembelajar bahasa Jepang. Media tersebut dibuat dengan menggunakan perangkat lunak *Macromedia Flash*, *Macromedia Flash* ini digunakan untuk membuat animasi tulisan dalam menjelaskan idiom-idiom bahasa Jepang di dalam media tersebut. Dalam pembuatan media tersebut selain menggunakan perangkat lunak *Macromedia Flash*, penulis juga menggunakan perangkat lunak lain seperti *Adobe Photoshop CS2* dan *CoreldrawX3* yang digunakan untuk membuat tampilan di dalam media tersebut.

Langkah-langkah yang penulis lakukan saat membuat media tersebut adalah sebagai berikut :

1. Mempersiapkan bahan-bahan yang akan digunakan dalam pembuatan media ini, dalam hal ini pertama-tama yang harus dipersiapkan yaitu perangkat-perangkat lunak seperti *Macromedia Flash*, *Adobe Photoshop CS2* dan *Coreldraw X3*.
2. Mempersiapkan bahan materi yang akan digunakan sebagai isi media, dalam hal ini yang dipersiapkan adalah mengumpulkan buku-buku yang

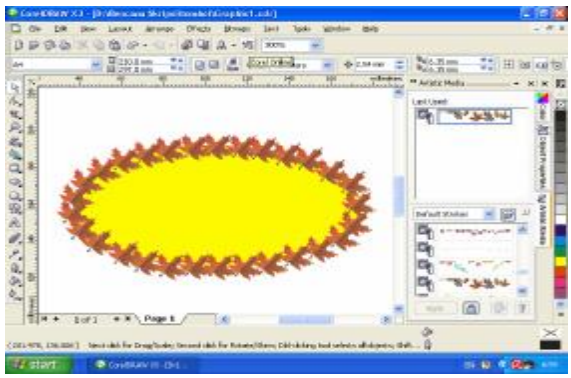
berhubungan dengan idiom bahasa Jepang, memilih idiom-idiom yang menggunakan unsur anggota badan kemudian dari idiom-idiom tersebut dipilih lagi idiom yang menggunakan partikel ga, ni dan wo, setelah itu menerjemahkan pengertian, makna dan contoh kalimat masing-masing idiom.

3. Mempersiapkan gambar-gambar dan lagu yang akan digunakan dalam media tersebut dengan tujuan agar para pembelajar tidak merasa bosan pada saat mempelajari media tersebut. Untuk mempersiapkan gambar, peneliti mengunduh gambar-gambar tersebut dari internet.
4. Menyiapkan desain gambar yang akan dijadikan sebagai tampilan *background* (latar belakang) media dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe photoshop*, hal ini dilakukan untuk menyesuaikan kecerahan gambar.



Gambar 4.1

5. Setelah gambar selesai dibuat, maka langkah selanjutnya yaitu membuat gambar tombol yang akan dijadikan sebagai tombol media dengan menggunakan perangkat lunak *Coreldraw*.



Gambar 4.2

Tombol-tombol yang akan ditampilkan yaitu tombol media untuk menampilkan penjelasan tentang media, ada juga tombol idiom untuk menampilkan penjelasan tentang idiom kemudian tombol contoh idiom yang akan menampilkan idiom bahasa Jepang yang menggunakan partikel “ga”, “ni” dan “wo”. Selain tombol-tombol tersebut, penulis juga membuat tombol *Home* yaitu tombol untuk kembali lagi ke posisi awal, tombol *Profile* yang menampilkan *profile* tentang penulis sendiri, kemudian tombol *End* untuk mengakhiri media apabila sudah digunakan.

6. Setelah semua bahan yang diperlukan terkumpul, penulis membuat media dengan menggunakan perangkat lunak *Macromedia Flash*. Pertama, Penulis tampilan pembuka media. Ada tiga jenis tampilan pembuka yang penulis buat, yang pertama adalah tampilan pembuka dengan menampilkan animasi bertuliskan いらっしゃいませ.



Gambar 4.3

Setelah tombol *enter* yang ada diatas tulisan いらっしゃいませ di klik akan berlanjut ke tampilan *loading file*.



Gambar 4.4

Setelah proses *loading file* selesai, secara otomatis tampilan akan berubah menjadi tampilan *intro*, dalam tampilan ini terdapat animasi tulisan Idiom bahasa Jepang dengan menggunakan unsur anggota tubuh



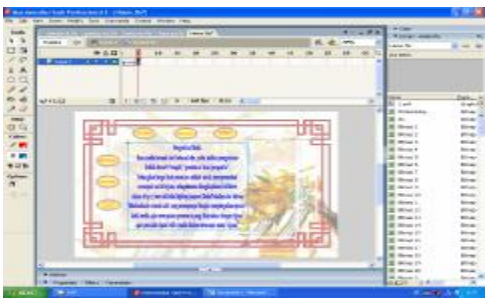
Gambar 4.5

7. Setelah tampilan *intro* selesai, secara otomatis tampilan kembali berubah menjadi tampilan *Home*. Tampilan *Home* adalah tampilan utama dari media ini, mulai dari tampilan *Home* inilah media ini mulai dapat digunakan.



Gambar 4.6

8. Membuat tampilan media, idiom dan contoh idiom. Dalam tampilan ini terdapat penjelasan mengenai media, idiom bahasa Jepang dan jenis idiom. Masing-masing tampilan ini dapat ditampilkan setelah mengklik tombol yang ada di tampilan *Home*.



Gambar 4.7

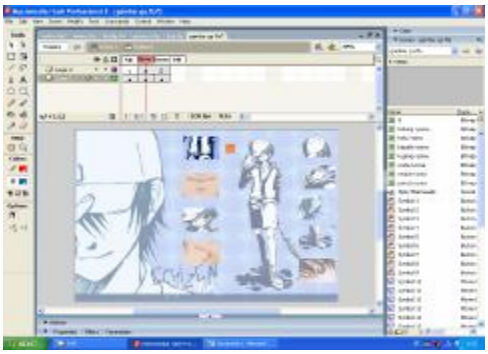


Gambar 4.8

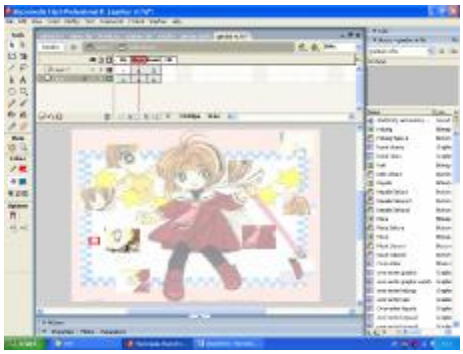


Gambar 4.9

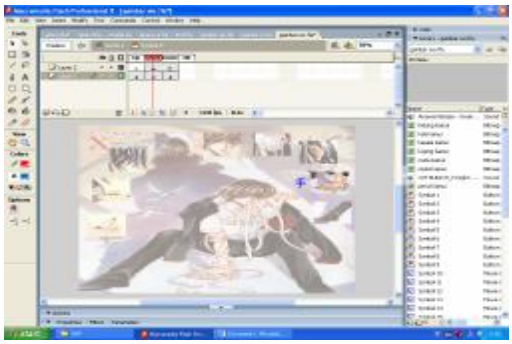
9. Membuat tiga tampilan *link* jenis idiom bahasa Jepang. Dari masing-masing tampilan terdapat sembilan buah tombol yang berupa gambar bagian anggota tubuh. Hal ini dilakukan sebagai variasi tombol. Apabila mengarahkan *mouse* pada tombol gambar tersebut, akan muncul tulisan di samping gambar tersebut.



Gambar 4.10



Gambar 4.11



Gambar 4.12

10. Membuat tampilan idiom dengan menggunakan animasi *motion tween*, sebagai contoh tahap-tahapnya seperti gambar di bawah ini (dimulai dari gambar 4.13 sampai gambar 4.15) :



Gambar 4.13



Gambar 4.14



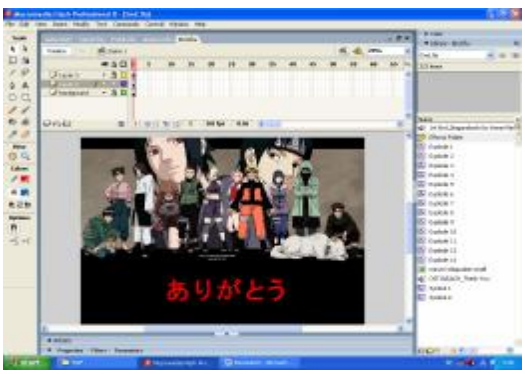
Gambar 4.15

11. Membuat tampilan *profile*, dari tampilan ini dapat dilihat informasi tentang penulis.



Gambar 4.16

12. Membuat tampilan penutup media.



Gambar 4.17

13. Setelah semua tampilan selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah membuat *link* untuk menghubungkan tampilan yang satu dengan tampilan lainnya.
14. Setelah semua tampilan terhubung antara satu dengan lainnya, hal terakhir yang dilakukan yaitu mempublish media tersebut menjadi *flash player*. Hal ini dilakukan supaya media ini dapat digunakan dengan menggunakan komputer yang tidak tersedia perangkat lunak *Macromedia Flash*.
15. Langkah terakhir, penulis lalu mem*back up* data tersebut ke dalam CD.

Setelah media ini selesai dibuat, penulis kemudian memberikan media tersebut kepada tujuh orang mahasiswa tingkat II, lima orang mahasiswa tingkat III dan tiga orang mahasiswa tingkat IV Sastra Jepang UNIKOM untuk dijadikan sebagai media interaktif pembelajaran dalam memperkenalkan dan memahami idiom bahasa Jepang. Para mahasiswa tersebut mempelajarinya sendiri di rumah dengan batas waktu yang telah ditentukan.

Penulis melakukan dua kali pertemuan, dengan rincian sebagai berikut :

Pertemuan pertama : 18 Mei 2009

Pada pertemuan ini penulis melakukan *pretest* yang dilaksanakan selama 30 menit. Setelah *pretest* selesai dilakukan penulis memberikan media tersebut masing-masing 1 untuk setiap orang, penulis juga menjelaskan cara penggunaan media tersebut.

Pertemuan kedua : 25 Mei 2009

Pada pertemuan ini penulis melakukan *posttest* yang dilakukan selama 30 menit dengan menggunakan soal yang sama pada saat melakukan *pretest* dengan

tujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan antara hasil jawaban pada *pretest* dengan jawaban pada *posttest*.

4.2 Bagaimana hasil akhir media interaktif pembelajaran dalam memperkenalkan dan memahami idiom bahasa Jepang

Pada penelitian ini penulis menggunakan dua kali tes yaitu *pretest* atau tes yang dilakukan sebelum para mahasiswa menerima media untuk mempelajari dan memahami idiom bahasa Jepang dengan *posttest* atau tes yang dilakukan setelah para mahasiswa menerima media.

Table 4.3.1.1

Hasil test kemampuan mahasiswa dalam mempelajari idiom bahasa Jepang sebelum menerima media (X) dan sesudah menerima media (Y)

NO	NAMA	X	Y	X^2	Y^2	XY
1	R1	36	64	1296	4096	2304
2	R2	88	88	7744	7744	7744
3	R3	72	72	5184	5184	5184
4	R4	64	72	4096	5184	4608
5	R5	72	76	5184	5776	5472
6	R6	52	76	2704	5776	3952
7	R7	72	72	5184	5184	5184
8	R8	72	84	5184	7056	6048
9	R9	56	72	3136	5184	4032
10	R10	72	76	5184	5776	5472
11	R11	48	48	2304	2304	2304
12	R12	52	60	2704	3600	3120
13	R13	80	92	6400	8464	7360

14	**R14**	**52**	**88**	**2704**	**7744**	**4576**
15	**R15**	**60**	**64**	**3600**	**4096**	**3840**
JUMLAH		**948**	**1104**	**62608**	**83168**	**71200**

Perhitungan nilai rata-rata kemampuan mahasiswa dalam mempelajari dan memahami idiom bahasa Jepang sebelum menggunakan media, dihitung dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan adalah :

$$M = \frac{\Sigma x}{\Sigma N}$$

$$M = \frac{948}{15}$$

$$M = \mathbf{63,2}$$

Sedangkan kemampuan mahasiswa dalam mempelajari dan memahami idiom bahasa Jepang setelah menggunakan media adalah :

$$M = \frac{\Sigma x}{\Sigma N}$$

$$M = \frac{1104}{15}$$

$$M = \mathbf{73,6}$$

Dari hasil *pretest* dapat diketahui bahwa kemampuan mahasiswa dalam mempelajari dan memahami idiom bahasa Jepang sebelum menggunakan media adalah **63,2**, sedangkan kemampuan mahasiswa mempelajari dan memahami idiom bahasa Jepang sesudah menggunakan media adalah **73,6**. Dengan membandingkan hasil *pretest* dan *posttest* diatas dapat dilihat bahwa kemampuan mahasiswa dalam mempelajari idiom bahasa Jepang mengalami peningkatan sebesar **10,4**.

Sedangkan nilai korelasi kemampuan mahasiswa dalam mempelajari dan memahami idiom bahasa Jepang sebelum maupun sesudah menggunakan media dapat dihitung dengan menggunakan rumus yang telah ditentukan, yaitu :

$$r = \frac{\Sigma XY}{\sqrt{(\Sigma X^2)\,(\Sigma Y^2)}}$$

$$r = \frac{71200}{\sqrt{(62608 \text{ x } 83168)}}$$

$$r = \frac{71200}{\sqrt{5206982144}}$$

$$r = \frac{71200}{72159{,}42172}$$

$$r = \mathbf{0.98}$$

Setelah dihitung, dapat diketahui bahwa nilai kemampuan korelasi pembelajar sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media adalah **0,98**. berdasarkan nilai tersebut, maka korelasi kemampuan pembelajar sebelum menggunakan media dan sesudah menggunakan media adalah **sangat kuat**, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media sebagai media pembelajaran dalam memperkenalkan dan memahami idiom bahasa Jepang **cukup membantu** untuk digunakan.

4.3 Bagaimana tanggapan pembelajar terhadap media interaktif pembelajaran dalam memperkenalkan dan memahami idiom bahasa Jepang

Penulis juga memberikan dua angket mengenai tanggapan mahasiswa terhadap tampilan media dan materi pembelajaran media.

a. Jawaban 15 mahasiswa tentang tampilan media interaktif dalam memperkenalkan dan memahami idiom bahasa Jepang

Table 4.3.2.1

NO	Aspek	Indikator	Responden	Porsentase
1	Tulisan	a. Mudah dibaca	5 orang	33%
		b. Cukup mudah dibaca	7 orang	47%
		c. Sulit dibaca	3 orang	20%
2	Gambar	a. Sangat jelas	4 orang	27%
		b. Cukup jelas	11 orang	73%
		c. Kurang jelas	0 orang	0%
3	Kelengkapan menu media	a. Lengkap	5 orang	33%
		b. Cukup lengkap	10 orang	67%
		c. Kurang lengkap	0 orang	0%
4	Cara penyampaian materi	a. Tepat	15 orang	100%
		b. berlebihan	0 orang	0%
		c. Kurang tepat	0 orang	0%
5	Penggunaan media	a. Mudah	7 orang	47%
		b. Cukup mudah	8 orang	53%
		c. Sulit	0 orang	0%

Berdasarkan data yang didapat diatas, perhitungan rata-rata prosentase mahasiswa dalam menjawab angket ini dapat dihitung dengan menggunakan rumus yang sudah ditetapkan, sebagai berikut :

1) Soal nomor 1

Jumlah skor untuk 5 orang yang menjawab mudah dibaca : 5 x 3 = 15

Jumlah skor untuk 7 orang yang menjawab cukup mudah dibaca :

7 x 2 = 14

Jumlah skor untuk 3 orang yang menjawab sulit dibaca : 3 x 1 = 3

32

Berdasarkan data diatas, dapat dihitung tingkat rata-rata persetujuan mahasiswa terhadap **aspek tulisan** dengan rumus yang telah ditetapkan yaitu :

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

$$P = \frac{32}{(3 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{32}{45} \times 100\%$$

P = **71%** dari yang diharapkan (sebanyak 100%)

Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa tanggapan mahasiswa terhadap aspek tulisan **baik**.

2) Soal nomor 2

Jumlah skor untuk 4 orang yang menjawab sangat jelas : 4 x 3 = 12

Jumlah skor untuk 11 orang yang menjawab cukup jelas : 11 x 2 = 22

Jumlah skor untuk 0 orang yang menjawab kurang jelas : 0 x 1 = 0

34

Berdasarkan data diatas, dapat dihitung tingkat rata-rata persetujuan mahasiswa terhadap **aspek gambar** dengan rumus yang telah ditetapkan yaitu :

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

$$P = \frac{34}{(3 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{34}{45} \times 100\%$$

P = **76%** dari yang diharapkan (sebanyak 100%)

Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa tanggapan mahasiswa terhadap aspek gambar **baik**.

3) Soal nomor 3

Jumlah skor untuk 5 orang yang menjawab lengkap : 5 x 3 = 15

Jumlah skor untuk 10 orang yang menjawab cukup lengkap : 10 x 2 = 20

Jumlah skor untuk 0 orang yang menjawab kurang lengkap : 0 x 1 = 0

35

Berdasarkan data diatas, dapat dihitung tingkat rata-rata persetujuan mahasiswa terhadap **aspek kelengkapan menu media** dengan rumus yang telah ditetapkan yaitu :

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

$$P = \frac{35}{(3 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{45} \times 100\%$$

P = **77**% dari yang diharapkan (sebanyak 100%)

Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa tanggapan mahasiswa terhadap aspek kelengkapan media **baik**.

4) Soal nomor 4

Jumlah skor untuk 15 orang yang menjawab tepat : 15 x 3 = 45

Jumlah skor untuk 0 orang yang menjawab berlebihan : 0 x 2 = 0

Jumlah skor untuk 0 orang yang menjawab kurang tepat : 1 x 1 = 0

45

Berdasarkan data diatas, dapat dihitung tingkat rata-rata persetujuan mahasiswa terhadap **aspek cara penyampaian materi** dengan rumus yang telah ditetapkan yaitu :

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

$$P = \frac{45}{(3 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{45}{45} \times 100\%$$

P = **100%** dari yang diharapkan (sebanyak 100%)

Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa tanggapan mahasiswa terhadap aspek cara penyampaian materi **sangat baik**.

5) Soal nomor 5

Jumlah skor untuk 7 orang yang menjawab mudah : 7 x 3 = 21

Jumlah skor untuk 8 orang yang menjawab cukup mudah : 8 x 2 = 16

Jumlah skor untuk 0 orang yang menjawab sulit : 0 x 1 = 0

37

Berdasarkan data diatas, dapat dihitung tingkat rata-rata persetujuan mahasiswa terhadap **aspek penggunaan media** dengan rumus yang telah ditetapkan yaitu :

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

$$P = \frac{37}{(3 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{37}{45} \times 100\%$$

P = **82%** dari yang diharapkan (sebanyak 100%)

Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa tanggapan mahasiswa terhadap aspek penggunaan media **sangat baik**.

.

b. Jawaban 15 mahasiswa tentang hasil pembelajaran mahasiswa terhadap materi pembelajaran (idiom bahasa Jepang)

Table 4.3.2.2

NO	Aspek	Indikator	Responden	Porsentase
1	Mempelajari materi pembelajaran	a. Sudah pernah	6 orang	40%
		b. Ragu-ragu	6 orang	40%
		c. Belum pernah	3 orang	20%
2	Materi pembelajaran	a. Menarik	4 orang	27%
		b. Cukup menarik	11 orang	73%
		c. Tidak menarik	0 orang	0%
3	Pemahaman materi pembelajaran	a. Mengerti dengan cepat	8 orang	53%
		b. Mengerti dengan lambat	7 orang	47%
		c. Tidak dapat mengerti	0 orang	0%
4	Penambahan materi pembelajaran	a. Bertambah	2 orang	13%
		b. Cukup bertambah	13 orang	87%
		c. Tidak bertambah	0 orang	0%
5	Keinginan untuk mempelajari materi pembelajaran melalui media interaktif pembelajaran	a. Ingin sekali	5 orang	33%
		b. Ingin	10 orang	67%
		c. Kurang ingin	0 orang	0%

1) Soal nomor 1

Jumlah skor untuk 6 orang yang menjawab sudah pernah : 6 x 3 = 18

Jumlah skor untuk 6 orang yang menjawab ragu-ragu : 6 x 2 = 12

Jumlah skor untuk 3 orang yang menjawab belum pernah : 3 x 1 = 3

33

Berdasarkan data diatas, dapat dihitung tingkat rata-rata persetujuan mahasiswa terhadap **aspek mempelajari materi pembelajaran** dengan rumus yang telah ditetapkan yaitu :

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

$$P = \frac{33}{(3 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{33}{45} \times 100\%$$

P = **73%** dari yang diharapkan (sebanyak 100%)

Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa tanggapan mahasiswa terhadap aspek mempelajari materi pembelajaran **baik**.

2) Soal nomor 2

Jumlah skor untuk 5 orang yang menjawab menarik : 5 x 3 = 12

Jumlah skor untuk 7 orang yang menjawab cukup menarik : 11 x 2 = 22

Jumlah skor untuk 3 orang yang menjawab tidak menarik : 0 x 1 = 0

34

Berdasarkan data diatas, dapat dihitung tingkat rata-rata persetujuan mahasiswa terhadap **aspek materi pembelajaran** dengan rumus yang telah ditetapkan yaitu :

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

$$P = \frac{34}{(3 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{34}{45} \times 100\%$$

P = **75%** dari yang diharapkan (sebanyak 100%)

Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa tanggapan mahasiswa terhadap aspek materi pembelajaran **baik**.

3) Soal nomor 3

Jumlah skor untuk 8 orang yang menjawab mengerti dengan cepat :

8 x 3 = 24

Jumlah skor untuk 7 orang yang menjawab mengerti dengan lambat :

7 x 2 = 14

Jumlah skor untuk 0 orang yang menjawab tidak dapat mengerti: 0 x 1 = 0

38

Berdasarkan data diatas, dapat dihitung tingkat rata-rata persetujuan mahasiswa terhadap **aspek pemahaman materi pembelajaran** dengan rumus yang telah ditetapkan yaitu :

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

$$P = \frac{38}{(3 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{38}{45} \times 100\%$$

P = **84%** dari yang diharapkan (sebanyak 100%)

Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa tanggapan mahasiswa terhadap aspek pemahaman materi pembelajaran **sangat baik**.

4) Soal nomor 4

Jumlah skor untuk 2 orang yang menjawab bertambah : 2 x 3 = 15

Jumlah skor untuk 13 orang yang menjawab cukup bertambah : 13 x 2 = 14

Jumlah skor untuk 0 orang yang menjawab tidaj bertambah : 0 x 1 = 0

29

Berdasarkan data diatas, dapat dihitung tingkat rata-rata persetujuan mahasiswa terhadap **aspek penambahan materi pembelajaran** dengan rumus yang telah ditetapkan yaitu :

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

$$P = \frac{29}{(3 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{29}{45} \times 100\%$$

P = **64%** dari yang diharapkan (sebanyak 100%)

Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa tanggapan mahasiswa terhadap aspek penambahan materi **baik**.

5) Soal nomor 5

Jumlah skor untuk 5 orang yang menjawab ingin sekali : 5 x 3 = 15

Jumlah skor untuk 10 orang yang menjawab ingin : 10 x 2 = 20

Jumlah skor untuk 0 orang yang menjawab tidak ingin : 0 x 1 = 0

35

Berdasarkan data diatas, dapat dihitung tingkat rata-rata persetujuan mahasiswa terhadap **aspek keinginan untuk mempelajari materi pembelajaran melalui media interaktif pembelajaran** dengan rumus yang telah ditetapkan yaitu :

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

$$P = \frac{35}{(3 \times 15)} \times 100\%$$

$$P = \frac{35}{45} \times 100\%$$

P = **78%** dari yang diharapkan (sebanyak 100%)

Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa tanggapan mahasiswa terhadap aspek keinginan untuk mempelajari materi pembelajaran melalui media interaktif pembelajaran **baik**.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5. 1 Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, penulis menarik kesimpulan bahwa :

1. Media ini dirancang dengan menggunakan perangkat lunak *Makromedia Flash*, selain itu dibantu juga dengan dua buah perangkat lunak lainnya seperti *Adobe Photoshop* dan *CorelDraw*. Ada 15 langkah dalam pembuatan media ini, dimulai dari mempersiapkan perangkat lunak sampai mem*back up* semua data ke dalam CD.
2. Rata-rata hasil *pretest* mahasiswa Sastra Jepang Fakultas Sastra UNIKOM tingkat II, III dan IV adalah **62,3**, sedangkan rata-rata hasil *posttest* mahasiswa Sastra Jepang Fakultas sastra UNIKOM tingkat II, III dan IV adalah **73,6**. Dapat dilihat dari hasil *pretest* dan *posttest* bahwa kemampuan responden dalam mempelajari idiom bahasa Jepang dengan menggunakan media interaktif pembelajaran **meningkat** sebanyak **10,4**. Nilai korelasi antara kemampuan responden sebelum menggunakan media dengan sesudah menggunakan media adalah **0.98**. dengan hasil tersebut, dapat dikatakan penggunaan media dalam memperkenalkan idiom bahasa Jepang adalah **cukup membantu**.
3. Untuk **angket tentang tampilan media**, semua jawaban setiap soal **melebihi prosentase 70%,** dapat dikatakan bahwa mahasiswa

memberikan tanggapan **sangat positif**, dan pada **angket tentang hasil pembelajaran**, 4 dari 5 jawaban **melebihi prosentase 70%,** dapat dikatakan bahwa mahasiswa memberikan tanggapan **positif**.

5.2 Saran

1. Bagi mahasiswa jurusan Sastra Jepang Fakultas Sastra UNIKOM tingkat II, III dan IV, jangan berhenti mencoba berbagai macam media interaktif pembelajaran yang lebih efektif sehingga akan semakin semangat dan tidak akan merasa bosan serta malas saat mempelajari materi pembelajaran apapun, termasuk idiom bahasa Jepang.
2. Bagi pengajar bahasa Jepang sebaiknya mencoba memperkenalkan idiom bahasa Jepang maupun materi pembelajaran yang sudah ataupun belum mahasiswa jurusan tingkat II, III, dan IV pelajari dengan menggunakan berbagai macam media pembelajaran agar para mahasiswa semakin mudah mempelajarinya. Para pengajar pun harus kreatif mencari media pembelajaran, apabila bersedia pengajar dapat membuat media pembelajaran sendiri seperti yang penulis telah buat.

DAFTAR PUSTAKA

Aditya, T. (2009). *Pengertian Metode Penelitian Sosial*. [Online]. Tersedia: http://blogs.teguh.web.id/the-method-research.html [7 April 2009]

Admin. 2008. *Media Ajar dan Belajar*. [Online]. Tersedia: http://smuha-yog.sch.id /?pujek= news&aksi=lihat&id=18 [7 January 2009]

Aiga Tetsuo. 1980. *Kokugo Gaku Daijiten*. Jepang: Shogakukan.

Aiga Tetsuo. 1983. *Kokugo Gaku Daijiten*. Jepang: Shogakukan.

Chaer, A. 2002. *Kamus Ungkapan Bahasa Indonesia*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Edu. 2008. *Perangkat & Bahan Ajar*. [Online]. Tersedia: http://edu-media.org/bahan.php [7 January 2009]

Ena, O. T. 2007. *Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi*. [Online]. Tersedia : http://www.ialf.edu/kipbipa/papers/OudaTedaEna.doc [18 Maret 2009]

Faisfanani. 2008. *Pembuatan Website Meedia Pembelajaran Interaktif Untuk Materi Resistansi Pada Mata Pelajaran Penerapan Konsep Dasar Listrik Dan Elektronika*. [Online]. Tersedia: http://one.indoskripsi.com/judul-skripsi/pendidikan-teknik-elektro/pembuatan-website-media-pembelajaran-interaktif-untuk-materi-resistansi-pada-mata-pelajaran-penerapan-konsep-dasar-listrik-dan-elektronika.html [18 Maret 2009]

Garrison, J. G. 1996. *Idiom Bahasa Jepang Memakai Nama-Nama Bagian Tubuh.* Jakarta: Kesaint Blanc.

Hidajatnika, R. 2008. *Pembelajaran Huruf Hiragana Dengan Menggunakan Media Interaktif*. Bandung: Skripsi.

Ibuki Kei. 1992. *Reikai Kanyouku Jiten*. Jepang: Shotakusha.

Jide. 2006. *Prinsip Pengembangan Media Pendidikan –Sebuah Pengantar*-. [Online]. Tersedia: http://teknologipendidikan.wordpress.com/2006/03/21/prinsip-pengembangan-media-pendidikan-sebuah-pengantar/ [7 April 2009]

Kuromachi, Yasuo. 1998. *Kanyouku Benran*. Jepang: Sanseido Co., Ltd.

Media, L. 2008. *Pake Flash Bikin Animasi Teks Paling Keren.* Yogyakarta: Percetakan Galangpress.

Munadi, Y. 2008. *Media Pembelajaran (Sebuah Pendekatan Baru).* Jakarta: Gaung Persada Press.

Nugroho, B. 2008. *Kreasi Efek dan Animasi Teks.* Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Rachmawati, Y. 2009. *Pengertian Metode.* [online]. Tersedia: http://ktiptk.blogspirit.com/archive/2009/01/26/pengertian-metode.html [7 April 2009]

Sarwono, J. 2006. *Metode Kuantitatif dan Kualitatif*. Bandung: Graha Ilmu.

Sigit. 2008. *Pengembangan Pembelajaran Dengan Menggunakan Multimedia Interaktif Untuk Pembelajaran Yang Berkualitas.* [Online]. Tersedia: http://tpcom munity05.blogspot.com/2008/04/pengembangan-pembelajaran-dengan.html [18 Maret 2009]

Sudjana, N dan Rival, A. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo Offset.

Sudjianto dan Dahidi, A. 2007. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*). Bandung: Alfabeta.

Sumaryadi, A. 2007. *Mengenal Macromedia Flash.* [Online]. Tersedia: http://www.adisumaryadi.web.id/index.php?tulisan/detail/12/46/tulisan-46.html [7 January 2009]

Susilo, H. 2008. *Deskripsi Makna Kata "Mata" Atau "Me" Dalam Kanyouku (Idiom) Bahasa Jepang Dan Bahasa Indonesia.* [Online]. Tersedia: http://unesaprodijepang.wordpress.com/2008/11/28/abstrak-linguistik-3/ [27 Maret 2009]

Tn. *Pengertian Multimedia*. [Online]. Tersedia: http://blank91.wordpress.com/2008/02/21/pengertian-multimedia/ [7 April 2009]

Tn. 2009. *Metodologi Penelitian.* [Online]. Tersedia: http://www.ebook-search-engine. com/pengertian-metode-penelitian-ebook-all.html [7 April 2009]

Tn. 2009. *Multimedia.* [Online]. Tersedia: http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia [7 April 2009]

Whandie. 2007. *Pengertian Belajar*. [Online]. Tersedia: http://www.whandi.net/?pilih=news& mod=yes&aksi=lihat&id=41 [18 Maret 2009]

序論

1.1 背景

現代の技術進展で、学問を学習するのは、本を呼んで、教室で教師の説明を聞くだけでなく、学習者は伝統的な学習法に退屈するからである。学習過程を支援するための道具として学習メディアが必要だと思う。学習メディアを作って、伝統的な学習法に比べ、面白く、退屈しない学習法を作ることができ、教師がいつもどうり教室に来ない時、授業を伝えるのに役立つ。

たくさんマルチ・メディアがるので、言語学の学習はより簡単になる。各語にはそれぞれ特徴がある。日本語もそうである。日本は文学と文法と文化と文字と会話とことわざと方言と慣用句がたくさんある。

慣用句はイディオムとも言える。慣用句は二つ以上単語が結び、一つ一つの単語では解釈できない。慣用句は特に体の部がたくさん使われる。例えば、「頭が痛い」、「耳が遠い」、「目が覚める」である。慣用句はその意味をインドネシア語で翻訳したら、本当の意味とはとても違う。慣用句の意味が理解できず、そのままインドネシア語に翻訳すると、間違いがたくさんあって、翻訳した話も意味が分からなくなる。

上記の理由で、筆者は「日本の慣用句を紹介すると理解することで学習マルチ・メディア」について研究する。

1.2　問題設定

1. 日本の慣用句を紹介すると理解することで学習マルチ・メディアの計画はどうであるか？
2. 日本の慣用句を紹介すると理解することで学習マルチ・メディアの最後の結果はどうであるか？
3. 日本の慣用句を紹介すると理解することで学習マルチ・メディアに学習者の反応はどうであるか？

1.3　目的

1. 日本の慣用句を紹介すると理解することで学習マルチ・メディアの計画を知るためである。
2. 日本の慣用句を紹介すると理解することで学習マルチ・メディアの最後の結果を知るためである。
3. 日本の慣用句を紹介すると理解することで学習マルチ・メディアに学習者の反応を知るためである。

1.4　利益

筆者のため：

1. インドネシア・コンピューター・大学で学習したコンピューターの授業と日本語の授業で行われる。
2. 研究するの最中にもらう学問をあげる。
3. 特に、体の部の要素の慣用句、日本の慣用句について、科学を高めている。

読み手のため：

1. 作ったメディアから、慣用句の情報をあげる。
2. 一つの日本語の授業になるため、日本の教師に寄付する。

同じことを研究したい他の研究者の最初の研究になる。

2　本論

1. メディア

メディアという単語は「メディウス」のレン語からである。意味は中である。「中」の単語というは二つ脇の間にあるので、一つ脇から外の脇へ何かを接続して届けると言える。

2. マルチ・メディア

マルチ・メディアというのは音（アウジオ）と絵（ビスアル）と文字要素が結ぶ道具である

3. 学習マルチ・メディア

学習マルチ・メディアというのは学習者の興味と希望を引けって、メッセージを伝えて、勉強過程を助けるため、音、絵、文字の要素が結ぶ道具である。

4. イディオム

イディオムは慣用句とも言える。慣用句というのは二つの以上の単語が決まった結びをしていて、それぞれの単語の意味をただつなぎ合わせても理解できない別の意味を表す言い方。

3　研究の方法論

この研究にはエックスプリメントとデッスクリップチッフの二つ方法を使う。エックスプリメント方法を使う理由はマルチ・メディアを作れば、どのぐらい学習者が慣用句を理解できるかを知ることができるためである。デッスクリップチッフ方法を使う理由は慣用句について説明ため、マルチ・メディアを使う過程を述べるためである。

4　データの分析

a. テスト

1) テストの結果を調べる。

2) テストの平均の成績をする。

3) 研究のコッレラション 変化の点を想像する。

4) 結論を引く。

b. アンケート

1) 学習者の反応を調べる。

2) 学習者の反応の結果を調べる。

5　結論

1. このメディアは「*Macromedia Flash*」というソフトウェアから作って、それ以外に「*Adobe Photoshop*」と「*CorelDraw*」というソフトウェアからも作る。メディアを作る順序は 15 番があって、「*Macromedia Flash*」、「*Adobe Photoshop*」、「*CorelDraw*」を準備するから CD　にデータを入れるまでである。

2. インドネシア・コンピューター・大学の日本学生の「*Pretest*」の平均の成績は 63,2 で、「*Posttest*」の平均の成績は 73,6 である。「*Posttest*」の結果は「*Pretest*」の結果と比べると、10,4 上がっている。学習マルチ・メディアを使う前と後で対象の慣用句を学習する理解力のコッレラションの成績は 0.98 である。
4. メディアの様子のアンケートには学習者の全部の答えが 70%以上ので、学習者の反応はとても Positif で、メディアの学習の結果のアンケートには学習者の 5 の答えから 4 の答えが 70%以上ので、学習者の反応は Positif である。

提案

1. インドネシア・コンピューター・大学の日本語学科の学生の一年生から四年生まで、色々な学習マルチ・メディアを使ってみること。
2. できれば、教師は自分がマルチ・メディアを作ること。

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama : Maya Eka Martina
2. Tempat dan Tanggal Lahir : Bandung, 1 Maret 1987
3. Nomor Induk Mahasiswa: 63805001
4. Jurusan : Sastra Jepang
5. Jenis Kelamin : Perempuan
6. Kewarganegaraan : Indonesia
7. Agama : Islam
8. Alamat : Komplek Empangsari B.12 Rt.02 Rw.10 Rancaekek Bandung 40394
9. Berat Badan : 43 Kg
10. Tinggi Badan : 153 cm
11. Status material : Belum Kawin
12. Orang tua :
    1. Nama Ayah : Makmun Hidayat
       Pekerjaan : Wiraswasta
       Alamat : Komplek Empangsari B.12 Rt.02 Rw.10 Rancaekek Bandung 40394
    2. **Nama Ibu : Yati Atisih, S. Pd**
       Pekerjaan : Pegawai Negeri
       Alamat : Komplek Empangsari B.12 Rt.02 Rw.10 Rancaekek Bandung 40394

RIWAYAT PENDIDIKAN

NO	LEMBAGA PENDIDIKAN	TAHUN AJARAN
1	TK Aisyah	1992 - 1994
2	SDN IV Rancaekek Bandung	1994 – 1999
3	SMPN I Rancaekek Bandung	1999 – 2002
4	SMUN I Rancaekek Bandung	2002 - 2005
5	Universitas Komputer Indonesia	2005 - 2009