ABSTRAK

Shok-Kai Sebagai Media Alternatif

Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar

Di dalam dunia pendidikan saat ini, pelajaran bahasa Jepang sudah mulai diajarkan pada tingkat Sekolah Menengah Umum. Seiring berkembangnya teknologi, sistem pengajaran dengan metode konvensional mengalami pergeseran ke arah sistem pengajaran yang bersifat lebih luas dan terbuka. Dalam hal ini yang dimaksud oleh penulis adalah sistem pembelajaran yang berbasiskan multimedia, khususnya dengan penggunaan CD Interaktif.

Dalam penelitian ini, penulis membuat sebuah aplikasi pembelajaran bahasa jepang untuk tingkat dasar yang dinamakan oleh penulis ‘Shok-Kai’ dengan berbasis aplikasi Macromedia Flash Professional 8 dan didukung oleh CorelDraw dan Adobe Photoshop. Di dalam Shok-Kai ini terdapat materi mengenai kaiwa (percakapan) dan kotoba (kosakata) yang sering digunakan dalam percakapan sehari-hari. Mengingat orang jepang memiliki pelafalan yang berbeda dengan orang indonesia. Oleh karena itu di dalam Shok-Kai ini juga terdapat bagaiamanau cara pengucapan suatu kata yang benar sesuai dengan pelafalan orang jepang.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk membuat produk Shok-Kai itu sendiri dan untuk mengetahui penilaian *user*. Penulis melakukan penelitian terhadap 15 siswa dan salah satu pengajar di SMUN 1 Margahayu kelas tiga dengan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi literatur, angket dan wawancara.

Sebagian besar *user* menganggap bahwa tampilan Shok-Kai sudah **baik** dan Shok-Kai dapat dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar. Melalui penelitian ini, penulis menyarankan agar para siswa dan pengajar dapat menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Sedangkan bagi peneliti lain mungkin bisa melakukan penelitian mengenai keefektivitasan penggunaan Shok-Kai terhadap hasil belajar.