“HYAKUGO” Sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran Kanji N5

ABSTRAK

Pembelajaran bahasa Jepang dengan metode konvensional, yaitu dengan metode ceramah memiliki kelemahan yaitu jika dilakukan terus menerus, dapat menimbulkan rasa jenuh dan bosan yang akan menghambat penyerapan suatu materi pelajaran oleh pembelajar. Dengan berkembang pesatnya kemajuan IT (*information technology)*, metode pembelajaran konvensional pun mulai mengalami pergeseran menjadi pembelajaran melalui multimedia.

Dalam penelitian ini dibahas mengenai pembuatan multimedia pembelajaran *kanji* N5. Penelitian ini menggunakan sampel 20 orang mahasiswa tingkat satu sampai dengan tingkat tiga Jurusan Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia. Penelitian ini dilakukan selama enam bulan mulai dari bulan Januari sampai dengan bulan Juni dimulai dari proses pembuatan media sampai dengan penulisan laporan penelitian.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon *user* terhadap media pembelajaran yang penulis buat yaitu “HYAKUGO” dari segi tampilan, fungsi dan penggunaan apakah layak atau tidak media tersebut digunakan sebagai media pembelajaran *kanji* N5. Dari hasil kuesioner yang diberikan kepada *user*, diketahui bahwa sebagian besar *user* menjawab bahwa tampilan, fungsi dan penggunaan mediasudah baik.

Dengan demikian, “HYAKUGO” layak dikatakan sebagai multimedia pembelajaran interaktif *kanji* N5 karena sudah memenuhi kriteria multimedia untuk dikatakan sebagai multimedia interaktif.