Kanji E-Games Sebagai Media Pembelajaran Kanji

ABSTRAK

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, biasanya huruf menjadi kendala pada tahap awal pembelajaran, terutama huruf kanji. Mempelajari kanji sangat sulit dikarenakan huruf kanji yang sangat banyak dan cara baca yang berbeda. Seiring dengan pesatnya teknologi dan ilmu pengetahuan, metode pembelajaran dapat menggunakan sistem informasi yang berbasiskan multimedia. Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis membuat suatu media yang berbasiskan multimedia untuk pembelajaran kanji tingkat dasar yang dibuat dengan dengan menggunakan software macromedia flash. Cara ini sangat efektif karena pembelajaran yang disertai dengan menggunakan multimedia ini akan sangat memudahkan mahasiswa dalam proses belajar. Penelitian ini dilakukan terhadap mahasiswa tingkat I Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra UNIKOM yang bertujuan untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap media yang dibuat oleh penulis yaitu "Kanji E-Games" dengan cara membagikan angket kepada responden. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (Research & Development). Berdasarkan hasil dari angket yang dibagikan kepada responden, sebagian besar responden menjawab bahwa media Kanji E-Games mudah digunakan, karena dapat meningkatkan kemampuan dalam membaca, serta dapat meningkatkan kemampuan dalam menulis dan efektif sebagai media pembelajaran. Dengan demikian media Kanji E-Games dapat dikatakan sebagai media pembelajaran kanji untuk tingkat dasar. Apabila terdapat ketidaksempurnaan dalam penelitian ini, diharapkan ada yang menyempurnakan media yang telah penulis buat dan bagi pengajar bahasa Jepang diharapkan dapat menciptakan atau mengembangkan metode pembelajaran yang lebih efektif agar pembelajar bahasa Jepang terutama kanji tidak merasa bosan atau jenuh.