ABSTRAK

Media Interaktif *Oboeyasui Kanji 4* sebagai Media Pembelajaran Kanji N4

Dalam mempelajari bahasa Jepang para pembelajar asing biasanya bermasalah dengan huruf *kanji* . Hal itu dikarenakan bentuk huruf *kanji* yang lebih rumit dan jumlahnya sangat banyak. Maka dari itu diperlukan sebuah media interaktif yang menarik yang mempermudah pemahaman terhadap suatu kanji, salah satunya melalui media *Oboeyasui Kanji 4*.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara membuat media dan mengoperasikan media pembelajaran serta untuk mengetahui bagaimana pengaruh media interaktif *Oboeyasui Kanji 4* terhadap kemampuan pembelajar sebelum dan setelah menggunakan media.

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D). Sampel penelitian ini adalah 16 orang mahasiswa UNIKOM dari tingkat 2 sampai tingkat 4 yang belum lulus *Nouryokushiken N4*. Teknik pengolahan data yang digunakan adalah studi pustaka, kuesioner dan tes.

Dari hasil penelitian, diketahui Media interaktif *Oboeyasui Kanji 4* dirancang dengan menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS4*. Terdapat 15 langkah dalam pembuatan media mulai dari penginstallan sampai mem*back up* data ke dalam *CD*, serta terdapat 3 langkah untuk mengoperasikannya. Nilai rata-rata *pretest* mahasiswa Sastra Jepang UNIKOM tingkat 2 sampai tingkat 4 yang belum lulus Noryoukushiken N4 adalah 35,88 sedangkan rata-rata hasil *posttest*nya adalah 81,31. Kemampuan pembelajar meningkat sebanyak 45,43. Nilai korelasinya adalah 0,99, sehingga dapat dikatakan bahwa penggunaan media *Oboeyasui Kanji 4* efektif untuk pembelajaran *kanji* N4. Berdasarkan tanggapan responden secara keseluruhan mengenai tampilan dan penggunaan *Oboeyasui Kanji 4* adalah baik. Namun dalam media ini masih ada kekurangan yaitu, tampilan teks yang terlalu cepat, dan audio yang terlalu keras, serta belum adanya soal yang membahas mengenai cara menulis *kanji* (*kakikata*).

Kata Kunci: Media, Kanji, Nouryokushiken

ABSTRACT

Interactive Media Oboeyasui Kanji 4 As a Learning Media for Kanji N4

In studying Japanese language, foreign learners usually have problems with kanji. Because kanji is more complicated and the number of letter is very lot. Therefore, needed an exciting interactive media, which facilitates to understanding of kanji. One of them is using Oboeyasui Kanji 4.
This research aims to find out how to create and operate the media learning as well as to find out how the influence of interactive media Oboeyasui Kanji 4 on the ability of learners before and after using the media.
This research is using Research and Development (R & D) method. The sample of this research is 16 UNIKOM students from class 2 untill class 4 that have not pass the level. Data was processed by literature study method, questionnaires, and test.
From this research, is known that the media was processed by Adobe Flash CS4. There was 15 step for creating this media, from installation until backing up data to CD and then are 3 steps to operate the media. The averages test score of pretest from UNIKOM student's class 2 untill class 4 that have not passed the noryokushiken N4 is 35.88 and then the result of posttest is 81,31. There is an increase in the ability to learn as much as 45,43. Correlation value is 0.99, it can be said that media Oboeyasui 4 is effective for learning Kanji N4. Based on the responses, look and using from Oboeyasui kanji 4, overall is good. But the shortage of this media is the display text that is too fast and the audio is too loud. Moreover there is no explained about step how to write the kanji (kakikata).

Keywords: Kanji, Media, Nouryokushiken