MEDIA PEMBELAJARAN *WAKUWAKU KANJI KUIZU* SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF UNTUK MEMPELAJARI KANJI BAGI MAHASISWA TINGKAT I TAHUN AKADEMIK 2013/2014 PROGRAM STUDI SASTRA JEPANG FAKULTAS SASTRA UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

Oleh:

Faizal Aribowo

Abstrak

Proses belajar-mengajar selalu identik dengan situasi yang serius serta menegangkan dan cenderung membosankan. Seiring dengan perkembangan teknologi, proses belajar-mengajar pun dapat dilakukan dengan menggunakan media game. Belajar dengan menggunakan media game dapat menjadi lebih menyenangakan, lebih santai, dan menjadi lebih mudah dalam penyerapan ilmu yang akan disampaikan, hal itu dikarenakan pada dasarnya game (permainan) bersifat Ice-breaker (Pemecah kejenuhan). Untuk membantu proses belajar-mengajar, penulis mengimplementasikan sebuah media pembelajaran berupa game untuk memudahkan proses belajar-mengajar.

Dalam penelitian ini dibahas mengenai pembuatan media pembelajaran cara membaca huruf kanji secara Kun-yomi dan On-yomi tingkat dasar melalui game. Dengan menggunakan metode penelitian Research and Development, penulis membuat sebuah media pembelajaran untuk mempelajari cara baca kanji dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Flash CS6 Professional dengan menggunakan sampel 17 orang mahasiswa tingkat I Tahun Akademik 2013/2014 Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra di Universitas Komputer Indonesia. Pengujian Media yang telah dibuat dilakukan melalui: pertama, penyebaran media kepada responden pada tanggal 11Januari 2014 untuk mendapat masukan tentang kekurangan media, untuk kemudian diperbaiki dan dilengkapi kekurangannya. Kedua, penyebaran kuisioner kepada responden pada tanggal 14 Januari 2014 untuk dinilai oleh responden mengenai tampilan dan fungsi dari media pembelajaran Wakuwaku Kanji Kuizu agar layak atau dapat digunakan sebagai media alternatif untuk mempelajari kanji.

Setelah penelitian dilakukan, peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran Wakuwaku Kanji Kuizu layak atau dapat digunakan sebagai media alternatif untuk mempelajari kanji bagi mahasiswa tingkat I tahun akademik 2013/2014 Program Studi Sastra Jepang Fakultas Sastra Universitas Komputer Indonesia.

Kata kunci : Media Pembelajaram, Media Alternatif, Wakuwaku Kanji Kuizu, Kanji

PENDAHULUAN

Huruf adalah komponen yang penting untuk mempelajari suatu bahasa. Di dunia ini banyak bahasa asing yang menggunakan hurufnya sendiri, seperti bahasa Arab, bahasa Korea, bahasa Thailand, bahasa Jepang dan lain sebagainya. Untuk mempelajari suatu bahasa, para pembelajar suatu bahasa diharuskan mempelajari huruf yang digunakan dalam suatu bahasa tersebut. Seperti dalam mempelajari bahasa Jepang, pembelajar wajib mempelajari huruf-huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang (Hiragana, Katakana, Kanji dan Romaji), dengan demikian pembelajar bahasa Jepang dapat mengerti apa yang sedang dipelajarinya.

Bagi sebagian pembelajar bahasa Jepang khususnya yang berada di Indonesia mempelajari kanji adalah sesuatu hal yang bisa dibilang susah karena sistem penulisan di Indonesia tidak menggunakan huruf kanji. Untuk mempelajari bahasa Jepang terutama dalam mempelajari kanji pembelajar harus bisa menyiasati dalam mempelajari kanji agar pembelajar dapat mengingat bentuk kanji yang terbilang rumit, menghafal huruf kanji dalam jumlah yang banyak, membedakan bentuk-bentuk kanji yang hampir serupa serta dituntut untuk dapat membaca Kanji secara *kun-yomi* maupun *on-yomi*. Karena alasan-alasan tersebut tidak sedikit juga pembelajar bahasa Jepang merasa terhambat dalam mempelajari bahasa Jepang karena dinilai terlalu sulit dalam mempelajari kanji.

Banyak cara yang ditempuh untuk dapat mengingat huruf kanji, beberapa diantaranya adalah dengan cara membiasakan dengan membaca artikel-artikel berbahasa Jepang, sengaja menghafal huruf per-huruf atau menghafal sambil menulis berulang-ulang, namun bagi penulis cara tersebut dinilai kurang menyenangkan. Agar pembelajar bahasa Jepang menikmati dalam mempelajari kanji, penulis membuat alternatif lain dalam mempelajari kanji yaitu dengan menggunakan *game* atau permainan.

Seiring dengan perkembangan jaman, banyak sekali media-media yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran, dimulai dari buku, *tape recorder*, video, media interaktif, dan lain sebagainya. Selain dari media-media tersebut, *game* pun dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

Berlatarbelakangkan ilmu komputer yang penulis dapat selama kuliah dan kesulitan-kesulitan yang penulis alami dalam mempelajari kanji, penulis ingin membuat media

pembelajaran berupa *game* yang dapat membantu pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar khususnya bagi mahasiswa tingkat I program studi sastra Jepang fakultas sastra di Universitas Komputer Indonesia dalam mempelajari cara baca dari huruf kanji baik secara *kun-yomi* maupun *on-yomi*. Media tersebut adalah *game Wakuwaku Kanji Kuizu*.

Wakuwaku Kanji Kuizu adalah media pembelajaran berupa kuis yang dikemas dalam bentuk *game* kuis yang membahas tentang cara baca kanji saja baik secara *kun-yomi* maupun *on-yomi*.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Media Pembelajaran

Seiring dengan majunya perkembangan jaman, perkembangan penggunaan media dalam kehidupan masyarakat pun semakin meluas khususnya sebagai alat untuk menyampaikan informasi. Dunia pendidikan pun menggunakan media sebagai alat untuk menyampaikan materi pembelajaran. Hal ini bertujuan agar materi pembelajaran dapat lebih mudah disampaikan dan dikemas semenarik mungkin agar dapat menarik perhatian dari para pembelajar. Karena proses pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran memiliki peranan penting sebagai komponen suatu pembelajaran. Menurut Briggs dalam Yusmana (1977), media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video, dan sebagainya. Kemudian menurut *National Association Education* (1969), menyatakan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat untuk menyampaikan suatu materi yang dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan sehingga mendorong terjadinya suatu proses belajar.

Selain mendorong terjadinya proses belajar, media pembelajaran dapat juga digunakan sebagai variasi dalam kegiatan belajar, sehingga para pembelajar dapat dimudahkan dalam menerima pesan yang disampaikan dan membangun motivasi untuk melakukan kegiatan belajar mengajar. Seperti yang dijelaskan oleh Satyana (2006) bahwa "media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, perasaaan, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar."

Dari beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan dalam merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan pembelajar dari pengajar kepada pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.

2. *Game*

Game merupakan kata dari bahasa inggris yang berarti permainan. Permainan adalah sesuatu yang dapat dimainkan dengan aturan tertentu sehingga ada yang menang dan ada yang kalah, biasanya dalam konteks yang tidak serius dengan tujuan *refreshing*.

Di dalam sebuah *game* terdapat komponen-komponen, yaitu:

1. Grafik

   Grafik merupakan suatu hal yang penting dalam *game*, di mana grafik ini akan menjadi daya tarik pemain untuk memainkan *game*.

2. Suara

   Suara menjadi komponen *game* karena dengan adanya suara pada *game* maka *game* tersebut akan menarik sehingga kita dapat merasakan kondisi dalam *game* tersebut. Selain itu, dengan adanya suara akan menambah daya tarik dalam sebuah *game*.

3. AI (*Artificial Intelligence* atau kecerdasan buatan)

   Kecerdasan buatan atau AI menjadi komponen *game* karena dengan hal tersebut *game* menjadi lebih menantang. Dengan menggunakan AI, *game* dapat berfikir untuk pengalahkan pemain sehingga membuat *game* menjadi lebih menarik untuk dimainkan.

4. Skenario *Game*

   Skenario *game* menjadi komponen *game* karena dengan adanya skenario dalam *game*, pemain seolah-olah bermain sesuai dengan prtunjuk yang ada di *game* tersebut.

5. Multiplayer

   Multiplayer bisa menjadi komponen *game* karena dengan hal tersebut, pemain dapat bermain dengan teman-temannya dan orang lain sehingga *game* itu dapat dimainkan lebih dari 1 orang.

Menurut Kemp dan Dayton (1985), mengidentifikasikan dari delapan manfaat media dalam kegiatan pembelajaran. Bila media *game* dimasukkan ke dalam kedelapan manfaat media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton, maka media *game* dapat dimasukkan ke dalam salah satu bentuk media pembelajaran. Kedelapan manfaat itu adalah :

a. Penyampaian pesan pembelajaran dapat lebih diseragamkan.

   Dengan menggunakan media *game* dalam kegiatan belajar, maka akan ada penyeragaman penafsiran dari guru mata pelajaran terhadap mata pelajaran yang akan disampaikan kepada para siswa.

b. Pembelajaran dapat lebih menarik.

   Media *game* terdiri dari unsur visual (dapat dilihat), audio (dapat didengar) dan gerak (dapat berinteraksi). Jadi media *game* ini dapat membangkitkan keingintahuan siswa, merangsang reaksi mereka terhadap penjelasan guru, memungkinkan siswa menyentuh objek kajian pelajaran, membantu mereka mengkonkretkan sesuatu yang abstrak dan sebagainya.

c. Pembelajaran menjadi lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.

   Adanya unsur AI (artificial Inteligence) atau kecerdasan buatan pada media *game*, maka akan terjadi komunikasi dua arah dimana pertanyaan muncul secara acak pada layar komputer dan siswa menjawab pertanyaan tersebut.

d. Waktu pelaksanaan pembelajaran dapat diperpendek.

   Dengan media *game*, maka guru tidak perlu menghabiskan waktu banyak untuk menjelaskan materi. Dengan media *game*, siswa dapat melatih dirinya dengan cara berinteraksi dengan media *game* mengenai suatu materi yang mereka ingin pelajari.

e. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.

   Selain lebih efisien dalam proses belajar-mengajar seperti diuraikan diatas, media *game* dapat membantu siswa menyerap materi pelajaran secara lebih mendalam dan utuh.

f. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapan pun dan dimana pun diperlukan.

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, memungkinkan siswa saat ini dapat memiliki laptop dengan harga yang murah.

g. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Dengan media, proses belajar mengajar menjadi lebih menarik. Hal ini dapat meningkatkan kecintaan dan apresiasi pembelajar terhadap ilmu pengetahuan dan proses pencarian ilmu itu sendiri.

h. Peran guru berubah kearah lebih positif.

Pertama, guru tidak perlu mengulang – ulang penjelasan mereka bila media digunakan dalam pembelajaran. Kedua, dengan mengurangi uraian verbal (lisan), guru dapat memberi perhatian lebih banyak kepada aspek – aspek lain dalam pembelajaran. Ketiga, peran guru tidak lagi sekedar "pengajar", tetapi juga konsultan, penasihat, atau manajer pembelajaran.

Argo Suseno (http://argosus.wordpress.com/2010/02/23/manfaat-*game*-dalam-kegiatan-belajar/. 2010)

Dari penjelasan di atas, jika aspek-aspek pembelajaran disisipka kedalam *game*. Dengan demikian, *Game* pun bisa dijadikan alat pembelajaran.

3. *Flash*

Flash merupakan suatu program grafis multimedia dan animasi yang dibuat oleh perusahan Macromedia untuk keperluan pembuatan aplikasi web interaktif mau pun animasi yang berkembang pada saat ini. Program ini banyak digunakan untuk membuat

game, kartun, presentasi dan model pembelajaran interaktif. Terdapat beberapa versi dari macromedia flash yang berkembang saat ini meskipun saat ini tidak lagi milik macromedia melainkan Adobe Flash.

Menurut Jasmadi (2008), sejak diperkenalkan pertama kali oleh *Macromedia* pada tahun 1997, flash telah memiliki standar program interaktif dan animasi berkualitas tinggi pada Web. Mulai versi keduanya, flash dilengkapi dengan fitur untuk mengekspor animasi kedalam format video.

4. Kanji

Kanji adalah huruf yang berasal dari negeri Cina. Menurut Hamzon (2007), Huruf kanji lahir kira-kira pada 1500 tahun SM di kalangan suku Han di Cina. Huruf kanji adalah huruf yang diadopsi dari gambar yang disederhanakan menjadi sebuah tulisan. Huruf kanji adalah sistem huruf dengan sistem aksara piktografis sebagai dasarnya. Jumlah Kanji tercatat 10.000 lebih, diantaranya 3000 yang sering dipakai. Dari 3000 huruf tersebut terbentuklah kata-kata dan bahasa yang digunakan oleh bangsa *Han*.

Seiring dengan perkembangan jaman, huruf *kanji* pun mengalami perubahan bentuk juga fungsinya. Huruf kanji mulai dipelajari dan digunakan oleh kalangan kerajaan dan para bangsawan, untuk memenuhi beberapa kebutuhan seperti mencatat dokumen-dokumen kerajaan dan menuliskan karya-karya sastra.

Bentuk kanji modern ini semakin populer pada jaman dinasti Han dan perlahan-lahan dikenal oleh masyarakat Jepang. Seperti yang dikatakan oleh Iwabuchi (1989) dalam Sudjianto dan Dahidi (2009) bahwa masyarakat Jepang mulai mengenal huruf ini sekitar

abad ke 4 Masehi, tepat ketika Cina berada dalam kekuasaan dinasti Han. Oleh sebab itu pula huruf kanji ini dikenal dengan istilah hanji yang mengandung arti ‘Huruf dari bangsa Han.’

Namun beberapa tahun kemudian huruf kanji yang digunakan oleh masyarakat Jepang mengalami perkembangan, yaitu dengan menciptakan sistem fonetik sendiri yang sesuai dengan gramatika dalam bahasa mereka. mereka juga menamai huruf fonetik tersebut dengan *kana*.

PEMBAHASAN

1. Proses Pembuatan Media

a. Tahap perancangan media

Sebelum media dibuat, agar media yang akan dibuat menjadi lebih terarah maka sebelum media dibuat penulis merancang media. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1) Menentukan tema
2) Penyusunan konsep media
3) Pengumpulan bahan materi kanji
4) Distribusi soal
5) Penyusunan konsep permainan

b. Tahap Pembuatan media

Setelah penulis merancang media maka penulis siap untuk membuat media, dengan komponen-komponen media sebagai berikut:

1) Pembuatan *layout.* (a) *Layout intro:* (b) *Layout* menu utama: (c) *Layout* konten kuis: (d) *Layout* kuis *kun-yomi dan on-yomi*: (e) *Layout game over*: (f) *Layout ending*.
2) Pembuatan tombol
3) Pembuatan animasi

4) Pemrograman

c. Menentukan format akhir

Format akhir yang dipakai oleh penulis adalah menggunakan format *.exe*. Sehingga media yang sudah dibuat dapat digunakan dengan menggunakan komputer dan laptop.

2. **Cara Pengoperasian Media pembelajaran *Wakuwaku Kanji Kuizu***

Agar memudahkan pengguna dalam pengoperasian *Wakuwaku Kanji Kuizu*, penulis akan memberitahukan cara pengoperasian media. Berikut adalah cara pengoperasiannya :

1. Buka isi CD melalui *Windows Explorer*, *copycompressed file yang bernama "Wakanku"*Kemudian *paste file* tersebut ke *drive* PC sesuai dengan keinginan pengguna.
2. Setelah *file* di-*paste*, lanjut ke tahap selajutnya yaitu meng-*extract* file yang bernama "Wakanku" tersebut.
3. Setelah *file* "Wakanku" di-*extract*, akan muncul *folder* yang bernama "Wakanku" yang didalamnya terdapat aplikasi yang bernama *Wakuwaku Kanji Kuizu*.Setelah media berada di PC/Laptop pengguna, media ini bisa dimainkan kapan saja dan tanpa menggunakan CD.
4. Setelah menemukan aplikasi yang bernama *Wakuwaku Kanji Kuizu*, *double-click* aplikasi tersebut dan pengguna langsung dapat memainkan media pembelajaran *Wakuwaku Kanji Kuizu*.

Setelah aplikasi berhasil dioperasikan, pada layar monitor akan muncul halaman *intro* media pembelajaran *Wakuwaku Kanji Kuiz*dan langsung menuju halaman utama dari media tersebut. Pada media utama terdapat tiga pilihan yaitu mulai, peraturan dan *about.* Disarankan bagi pengguna yang baru pertama kali mencoba agar masuk ke halaman

“Peraturan” guna mengetahui sistem permainan yang akan ditampilkan. Apabila pengguna sudah siap untuk memainkannya maka, user memilih tombol “Kembali” lalu pada halaman utama, user langsung dapat memainkannya dengan cara menekan tombol “Mulai”. Apabila tombol mulai sudah ditekan, maka pengguna akan langsung menuju ke halaman berikutnya yaitu halaman konten permainan. Di halaman tersebut penggunadibebaskan untuk memilih jenis kuis yang ingin dimainkan (memainkan kuis *Kun-yomi* atau kuis *On-yomi*). Dan pengguna dapat memainkan media pembelajaran ini kapan saja sesuai dengan keinginan pengguna.

3. **Tanggapan Responden Terhadap Tampilan dan Fungsi Media Pembelajaran *Wakuwaku Kanji Kuizu*Sebagai Media Alternatif Untuk Mempelajari Kanji**

Setelah penulis menyebarkan kuisioner dan menghitung hasil kuisioner yang telah disebar, maka hasilnya adalah: Pada kuisioner bagian I responden menyatakan bahwa tampilan pada media pembelajaran *game Wakuwaku Kanji Kuizu* adalah **cukup baik**,dan pada kuisioner bagian II responden **setuju** bahwa media pembelajaran *game Wakuwaku Kanji Kuizu* dapat digunakan untuk belajar kanji. Dari kuisioner bagian I dan II dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *Wakuwaku Kanji Kuizu,* layak atau dapat digunakan sebagai media alternatif untuk mempelajari kanji bagi mahasiswa tingkat I Tahun Akademik 2013/2014 Program Studi Sastra Jepang Fakutas Sastra Universitas Komputer Indonesia.

DAFTAR RUJUKAN

AECT (Association of Education and Communication Technology). 1977. Buku Teks Bahasa Indonesia. Jakarta: Rajawali

Arikunto, Suharsimi. 2001. Dasar Dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bina Aksara.

Arsyad, A. 2011. Media Pengajaran. Jakarta : P.T. Raja Grafindo Persada.

Cyntiasari, Marisa. 2012. Upaya Mengingat Kanji Dengan Mudah Melalui Media Omoshiroi Kanji. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

Ena, Ouda Teda. 2001. Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi. Yogyakarta: Indonesian Language and Culture Intensive Ciurse Universiatas Sanata Dharma.

Jasmadi, Ali Budiarjo. 2008. Teknik Pembuatan Animasi Dengan Adobe Flash CS3. Jakarta : Salemba Infotek.

Juliantara, Ketut. 2009. Media Pembelajaran: Arti, Posisi, Fungsi, Klasifikasi, dan Karakteristiknya. Diunduh pada : 23 Desember 2013. Tersedia pada: http://edukasi.kompasiana.com/2009/12/18/media-pembelajaran-arti-posisi-fungsi-klasifikasi-dan-karakteristiknya-39621.html

Koesnandar, Ade. 2005. Guru dan Media Pembelajaran. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Pusat Teknologi Komunikasi dan Informasi Pendidikan.

Santiyasa, I Wayan. 2011. Landasan Konseptual Media Pembelajaran. Bali : *Makalah Workshop*.

Situmorang, Hamzon. 2007. Pengantar Linguistik Bahasa jepang, Medan:USU Press.

Sudjianto, & Dahidi, A. 2009. Pengantar Linguistik Bahasa Jepang. Jakarta : Kesaint Blanc.

Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung : Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2011. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Suseno, Argo. 2010. Manfaat Game dalam Kegiatan Belajar. Diunduh pada : 23 Desember 2013. Tersedia pada: http://argosus.wordpress.com/2010/02/23/manfaat-game-dalam-kegiatan-belajar/

Susilana, R & Riyana, C. 2008. Media Pembelajaran Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan dan Penilaian. Bandung: Jurusan, Kurtekped FIP UPI.

Setyosari, P. 2012. Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan. Jakarta: Kencana.

Somantri, Itang Zakaria. 2011. *Hyakugo* Sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran Kanji N5. Bandung: Universitas Komputer Indonesia.

Umam, Khoirul 2011. Mengenal ActionScript Pada Flash. Diunduh pada : 23 Desember 2013. Tersedia Pada: http://blog.um.ac.id/khoirulumam/2011/12/11/mengenal-actionscript-pada-flash/

Yusmana, Zulfian. 2013. Media Pembelajaran Online. Diunduh pada : 24 Desember 2013. tersedia pada: http://edukasi.kompasiana.com/2013/08/25/media-pembelajaran-online-586268.html