Gie-Kana Sebagai Multimedia Interaktif Dalam Mempelajari Huruf *Kana*

Oleh : Ginanjar Galluh Pakuwan

Abstrak

Dalam mempelajari bahasa Jepang menggunakan metode konvensional, yaitu dengan metode ceramah memiliki kelemahan yaitu jika terus menerus dilakukan, maka akan menimbulkan rasa jenuh dan bosan yang mengakibatkan terhambatnya proses penyerapan suatu materi pelajaran oleh pembelajar. Dengan pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), metode pembelajaran konvensional mengalami pergeseran menjadi pembelajaran melalui multimedia.

Dalam penelitian ini dibahas mengenai proses dan cara pembuatan multimedia interaktif pembelajaran huruf *Kana*. Penelitian ini menggunakan sampel 20 orang siswa kelas X Bahasa di SMA Negeri 1 Purwadadi. Penelitian ini dilakukan selama lima bulan semenjak bulan Maret sampai bulan Juli 2014 yang dimulai dari proses pembuatan media.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *Gie-Kana* ini dari segi tampilan, fungsi dan penggunaan apakah layak atau tidak media ini digunakan sebagai media interaktif dalam mempelajari huruf *Kana*. Hasil dari kuesioner yang sudah diberikan, diketahui bahwa sebagian besar siswa menjawab bahwa tampilan, fungsi dan penggunaan media sudah baik. Dengan demikian, *Gie-Kana* layak dikatakan sebagai multimedia interaktif dalam mempelajari huruf *Kana* karena sudah memenuhi kriteria untuk dikatakan sebagai karakteristik pembelajaran multimedia.

Maka dari itu, jika siswa pembelajar bahasa Jepang pada tingkat pemula ingin mempelajari huruf *Kana* dengan mudah, siswa dapat menggunakan *Gie-Kana* ini sebagai media pembelajaran huruf *Kana*.

Kata Kunci : *Kana*, Multimedia

PENDAHULUAN

Di samping media lisan, penggunaan media tulisan juga sangat berperan penting dalam melakukan komunikasi. Dalam mempelajari bahasa asing, ada beberapa unsur yang harus dikuasai oleh seorang pembelajar agar mampu menguasai bahasa asing yang dipelajarinya dengan baik. Salah satu unsur itu adalah penguasaan huruf. Dalam menguasai bahasa Jepang, penguasaan huruf adalah salah satu unsur yang terbilang penting. Hal ini dikarenakan untuk bisa mahir bahasa Jepang setidaknya kita perlu menguasai 2000 huruf Kanji. Huruf Kanji tidak mewakili satu bunyi melainkan satu makna. Kita bisa memahami makna kata-kata tanpa keharusan mengetahui bunyinya. Misalnya saja rumah sakit dalam bahasa Jepang adalah *byou-in*. "*Byou*" ditulis dalam satu huruf 病, yang artinya sakit. Sedangkan "*in*" ditulis dalam satu huruf 院, yang dapat diartikan institusi. Jadi byou-in ditulis 病院, dengan melihat dua huruf itu kita bisa paham maknanya tanpa harus tahu pelafalannya. Bahasa Jepang mempunyai huruf yang terklasifikasi kedalam empat jenis yaitu *Romaji, Kanji, Hiragana* dan *Katakana (huruf Kana).*

Di antara huruf Kanji dan huruf Kana, huruf Kana terbilang lebih mudah dan tidak begitu sulit jika dibandingkan dengan huruf Kanji. Namun pada kenyataannya tidak sedikit pembelajar bahasa Jepang pada tahap awal, merasa sangat kesulitan dalam mempelajari dan mengingat huruf Kana. Kesulitan itu dikarenakan, sebagian besar orang sudah terbiasa membaca dan menulis dengan menggunakan 26 huruf latin.

Seperti pengalaman penulis pada saat melakukan Kuliah Kerja Lapangan di SMA Negeri 1 Purwadadi. Dalam Kuliah Kerja Lapangan itu, penulis mengajar bahasa Jepang selama satu bulan. Penulis mengajar siswa kelas X BAHASA yang belajar bahasa Jepang masih pada tahap awal. Dari pengalaman itu penulis menilai bahwa siswa kelas X BAHASA di SMA Negeri 1 Purwadadi masih merasa kesulitan dalam mengingat, menulis, dan membaca huruf *Kana*. Kesulitan itu disebabkan karena kurangnya intensitas pertemuan siswa dengan mata pelajaran bahasa Jepang di sekolah. Mata pelajaran bahasa Jepang hanya ada satu kali dalam satu minggu dengan waktu tiga jam pelajaran, selebihnya siswa hanya

belajar sendiri di rumah masing-masing. Karena itu kurangnya bimbingan dari pengajar dan sumber buku pelajaran yang sangat monoton, menjadi penyebab kemampuan menghafal huruf Kana siswa kelas X BAHASA SMA Negeri 1 Purwadadi tidak begitu berkembang pesat. Tetapi masalah tersebut sebenarnya bisa diatasi jika pembelajaran huruf Kana dilakukan dengan metode yang menarik dan menyenangkan bagi siswa. Misalnya berupa bantuan multimedia interaktif yang akan membuat pembelajaran huruf Kana menjadi tidak membosankan.

Oleh karena itu, untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis akan membuat multimedia interaktif berupa media pembelajaran huruf *Kana* dengan berbasis *Adobe Flash*.

Dalam media pembelajaran ini, penulis menciptakan *Gie-Kana* sebagai multimedia interaktif untuk mempermudah siswa dalam mempelajari huruf Kana. Berbeda dengan pembelajaran konvensional, Gie-Kana dapat diakses menggunakan perangkat komputer seperti PC (Personal Computer), Notebook dan Netbook. Penggunaannya pun terbilang sangat mudah, siswa tinggal mengakses navigasi yang ada pada media tersebut, dengan cara menekan tombol-tombol yang sudah tersedia. Sehingga siswa dapat belajar sendiri di rumah maupun diluar rumah, tanpa bantuan seorang pembimbing atau pengajar. Karena dalam media ini terdapat penjelasan tentang huruf Kana yang mencangkup huruf Hiragana dan Katakana serta teknik pembelajarannya.

Perbedaan media pembelajaran yang penulis buat dengan media pembelajaran lain yang sudah ada sebelumnya, yaitu dalam media pembelajaran ini selain tentunya ada kuis berupa pilihan ganda, penulis juga menyisipkan satu buah permainan yang bernama *Kana Puzzle*. Permainan ini diharapkan dapat membantu siswa dalam mengingat urutan abjad huruf Kana dari あ～ん (*Hiragana*), ア～ン (*Katakana*), sehingga siswa tidak hanya sebatas mampu mengingat hurufnya saja, melainkan urutan abjadnya pun dapat siswa ingat dengan baik. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya huruf Kana akan lebih besar lagi.

Dengan dilatar belakangi permasalahan siswa tentang huruf Kana dan perkembangan zaman dan teknologi yang sudah modern, maka penulis akan

melakukan penelitian tentang "*Gie-Kana* Sebagai Multimedia Interaktif Dalam Mempelajari Huruf Kana"

TINJAUAN PUSTAKA

Huruf Kana

Menurut sumber *wikipedia.com*, Kana (仮名) adalah sebutan untuk huruf silabik Jepang yang terdiri dari Hiragana dan Katakana. Keduanya merupakan penyederhanaan dari huruf Cina yang dikenal di Jepang sebagai Kanji.

Asal-usul kata "*kana*" adalah "*kari no ji*" (仮の字; huruf sementara) atau ditulis sebagai 借りの字 (huruf pinjaman). Sebelum dibaca sebagai "kana", huruf Cina untuk 仮名 juga dilafalkan "*karina*" atau "*kanna*". Huruf ini disebut "kana" untuk membedakannya dari kanji yang disebut "*mana*" (真名, huruf resmi).

Variasi yang tidak umum dari kana disebut *hentaigana*. Bentuknya berbeda dari kana yang dikenal sekarang. Penggunaannya terbatas pada kaligrafi, benda seni, atau papan reklame.

Sedangkan menurut sumber *kanamoji.blogspot.com*, huruf kana termasuk *onsetsu moji*, yaitu huruf yang terdiri dari satu suku kata atau silabel yang tidak memiliki arti tertentu. Karena kata-kata dalam bahasa jepang ada yang hanya terdiri dari sebuah silabel, maka kata-kata tersebut dapat dilambangkan hanya dengan sebuah huruf kana seperti: partikel-partikel (も(mo), を(o), へ(e), し(shi), が(ga), で(de), に(ni), や(ya), dan lain sebagainya). Selain itu ada juga benda yang hanya terdiri dari satu suku kata, seperti え(e) = gambar, た(ta) = sawah, き(ki) = pohon, め(me) = mata, か(ka) = nyamuk, ち(chi) = darah, こ(ko) = anak, て(te) = tangan, ご(go) = lima, じ(ji) = huruf, dan lain sebagainya.

Jenis-jenis Huruf Kana

Seperti yang sudah dijelaskan sebelumnya, huruf *kana* terdiri dari *hiragana* dan *katakana*. Pada pembahasan kali ini, penulis akan menjelaskan lebih detil lagi mengenai huruf *kana* yang mencakup pengertian, fungsi dan penggunaannya.

1. *Hiragana* (ひらがな)

Adalah suatu cara penulisan bahasa Jepang dan mewakili sebutan sukukata. Pada masa silam, hiragana juga dikenal sebagai *onna de* (女手) atau 'tulisan wanita' karena biasa digunakan oleh kaum wanita. Kaum lelaki pada masa itu menulis menggunakan tulisan *Kanji* dan *Katakana*. Hiragana mulai digunakan secara luas pada abad ke-10 Masehi.

Ishida, (dalam Sudjianto dan Ahmad dahidi, 2004:72) menyatakan bahwa "Karena huruf hiragana mulanya dipergunakan oleh kaum wanita, maka dari itu huruf ini disebut onnade". Huruf hiragana yang dipakai sekarang ini adalah huruf hiragana yang ditetapkan berdasarkan petunjuk departemen pendidikan jepang yang dimuat pada shoogakkorei shiko kisoku pada tahun 1900 (tahun 33 meiji).

Untuk menguasai ragam tulisan (baca-tulis) diperlukan penguasaan semua jenis huruf beserta fungsinya masing-masing. Iwabuchi (dalam Sudjianto dan Ahmad Dahidi 2004:78-80), menyatakan ada beberapa fungsi huruf hiragana diantaranya:

1. Berdasarkan asal-usulnya, kosakata bahasa Jepang dibagi menjadi 4 kelompok besar yakni wago, kango, gairaigo, dan konshugo. Hiragana dapat dipakai untuk menulis wago, kango, dan bagian-bagian kata yang dipakai pada konshugo yang berasal dari wago atau kango, misalnya:
    1) Wago

       しずかだ (静かだ)

       はこ (箱)
    2) Kango

       だんじょ 男女

       けんきゅう 研究
    3) Gairaigo

       テブル (Table)

       オーストラリア (Australia)
    4) Konshugo

       てちょう (wago 手 + kango 帳)

なまビール (wago 生 + gairaigo ビール)

2. Hiragana dapat dipakai untuk menulis bagian kata yang termasuk yoogen (verba, ajektiva-i, ajektiva-na) yang dapat mengalami perubahan seperti berikut:
   1) Pada verb: 言う 書く 話す
   2) Pada ajektiva: 黒い 白い 赤い
   3) Pada ajektiva na: ハンサムな
      上手な
      きれいな
3. Hiragana dapat dipakai untuk menulis partikel (joshi), misalnya:
   田中さんはバイクで学校へ行きます。
4. Hiragana dapat dipakai untuk menulis verba bantu (jodooshi), misalnya:
   ミルクを飲みたい。
   これは本です。
5. Hiragana dapat dipakai untuk menulis prefiks atau sufiks yang tidak ditulis dengan kanji, misalnya:
   山田さん ご家族
6. Sebagai Okurigana

   Okurigana adalah huruf kana yang ditulis langsung setelah huruf kanji untuk menentukan cara baca pada waktu menulis wago menggunakan huruf kanji. Atau okurigana ini bisa dibilang sebagai imbuhan/tambahan yang melekat pada dalam sebuah kata bahasa Jepang. Kata yang tertempel oleh okurigana adalah pokok perhatian. kata ini biasanya ditulis dengan huruf kanji.

   Misalnya: 読む 食べる 新しい

   Dengan demikian, okurigana bisa dibilang sebagai imbuhan pembentuk kelas kata dalam bahasa Jepang. Mulai dari kata kerja, kata sifat, hingga *tenses*, semuanya diindikasikan oleh okurigana yang dipakai.

7. Sebagai Furigana

   Furigana adalah huruf kana yang dipakai diatas atau disebelah huruf untuk menunjukkan cara baca huruf kanji. furigana ini biasanya ditulis dengan huruf kana kecil yang dipakai diatas kanji untuk menunjukkan cara baca kanji.

   Misalnya: 日本語(にほんご)

2. *Katakana*（カタカナ）

Adalah huruf dasar kedua dalam huruf kana. Berbeda dengan hiragana yang memiliki banyak kegunaan. Huruf Katakana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus dan terkesan kaku (*chokusenteki*). Huruf katakana dulunya digunakan oleh kaum pria, namun sekarang huruf ini digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa asing yang sudah diserap ke dalam bahasa Jepang (外来語/*gairaigo*) selain itu juga digunakan untuk menuliskan *onomatope* (bunyi atau suara tiruan benda hidup atau mati), dan kata-kata asli bahasa Jepang, hal ini hanya bersifat penegasan saja.

Walaupun banyak dipakai untuk kata serapan, katakana juga memiliki penggunaan dalam konteks bahasa Jepang keseharian. Misalnya untuk kepentingan administrasi (pengisian formulir), penulisan nama, dan juga untuk *entry* cara baca *on* (*on-yomi*) kanji dalam kamus. Katakana juga dipakai untuk menekankan semangat/menarik perhatian. Penggunaan ini umum dipakai di majalah-majalah dan brosur promosi berbahasa Jepang.

Sebagaimana sudah disebutkan diatas, katakana memiliki kegunaan utama menuliskan kata serapan dan istilah asing. Termasuk di dalamnya adalah nama benda dan tempat yang bukan berasal dari Jepang.

Contoh:

ブリタニア(BURITANIA) = Britannia

コンピュータ(KONPYUUTA) = Komputer

ミネラル(MINERARU) = Mineral

Nama orang juga bisa ditransliterasikan menggunakan katakana, walaupun untuk kepentingan formal biasanya nama non-Jepang ditulis dengan huruf latin.

Contoh:

エミリ(EMIRI) = Emily

ルナマリア・ホーク(RUNAMARIA HOOKU)

= Lunamaria Hawke

マリアンヌ・ヴィ・ブリタニア(MARIANNU VI BURITANIA)

= Marianne Vi Britannia

Intinya, semua kata, istilah dan nama yang berasal dari bahasa asing ditulis menggunakan katakana. Katakana juga sering dipakai untuk menghasilkan Onomatopeia (efek bunyi) dalam tulisan, terutama untuk bunyi yang keras atau menyentak. Dalam bahasa Indonesia, kurang lebih seperti menulis "dug-dug" untuk menggambarkan detak jantung.

Penggunaan ini umum untuk *sound effect* di berbagai *manga*. Jadi, jika kita sering melihat huruf-huruf *sound effect* yang tak diterjemahkan di *scanslation*, hampir pasti huruf tersebut ditulis dengan katakana.

Contoh:

ガツ(GATSU)

= bunyi hentakan, misal: "gats" atau "bats"

ゴゴゴゴゴ(GOGOGOGOGO)

= bunyi ledakan beruntun, misal: "dor-dor-dor"

ドクン(DOKUN)

= bunyi detak jantung mendadak, misal: "DUGG"

Dengan cara yang sama, katakana juga bisa dipakai untuk menggambarkan teriakan (misal: "AAAAAAAAAAAAAA!!!"). Menarik juga untuk dicatat bahwa katakana umumnya diterjemahkan sebagai ALL CAPS di huruf latin; paralel dengan bagaimana kita memakai ALL CAPS untuk efek bunyi di berbagai terjemahan. (seperti "DUGG", "CRASH", "BAM", dan sebagainya).

Media Pembelajaran

Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat

mendorong terjadinya proses belajar. Batasan ini cukup luas dan mendalam mencakup pengertian sumber, lingkungan, manusia dan metode yang dimanfaatkan untuk tujuan pembelajaran atau pelatihan.

Sedangkan menurut Briggs dalam Hariyanto (2012), Media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti : buku, film, video dan sebagainya. Kemudian menurut National Education Associaton (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras.

Media Interaktif

Pesatnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi telah membawa perubahan dalam bahan belajar mengajar. Sebelum berkembangnya teknologi komputer, bahan belajar adalah yang tercetak pada kertas seperti buku, Koran, majalah, dan lain-lain.

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi ini telah memberi alternatif dalam belajar dan mengajar. Bahan alternatif ini berupa bahan belajar yang tidak dalam bentuk kertas, tetapi berbentuk berkas yang dapat diakses oleh pembelajar dengan cara menyimpan dan membuka berkas itu dengan menggunakan komputer atau dengan *smartphone*.

Pemanfaatan media adalah penggunaan yang sistematis dari sumber untuk belajar (Darmawan. 2012:23). Oleh karena itu untuk mempermudah proses belajar, pemanfaatan media pembelajaran harus diterapkan. Pada hakikatnya bukan media pembelajaran yang menentukan hasil belajar. Keberhasilan menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar tergantung pada (1) isi pesan, (2) cara menjelaskan pesan, dan (3) karakteristik penerima pesan. Dengan demikian dalam memilih dan menggunakan media, perlu diperhatikan ketiga faktor tersebut. Apabila ketiga faktor tersebut tersampaikan dalam media pembelajaran, tentu akan memberikan hasil yang maksimal.

Ada beberapa tujuan menggunakan media pembelajaran, diantaranya yaitu:

- mempermudah proses belajar-mengajar
- meningkatkan efisiensi belajar-mengajar

- menjaga relevansi dengan tujuan belajar
- membantu konsentrasi siswa
- Menurut Gagne : Komponen sumber belajar yang dapat merangsang siswa untuk belajar
- Menurut Briggs : Wahana fisik yang mengandung materi instruksional
- Menurut Schramm : Teknologi pembawa informasi atau pesan instruksional
- Menurut Y. Miarso : Segala sesuatu yang dapat merangsang proses belajar siswa

Tidak diragukan lagi bahwa semua media itu sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar. Jika sampai hari ini masih ada guru yang belum menggunakan media, maka kuncinya hanya satu yaitu perubahan sikap. Dalam memilih media pembelajaran, harus disesuaikan dengan kebutuhan, situasi dan kondisi masing-masing. Semua kembali kepada guru itu sendiri, untuk menentukan sebuah media pembelajaran, sebisa mungkin mengembangkannya secara tepat dilihat dari isi, cara menjelaskan, dan karakteristik siswa.

Adobe System

Adobe System atau istilah populernya *Adobe* adalah perusahaan perangkat lunak yang bergerak di bidang grafis, animasi, video, dan pengembangan web. *Adobe* adalah salah satu perusahaan perangkat lunak yg paling besar di dunia. Perusahaan ini didirikan pada tahun 1982 dan berpusat di San Jose, California, AS. Beberapa dari produk-produknya yang terkenal dan mendunia adalah *Photoshop*, *Flash*, dan *Acrobat*.

Adobe Flash

Adobe Flash (dahulu bernama *Macromedia Flash*) adalah salah satu perangkat lunak komputer yang merupakan produk unggulan *Adobe Systems*. *Adobe Flash* digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar tersebut. Berkas yang dihasilkan dari perangkat lunak ini mempunyai file extension .swf dan dapat diputar di penjelajah *web* yang telah dipasangi *Adobe Flash Player*. *Flash* menggunakan bahasa pemrograman bernama *ActionScript* yang muncul pertama kalinya pada *Flash 5*.

Adobe Photoshop

Adobe Photoshop, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah perangkat lunak editor citra buatan Adobe Systems yang dikhususkan untuk pengeditan foto/gambar dan pembuatan efek. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer digital dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengolah gambar/foto, dan, bersama Adobe Acrobat, dianggap sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh Adobe Systems. Versi kedelapan aplikasi ini disebut dengan nama Photoshop CS (Creative Suite), versi sembilan disebut Adobe Photoshop CS2, versi sepuluh disebut Adobe Photoshop CS3, versi kesebelas adalah Adobe Photoshop CS4, versi keduabelas adalah Adobe Photoshop CS5, dan versi yang terakhir (ketigabelas) adalah Adobe Photoshop CS6.

PEMBAHASAN

Pembuatan Media Gie-Kana

Dalam proses pembuatan media ini, penulis menggunakan perangkat lunak dari Adobe, yaitu Adobe Flash CS6. Perangkat lunak ini adalah sebuah program dengan kemampuan yang cukup mumpuni dalam membuat animasi kartun, game, pembuatan iklan suatu produk atau jasa, dan lain sebagainya.

Selain itu, penulis juga menggunakan Adobe Photoshop CS6 untuk merancang tampilan media agar lebih menarik, yang kemudian diolah kembali menggunakan Adobe Flash CS6. Dengan bantuan multimedia yang dibuat semenarik mungkin sebagai media pembelajaran huruf Kana ini, diharapkan para siswa akan lebih cepat mengerti dan tidak merasa bosan saat mempelajari huruf Kana, serta menjadikan suatu motivasi tersendiri bagi siswa.

Alasan penulis menggunakan Adobe Flash CS6 adalah dikarenakan materi dasar penggunaan *flash* ini sudah pernah dipelajari dalam mata kuliah komputer, sehingga ilmu yang penulis dapatkan dalam perkuliahan dapat diaplikasikan untuk menyusun penelitian ini.

Langkah-Langkah Pembuatan Media Gie-Kana

a. Membuat Berkas Baru

Yang pertama dilakukan adalah membuat berkas baru. Pada kolom "Create New", penulis memilih opsi ActionScript 2.0. Opsi yang dipilih tersebut adalah pilihan untuk membuat file dalam bentuk flash dengan menggunakan ActionScript 2.0.

b. Menentukan Resolusi Layar

Pemilihan resolusi merupakan salah satu hal yang paling penting, karena jika salah menentukan resolusi media, maka tampilan media ini tidak akan proporsional.

c. Membuat Desain Media

1) Menentukan Background Pada *Intro*

Penulis memberi nama "Intro" pada *flash document* yang akan dibuat. Background yang digunakan adalah background yang penulis buat sendiri menggunakan perangkat lunak pengolah grafis Adobe Photoshop CS6, dibuat dengan sesederhana mungkin sesuai dengan subjek penelitian yang dituju, yaitu siswa SMA. Penulis meletakkan tombol "Mulai" pada bagian bawah untuk memulai pembelajaran, yang nantinya akan langsung menuju halaman "Menu Utama".

2) Membuat Tombol Pada *Menu Utama*

Proses selanjutnya adalah membuat tombol untuk navigasi. Penulis membuat *flash document* baru dengan nama "Menu", hal ini ditujukan agar layer tidak terlalu menumpuk pada satu flash document, sehingga akan menyulitkan penulis dalam meng-edit kembali layer yang telah dibuat. Penulis menyiapkan tujuh tombol navigasi pada halaman Menu Utama.

3) Membuat Tampilan *Petunjuk*

Untuk mempermudah penggunaan media ini, penulis membuat halaman untuk menampilkan tutorial cara penggunaan media ini. Tampilan ini menggunakan layer baru agar mempermudah proses perbaikan jika media ini perlu di edit kembali. Di bagian bawah diletakkan tombol navigasi untuk navigasi ke Menu Utama.

4) Membuat Tampilan *Tentang*

Tampilan *Tentang* digunakan untuk menjelaskan definisi media dan memperkenalkan pembuat media ini.

5) Membuat Tampilan Untuk Daftar Huruf *Kana*

Proses selanjutnya adalah membuat tampilan untuk daftar huruf *Kana.* Seperti yang sudah dijelaskan pada bab sebelumnya, untuk daftar tabel huruf *Kana* beserta contoh urutan penulisan dan cara bacanya, penulis mengambil *sample* dari multimedia interaktif yang dibuat oleh 日本語クラブ(*Nihongo Kurabu*) SMK Negeri 1 Cimahi. Pada tampilan ini terdapat daftar huruf *Hiragana* dan *Katakana* lengkap dengan perubahan *Dakuten*, *Handakuten*, dan *Yoon*. Akan tetapi pada bagian katakana, perubahan Dakuten, Handakuten, dan Yoon tidak dicantumkan, dikarenakan perubahan tersebut sama dengan perubahan pada hiragana.

6) Membuat Tampilan *Test*

Untuk tampilan Test, penulis membuat kembali *flash document* baru dengan diberi nama "Test". Pada halaman Test ini banyak sekali *layer* yang dibuat, karena total soal dalam Test ada 40 soal, sehingga akan ada banyak *frame* yang digunakan. Maka dari itu, penulis membuat *flash document* baru agar ketika dibutuhkan pengeditan kembali, akan lebih mudah dilakukan. Objek kursor yang ditambahkan pada flash document sebelumnya, penulis tambahkan kembali disini.

Agar lebih menarik lagi, penulis membuat tanda *Maru* dan *Batsu* ketika siswa menjawab soal dari pertanyaan-pertanyaan pada Test tersebut. Misalnya, ketika jawaban benar maka akan muncul tanda lingkaran "O" (Maru) pada huruf Kana yang menjadi soal. Sebaliknya jika jawaban salah, maka akan muncul tanda silang "X" (Batsu) pada huruf Kana yang menjadi soal tersebut.

Untuk mengetahui seberapa banyak jawaban yang benar dan salah dari soal yang telah dijawab oleh siswa, maka penulis menambahkan skor akhir setelah semua soal telah berhasil dijawab. Untuk membuat skor, langkah pertama yang dilakukan adalah membuat *layer* baru dan

meletakkannya pada *frame* paling akhir. Dan tidak lupa menambahkan tombol "Coba Lagi" agar semua soal yang telah dijawab dapat diulang kembali dari awal. Selanjutnya membuat *dynamic text field* yaitu *text tools* yang dirubah menjadi *dynamic text*.

Setelah teks area dibuat, maka langkah selanjutnya adalah memberikan *variable*, agar *text area* dapat tehubung dengan *actionscript*.

Pemerograman

Setelah semua objek materi sudah dibuat dan tertata dengan rapih, langkah selanjutnya adalah pemerograman menggunakan actionscript 2.0 yang terdapat pada perangkat lunak *Adobe Flash CS6 Professional*.

Proses Mem-*publish* Media

Setelah media ini selesai dibuat, penulis mem-*publish* media ini kedalam ekstensi *.swf dan .exe* agar dapat dimainkan pada perangkat komputer lainnya yang sudah ter-instal program flash serupa. langkah-langkahnya adalah :

1) klik *File* pada aplikasi *Adobe Flash CS6* lalu pilih *Publish Settings*.
2) Lalu klik *Publish* sebagai langkah terakhir untuk mem-*publish* media ini.

Pengoperasian Joshi Master

Untuk memudahkan pengoperasian *Gie-Kana,* penulis akan memaparkan cara pengoperasian media. Berikut ini adalah cara pengoperasian Gie-Kana.

a. Masukkan CD yang berisi media *Gie-Kana* pada PC, Notebook atau Netbook, lalu telusuri isi CD tersebut melalui *explorer*. *Optional* : Sebelum menelusuri isi CD, siswa dapat meng-copy terlebih dahulu isi CD ke PC, Notebook atau Netbook.
b. Setelah meng-*explor* isi CD, langkah selanjutnya adalah membuka *folder Gie-Kana*.
c. Setelah *folder* tersebut di buka, maka di dalamnya akan ada beberapa berkas dan juga folder. Buka berkas yang bernama *Gie-Kana* atau berkas yang berekstensi *.exe*
d. Setelah berkas di buka, maka multimedia interaktif *Gie-Kana* sudah dapat dioperasikan.

Penilaian Siswa Terhadap Navigasi Dan Tampilan

Berikut adalah penjelasan dari penilaian kuesioner 1 mengenai tampilan Gie-Kana pada tabel 4.1 diatas :

a. Pertanyaan nomor 1 mengenai navigasi media.

   Sebagian besar (90%) siswa beranggapan bahwa pengoperasian media relatif **mudah**.

b. Pertanyaan nomor 2 mengenai teks dalam *Loading.*

   Sebagian besar (90%) siswa menganggap teks dalam *Loading* yang terdapat pada Gie-Kana ini **bagus** dan dapat terbaca dengan **jelas**.

c. Pertanyaan nomor 3 mengenai teks dalam *Intro.*

   Hampir setengahnya (45%) dari siswa menganggap desain teks dalam *Intro* yang terdapat pada Gie-Kana ini **cukup bagus** dan cukup terbaca dengan **jelas**.

d. Pertanyaan nomor 4 mengenai teks dalam *Menu.*

   Hampir sebagian besar (55%) siswa menganggap teks dalam *Menu* yang terdapat pada Gie-Kana ini **bagus** dan dapat terbaca dengan **jelas**.

e. Pertanyaan nomor 5 mengenai teks dalam *Test.*

   Hampir sebagian besar (65%) siswa menganggap teks dalam *Test* yang terdapat pada Gie-Kana ini **bagus** dan dapat terbaca dengan **jelas**.

f. Pertanyaan nomor 6 mengenai teks dalam *Kana-Puzzle.*

   Setengahnya (50%) dari siswa menganggap teks dalam *Kana-Puzzle* yang terdapat pada Gie-Kana ini **cukup bagus** dan cukup terbaca dengan **jelas**.

g. Pertanyaan nomor 7 mengenai *audio* pada media.

   Setengahnya (50%) dari siswa menganggap *audio* pada media ini **cukup variatif**.

h. Pertanyaan nomor 8 mengenai *Warna* media.

   Sebagian besar (80%) siswa menjawab komposisi *Warna* pada media Gie-Kana sudah sesuai porsinya.

i. Pertanyaan nomor 9 mengenai *Gambar* media.

Hampir sebagian besar (70%) siswa menjawab keseluruhan *Gambar* yang ada pada media Gie-Kana ini **variatif**.

j. Pertanyaan nomor 10 mengenai *Tombol* media.

Hampir sebagian besar (55%) siswa menjawab desain *Tombol* yang ada pada media Gie-Kana ini **bagus**.

k. Pertanyaan nomor 11 tentang komposisi isi media.

Hampir sebagian besar (55%) siswa beranggapan komposisi isi media seperti audio dan visual yang terdapat pada media ini sudah seimbang.

l. Pertanyaan nomor 12 tentang keseluruhan media.

Hampir sebagian besar (55%) siswa menjawab bahwa Gie-Kana ini menarik.

Untuk mendapatkan hasil skor kriterium pada kuesioner 1, penulis melakukan penghitungan. Skor kriterium maksimum kuesioner 1 apabila skor untuk jawaban paling positif adalah 3, dengan jumlah pertanyaan sebanyak 12 soal, dan siswa yang berjumlah 20 orang, maka skor kriterium kuesioner 1 adalah 3 X 12 X 20 = 720. Dari hasil kuesioner 1, skor kriterium yang dapat dibaca adalah 621.

Berdasarkan pada skala diatas, posisi tersebut berada pada posisi diantara cukup dan baik tetapi lebih mendekati baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penilaian siswa terhadap tampilan *Gie-Kana* adalah **baik**.

Penilaian Siswa Terhadap Fungsi Dan Penggunaan

Agar dapat diketahui apakah media ini dapat berguna dalam mempelajari huruf Kana dalam bahasa Jepang, maka penulis melakukan penelitian berupa kuesioner tentang penilaian siswa terhadap fungsi dan penggunaan *Gie-Kana* ini. *Hasil* penilaian siswa terhadap fungsi dan penggunaan Gie-Kana melalui kuesioner 2.

Berdasarkan skor yang didapat dari kuesioner 2 mengenai fungsi dan penggunaan Gie-Kana dapat diketahui sebagai berikut :

a. 30% siswa menjawab **setuju** dan 65% mengatakan **sangat setuju** bahwa dalam menggunakan *Gie-Kana* ini siswa mengalami peningkatan penguasaan atau penambahan pengetahuan tentang huruf *Kana*. Sebanyak 5% menganggap **normal**.
b. 30% siswa atau dengan kata lain hampir setengahnya dari siswa **setuju** dan 55% siswa menjawab **sangat setuju** bahwa dibandingkan pembelajaran konvensional, menggunakan *Gie-Kana* akan lebih menarik dalam mempelajari huruf *Kana.* Sebanyak 15% menganggap **normal**.
c. Hampir setengahnya (35%) dari siswa menjawab **setuju** dan sebanyak 35% menjawab **sangat setuju** bahwa dalam penggunaan Gie-Kana siswa tidak membutuhkan pembimbing untuk mempelajari huruf *Kana*. Sebanyak 5% siswa menganggap **normal** dan sebagian kecil (25%) menganggap **tidak setuju**.
d. 55% atau hampir sebagian besar siswa menjawab **setuju** dan 25% siswa menjawab **sangat setuju** bahwa *Gie-Kana* sudah cukup sebagai modal dasar untuk mempelajari huruf Kana pada tahap awal. Sebagian kecil (10%) menganggap **normal** dan sebanyak 10 % menjawab **tidak setuju**.
e. Hampir setengahnya (45%) dari siswa menjawab **setuju** dan 35% siswa menjawab **sangat setuju** bahwa *Gie-Kana* mudah untuk digunakan. Sebagian kecil (20%) menganggap **normal**.
f. Hampir setengahnya (35%) dari siswa menjawab **setuju** dan hampir sebagian besar (60%) siswa menjawab **sangat setuju** bahwa *Gie-Kana* membantu proses belajar huruf Kana, dengan mengikuti perkembangan zaman yang sudah semakin modern. Sebanyak 5% menganggap **normal**.
g. Hampir setengahnya yaitu (35%) dari siswa **setuju** bahwa *Gie-Kana* dikatakan sebagai media yang interaktif dan sebanyak 45% siswa mengatakan **sangat setuju**. Sebagian kecil (10%) menganggap **normal** dan sebanyak 10% menjawab **tidak setuju**.

Setelah hasil jawaban kuesioner 2 dijabarkan satu demi satu, kriterium kuesioner 2 pada table diatas yaitu 592 dimasukkan kedalam interval ratting scale. Apabila skor kriterium maksimal 700 dengan perhitungan skor tertinggi

5 dikalikan jumlah siswa yaitu 20 dan dikalikan jumlah pertanyaan, maka posisi penilaian media dalam *interval ratting scale*.

Berdasarkan pada gambar 4.22, Angka 592 diatas menunjuk pada interval setuju dan sangat setuju, karena lebih mendekati setuju, maka menurut hasil kuesioner pada media ini yang telah terkumpul adalah responden menyatakan **setuju** bahwa dari segi fungsi dan penggunaan media ini mudah, menarik, dan bermanfaat bagi siswa dalam mempelajari huruf Kana pada tahap awal.

Berdasarkan pada hasil dari kuesioner 1 dan kuesioner 2, maka *Gie-Kana* dapat dikatakan sebagai multimedia interaktif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran huruf *Kana* pada tahap awal karena telah memenuhi karakteristik pembelajaran multimedia, yaitu :

a. Berisi konten materi yang representatif dalam bentuk visual, audio, audiovisual.

b. Beragam media komunikasi dalam penggunaannya.

c. Memiliki kekuatan bahasa warna, dan bahasa resolusi objek.

d. Tipe-tipe pembelajaran yang bervariasi.

e. Pengembangan prinsip *Self Evaluation* dalam mengukur proses dan hasil belajarnya.

f. Dapat digunakan secara klasikal atau individual, dan dapat digunakan secara *offline* maupun *online*.

PENUTUP

DAFTAR RUJUKAN

Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Bona. 2011. *Media Interaktif Berbasis Manusia dan Komputer dalam Pendidikan* [ONLINE]. Tersedia:

http://edukasi.kompasiana.com/2011/03/17/media-interaktif-berbasis-manusia-dan-komputer-dalam-pendidikan-348122.html

Dahidi, A. dan Sudjianto. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang.* Bekasi Timur : Kesaint Blanc.

Deny Rifa'i. 2006. *Mengenal Huruf Hiragana dan Katakana* [ONLINE]. Tersedia: http://yukbelajarnihongo.blogspot.com/2006/12/mengenal-huruf-hiragana-dan-katakana.html [3 Juni 2014]

Faisal. 2007. *Ayo Buat Game Sendiri* [ONLINE]. Tersedia: http://faisalman.wordpress.com/2007/08/02/ayo-buat-game-sendiri/ [10 April 2014]

Haryanto. 2012. *Pengertian Media Pembelajaran* [ONLINE]. Tersedia: http://belajarpsikologi.com/pengertian-media-pembelajaran/ [3 Juni 2014]

Kamali, S. 2008. *Pembelajaran Bahasa Asing Melalui Multimedia* [ONLINE]. Tersedia: http://saifullahkamalie.blogspot.com/2008/11/pembelajaran-bahasa-asing-melalui.html [30 Maret 2014]

Rie Chan. 2010. Huruf Kana [ONLINE]. Tersedia: http://kanamoji.blogspot.com/2010/02/huruf-kana-v-behaviorurldefaultvml-o_01.html [3 Juni 2014]

Sahrir Romdon. 2013. *Cara Membuat Game Puzzle* [ONLINE]. Tersedia: http://cakarmedia.blogspot.com/2013/08/cara-membuat-game-puzzle.html [10 April 2014]

Sora Kun. 2008. *Mengenal Huruf Kana (1) – Hiragana* [ONLINE]. Tersedia: http://sora9n.wordpress.com/2008/12/12/mengenal-huruf-kana-1-hiragana/ [3 Juni 2014]

Sora Kun. 2008. *Mengenal Huruf Kana (2) – Katakana* [ONLINE]. Tersedia: http://sora9n.wordpress.com/2008/12/12/mengenal-huruf-kana-1-hiragana/ [3 Juni 2014]

Sudharta. 2012. *Metode Penelitian* [ONLINE]. Tersedia: http://widisudharta.weebly.com/metode-penelitian-skripsi.html [3 Juni 2014]

Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D*, Bandung : Alfabeta

Tn. 2007. *Pengertian Komunikasi Interaktif* [ONLINE]. Tersedia: http://love-peem.blog.friendster.com/2007/10/pengertian-komunikasi-interaktif/ [3 Juni 2014]

Tn. 2014. *Adobe Flash* [Online]. Tersedia : http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash [9 Juni 2014]

Tn. 2014. *Adobe Photoshop* [Online]. Tersedia: http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Photoshop [28 Februari 2014]

Tn. 2014. *Multimedia*. [Online]. Tersedia: http://id.wikipedia.org/wiki/Multimedia [28 Juni 2014]

Tn. 2014. *Pembelajaran* [Online]. Tersedia: http://id.wikipedia.org/wiki/Pembelajaran [11 Juni 2014]

Wira Samodra, Didik. 2008. *Multimedia Pembelajaran Interaktif* [ONLINE]. Tersedia: http://didikwirasamodra.wordpress.com/2008/09/05/multimedia%C2%A0pembelajaran%C2%A0interaktif/ [3 Juni 2014]

Yoga. 2010. *Pengertian Multimedia Interaktif* [Online]. Tersedia: http://yogapw.wordpress.com/2010/01/26/pengertian-multimedia-interaktif/ [3 Juni 2014]