TANGGAPAN TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN *KAKUMEI-POO*

Ruli Indana, Fenny Febrianty, Soni Mulyawan Setiana
Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipatiukur 112-116, Bandung, Indonesia
rulindana@gmail.com

ABSTRACT

The use of Mobile phone in the application of ICT in education has been done as a medium of learning, mainly as a medium of language learning. On the other hand, language learning applications that speak Japanese grammar are needed. This research discusses responses of resnponden about applications on android based Smartphone to learn the bunpou JLPT N3, called Kakumei-poo. This research used ADDIE research method that includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The sample in this research is 20 students who have passed JLPT N4 and students who will take JLPT N3 exam. Media created using Adobe Flash CS6 and Adobe Photoshop CS6. The material contained in the media is Mimi Kara Oboeru Nihongo Noryoukushiken Bunpoo Toreningu N3 Based on the responses of respondents to alternative learning media Kakumei-poo can be known Kakumei-poo alternative learning media as a whole is good.

Kata kunci*:* *Kakumei-poo, Mobile learing, Smartphone, Bunpoo, Android.*

1. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK banyak digunakan pada berbagai bidang kehidupan, salah satunya bidang pendidikan. Pada bidang pendidikan, TIK biasa disebut dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yang masih dan selalu digunakan hingga kini adalah buku. Namun, buku sebagai media pembelajaran memiliki kekurangan (Hariry, 2015). Oleh karena itu, saat ini sudah banyak media pembelajaran yang dikembangkan, salah satu diantaranya adalah melalui perangkat komputer, internet, dan yang terbaru adalah mobilephone. Media pembelajaran yang menggunakan teknologi mobile disebut dengan mobile learning. Mobilephone saat ini, sudah memiliki sistem operasi (Operating System) Android. Dengan sistem operasi seperti ini, para pengembang

semakin mudah menciptakan berbagai aplikasi termasuk aplikasi yang berbasis pendidikan salah satunya pendidikan bahasa. Seperti yang sudah kita ketahui, terdapat berbagai macam aplikasi untuk mendukung pembelajaran bahasa. Salah satu diantaranya adalah berbentuk aplikasi kamus dan tata bahasa/pola kalimat bahasa Inggris, bahasa Indonesia, bahkan bahasa Jepang, dan berdasarkan hasil observasi di lapangan, kebutuhan terhadap media bantu pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang tingkat menengah (JLPT N3) adalah tinggi, sedangkan kebanyakan aplikasi pembelajaran bahasa Jepang yang tersedia di playstore masih sebatas aplikasi pembahasan pola kalimat dasar bahasa Jepang.

Oleh karena itu, penulis membuat sebuah media aplikasi yang sebut Kakumei-poo untuk menjawab kebutuhan diatas. Kakumei-poo adalah sebuah aplikasi untuk smartphone android yang memuat pembelajaran tata bahasa Jepang JLPT N3. Isi materi yang dibuat pada aplikasi tersebut dibatasi hanya 102 pola kalimat / tata bahasa yang terdapat dalam buku Mimi Kara Oboeru Nihongo Toreeningu N3 serta buku Donna Toki Dou Tsukau Nihongo Hyougen Jiten. Aplikasi ini tidak hanya memuat materi mengenai tata bahasa, namun, dimuat pula konten latihan soal agar pembelajar tata bahasa Jepang JLPT N3 dapat mengevaluasi hasil dari pembelajaran tata bahasa. Dalam membuat aplikasi "Kakumei-poo" ini penulis membutuhkan waktu sekitar empat sampai enam bulan untuk menyelesaikan pembuatan media pembelajaran bahasa Jepang untuk tingkat menengah berbasis android dengan menggunakan Adobe Flash CS6 dan dibantu dengan Adobe Photoshop CS6. Lalu setelah dilakukan pembuatan media, penulis merasa perlu untuk melakukan penelitian mengenai tanggapan respon dari media pembelajaran Kakumei-poo untuk pengembangan media pembelajaran Kakumei-poo ini dimasa yang akan dating. Berdasarkan hal tersebut, penulis dalam penelitian ini akan melakukan penelitian mengenai tanggapan responden mengenai tampilan dan navigasi media pembelajaran Kakumei-poo.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Pada umumnya, media pembelajaran adalah alat bantu dari proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan perhatian dan merangsang kemampuan atau keterampilan belajar sehigga dapat mendorong terjadinya proses belajar. (Sugandi, 2000).

2.2 *Android*

Android adalah sebuah sistem operasi

open source yang didasarkan pada kernel Linux yang memungkinkan pengembang untuk menulis dan memodifikasi aplikasi awalnya di *Java* (Ahmad, 2015).

3. *Android*

Flash merupakan sebuah perangkat lunak yang dapat menggambar sekaligus menganimasikan. Digunakan juga untuk keperluan pembuatan situs web, juga digunakan dalam pembuatan game, presentasi, dan animasi kartun (Hartono dan Rudjiono, 2015)

3. METODE PENELITIAN

Dalam pembuatan media pembelajaran *kakumei-poo* ini, metode penelitian yang digunakan penulis adalah metode deskriptif. Lalu, untuk mendapat hasil tanggapan responden mengenai tampilan dan navigasi media pembelajaran *Kakumei-poo,* penulis menggunakan kuesioner. Kuisioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup untuk mengumpulkan data mengenai tampilan dan navigasi dari media pembelajaran *Kakumei-poo*. Lalu, untuk menunjang proses analisa penelitian penulis menggunakan teknik pengumpulan data lewat sample.

Hasil kuesioner didapat dari Mahasiswa Sastra Jepang yang telah lulus ujian JLPT N4 berjumlah 20 orang. Setelah data terkumpul, untuk mengolahnya penulis menggunakan teknik analisa data kualitatif. Jawaban dari responden akan di analisa secara sistematis dengan menyusun berdasarkan kategori pertanyaan dan membuat kesimpulan agar dapat dipahami garis besarnya dengan mudah. Penulis menggunakan skala *Likert* untuk mengolah data kuisioner. Setelah semua hasil kuisioner didapat, maka langkah selanjutnya adalah menarik kesimpulan. Jika hasil kuisioner sudah diketahui kemudian penulis menginterpretasikan hasil tersebut dengan tujuan untuk mengetahui tanggapan 20 responden terhadap tampilan dan navigasi *Kakumei-poo* sebagai media pembelajaran tata bahasa Jepang JLPT N3

4. PEMBAHASAN

Untuk mengetahui respon pengguna terhadap media pembelajaran *Kakumei-poo* mengenai tampilan dan navigasi, penulis memperlihatkan dan mengujicobakan terlebih dahulu selama 2 hari pada 28 dan 29 Juli 2017 dengan memberikan media *Kakumei-poo* kepada responden. Selanjutnya, membagikan kuisioner kepada 20 mahasiswa Prodi Sastra Jepang UNIKOM yang telah lulus JLPT N4.

Hasil perhitungan kuisioner adalah sebagai berikut ini.

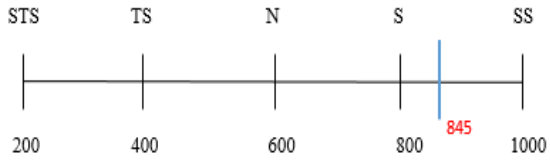
No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R	TS	STS
1	Design dan animasi dari *Kakumei-poo* terlihat bagus dan menarik	4	15	1	0	0
	%	20%	75%	5%	0%	0%
2	Teks dalam media *Kakumei-poo* terlihat jelas dan mudah dibaca	3	16	1	0	0
	%	15%	80%	5%	0%	0%
3	Navigasi pada media alternatif *Kakumei-poo* mudah dimengerti.	7	12	1	0	0
	%	35%	60%	5%	0%	0%
4	Media *Kakumei-poo* tidak rumit dan mudah digunakan	12	7	1	0	0
	%	60%	35%	5%	0%	0%
5	Tampilan Latihan soal media *Kakumei-poo* menarik.	4	15	1	0	0
	%	20%	75%	5%	0%	0%
6	Penjelasan yang diberikan oleh media *Kakumei-poo* mudah dipahami.	5	15	0	0	0
	%	25%	75%	0%	0%	0%
7	Menggunakan Media *Kakumei-poo* lebih menarik dari metode konvensional (buku dsb)	9	9	2	0	0
	%	45%	45%	10%	0%	0%
8	Kesesuaian kombinasi warna pada tampilan media *Kakumei-poo*	5	12	3	0	0
	%	25%	60%	15%	0%	0%
9	Media alternatif *Kakumei-poo* membuat pengguna praktis dalam mempelajari tata bahasa bahasa Jepang tingkat JLPT N3.	5	15	0	0	0
	%	25%	75%	0%	0%	0%
10	Tampilan secara keseluruhan dari media *Kakumei-poo* (visual, tombol, dan teks) menarik sebagai media alternatif.	4	13	3	0	0
	%	20%	65%	15%	0%	0%
	∑	58	129	13	0	0
	Kriterium	290	516	39		
	∑ Kriterium	845				

Tabel 1
Hasil Tanggapan Kuesioner Tertutup *Kakumei-poo*

Dibawah ini adalah penjelasan mengenai hasil kuisioner penilaian yang terdapat pada tabel 1 , sebagai berikut..

a. 75% (15 orang) responden menjawab setuju dengan Design dan animasi dari "Kakumei-poo" terlihat bagus.
b. 80% (16 orang) responden menjawab setuju mengenai Teks dalam media "Kakumei-poo" terlihat jelas dan mudah dibaca.
c. 60% (12 orang) responden menjawab setuju mengenai Navigasi pada media alternatif “Kakumei-poo” mudah dimengerti.
d. 60% (12 orang) responden menjawab sangat setuju mengenai Media alternatif "Kakumei-poo" tidak rumit dan mudah digunakan.
e. 75% (15 orang) responden menjawab setuju dengan Tampilan Latihan soal media alternatif “Kakumei-poo” menarik.
f. 75% (15 orang) responden menjawab setuju mengenai Penjelasan yang diberikan oleh media "Kakumei-poo" mudah dipahami.
g. 45% (9 orang) responden menjawab sangat setuju mengenai Menggunakan Media "Kakumei-poo" lebih menarik dari metode konvensional (buku dsb).
h. 60% (12 orang) responden menjawab setuju dengan Kesesuaian kombinasi warna pada tampilan media “Kakumei-poo”.
i. 75% (15 orang) responden menjawab sangat setuju mengenai Media alternatif Kakumei-poo membuat pengguna praktis dalam mempelajari tata bahasa Jepang tingkat JLPT N3.
j. 65% (13 orang) responden menjawab setuju mengenai Tampilan secara keseluruhan dari media Kakumei-poo(visual, tombol, dan teks) menarik sebagai media alternatif.

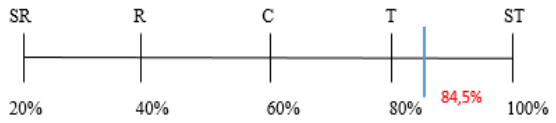
Dalam menghitung skala penilaian, penulis menggunakan Skala Likert. Jumlah skor ideal (Kriterium) untuk keseluruhannya 1000 (5 x 10 x 20, jika semua responden menjawab “Sangat Setuju”). Jumlah skor yang diperoleh dari kuesioner adalah 845 Berdasarkan *rating scale,* skor 845 berada dalam posisi seperti dalam bagan 1 dibawah ini.



Bagan 1
Hasil *Rating Scale* Jumlah Maksimum

Skor 845 dalam rating scale mendekati jumlah maksimum, hal ini menunjukkan

tanggapan respon melalui hasil kuesioner adalah **setuju,** dengan tingkat persetujuan (berdasarkan indeks koefisien realibilitas) terhadap tampilan dari media *Kakumei-poo* adalah = (845/1000) x 100% = 84,5 % dari yang diharapkan sebesar (100%).



Bagan 2
Hasil *Rating Scale* Jumlah Maksimum

5. PENUTUP

Berdasarkan pembahasan di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa secara keseluruhan dari hasil tanggapan responden mengenai tampilan dan navigasi media pembelajaran *Kakumei-poo* dikatakan setuju. Hal ini berdasarkan pada hasil kuisioner yang telah dimasukan kedalam *rating scale* menunjukan skor 845, dari hasil maksimum kriterium sebesar 1000 yang bila dmasukan kedalam *rating scale* koefisien realibilitas sebesar 84,5 % dari 100%.

Lalu sebagai saran untuk pengembangan media pembelajaran *Kakumei*-poo, bagi pembelajar bahasa Jepang khususnya pembelajar pola kalimat tingkat JLPT N3 ada baiknya bila menggunakan media *Kakumei-poo* dikarenakan penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran sebagai pendamping dalam kegiatan belajar, merupakan langkah yang baik dalam proses pembelajaran agar tidak bosan dan menambah minat belajar. Selain itu, diharapkan bagi mahasiswa Program Studi Sastra Jepang UNIKOM dapat membuat dan mengembangkan media pembelajaran mengenai pembelajaran tata bahasa Jepang yang lebih baik dari segi pengelompokan tata bahasanya serta isinya agar lebih memudahkan pembelajar bahasa Jepang.

6. DAFTAR PUSTAKA

Ahmad, Boota, M W., Masoom, A H. (2015). *Comparative Analysis of Operating System of Different Smart Phones*. Journal of Software Engineering and Applications. [Online]. Tersedia: http://www.scirp.org/journal/jsea. 26 Mei 2016 pukul 22.30.

Hartono., Rudjiono. Daniel. (2015). *Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Mata Pelajaran Bahasa Inggris "Theme I Have A Pet" Untuk Kelas 4 SD Negeri Randugunting*. Vol.8 No.1. [Online] Tersedia: http://journal.stekom.ac.id/index.php/PIXEL/article/download/154/147. 16 April 2017

Hariry, Nashwa Ahmed. (2015). *Mobile Phones As Useful Language Learning Tools*. European Scientific Journal. Vol.11, No.16. [Online]. Tersedia: http://eujournal.org/index.php/esj/article/download/5870/5593. 8 Maret 2017

Sugandi. 2000. *Teori Pembelajaran*. PT. Remaja. Rosdakarya.

Indana, R. 2017. *Kakumei-poo Sebagai Media Pembelajaran Tata Bahasa Jepang JLPT N3 Pada Smarthphone Berbasis Android.* Bandung: Unikom, Tidak dipublikasikan

Indana, R, Setiana, S M, Febianty, Fenny. 2017. *Pembuatan Media Alternatif Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang Jlpt N3 Pada Smartphone Berbasis Android.* Malang: Universitas Brawijaya.

Indana, R. 2017. *Kakumei-poo Sebagai Media Pembelajaran Tata Bahasa Jepang JLPT N3 Pada Smarthphone Berbasis Android.* Bandung: Unikom, Tidak dipublikasikan