RESPON TERHADAP MEDIA *YASACHI*

Oleh :

Rizki Pranata
Riska Sri Rahmawati, SS., M.Pd
Pitri Haryanti, M.Pd

ABSRACT

Language is important in every communication. To know Japanese is very important to know kanji, grammar and vocabulary in Japanese, because Japanese language is quite difficult to learn by learners in Indonesia. Based on this, to facilitate studying the Japanese language was made an alternative medium of learning Japanese language called Yasachi.. With this research, writer intend to know how to create the media and what kind reaction that respondents make for "Yasachi" media. The method used by the writer is descriptive method with approach using ADDIE development method (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). In the process of making media, the authors use Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6, as well as assistance from the speakers of Online Japanese Accent Dictionary (OJAD) as the supporting software in media making. The material is taken from Shokyuu Nihongo. Respondent questionnaire result is about 942 criterium value, that means it's in good interval. But in Yasachi media there is still a shortage of fukushuu and lack of replacement of words into passive, negative, and others. With the media Yasachi as alternative media learning Japanese language is expected to increase the desire and attractiveness while helping students in the process of learning Japanese.

Keywords: *Alternative Media, Learning Japanese Language, Yasachi*

PENDAHULUAN

Saat ini mempelajari bahasa Jepang tidak hanya melalui buku saja. Di era globalisasi ini kita merasakan dan menyaksikan perkembangan teknologi yang sangat pesat dan mengagumkan. Pesatnya pertumbuhan teknologi ini ditandai dengan lahirnya berbagai produk elektronik yang canggih, yang mungkin belum pernah terbayangkan sebelumnya. Produk elektronik yang diciptakan dapat membantu semua aktivitas kehidupan masyarakat. Sebagai contoh dari perkembangan teknologi canggih tersebut adalah komputer. Komputer merupakan media alat bantu untuk mempermudah pekerjaan seseorang baik dalam bidang pendidikan maupun yang lainnya.

Dalam penerapannya di bidang pendidikan dengan memanfaatkan komputer, maka komputer dapat dijadikan sebagai

media dan sumber studi tertentu disamping media yang lain. Sebagaimana di kemukakan oleh Kuryanti (2011) Teknologi informasi dan komunikasi bukan hanya sebatas bagaimana mengoperasikan komputer saja, namun bagaimana menggunakan teknologi untuk berkolaborasi dan berkomunikasi.

Komputer dapat menjadi salah satu sarana dalam membantu bidang pendidikan contohnya pembelajar bahasa Jepang. Dan jika dilihat dari bentuk bahasa Jepang yang berbeda dengan bahasa Indonesia, tidak menutupi kemungkinan para pembelajar bahasa Jepang menemukan kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang. Pengalaman empiris juga membuktikan bahwa kesulitan tersebut dialami oleh pembelajar bahasa asing yang mempelajari bahasa Jepang. Tetapi tidak menutup kemungkinan bahwa banyak media yang bisa digunakan untuk mempelajari bahasa Jepang.

Berdasarkan hal tersebut penulis merasa terdorong untuk membuat media alternatif pembelajaran dengan bantuan teknologi berbasis komputer yaitu *Adobe Flash CS6* yang dirancang untuk membuat animasi, diharapkan dapat membantu peserta didik khususnya mahasiswa tingkat satu bahasa Jepang Universitas Komputer Indonesian (UNIKOM) dalam proses belajar. Sejalan dengan hal tersebut Hasrul (2011) mengemukakan bahwa kemampuan program *adobe flash CS 3* dalam pembuatan persentasi multimedia mendukung penyisispan multimedia seperti *sound,* gambar dan kemampuan pengoperasiannya.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, penulis akan membahas Bagaimana tanggapan responden terhadap media *Yasachi* sebagai alternatif pembelajaran.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Multimedia

Multimedia berasal dari kata multi dan media. Multi berasal dari bahasa Latin, yaitu *nouns* yang berarti banyak atau bermacam-macam. Sedangkan kata media berasal dari bahasa Latin, yaitu *medium* yang berarti perantara atau sesuatu yang dipakai untuk menghantarkan, menyampaikan, atau membawa sesuatu. Berdasarkan itu multimedia merupakan perpaduan antara berbagai media (format *file*) yang berupa teks, gambar (*vector atau bitmap*), grafik, *sound,* anismsi, video, interaksi, dan lain-lain yang telah dikemas menjadi *file* digital (komputerisasi), digunakan untuk menyampaikan atau mengantarkan pesan kepada public (Munir,

2015).

2. Media Pembelajaran

Menurut Ali (2009) Media pembelajaran memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pendidikan, dapat membantu dosen dalam menyampaikan materi perkuliahan. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh dua komponen utama yaitu metode mengajar dan media pembelajaran. Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan.

3. Manfaat Multimedia pembelajaran

Apabila multimedia pembelajaran dipilih, dikembangkan, dan digunakan secara tepat dan baik, akan memberi manfaat yang sangat besar bagi para guru dan siswa. Secara umum manfaat yang dapat diperoleh adalah proses pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu mengajar dapat dikurangi, kualitas belajar siswa dapat ditingkatkan dan proses belajar mengajar dapat dilakukan di mana dan kapan saja, serta sikap belajar siswa dapat ditingkatkan (Daryanto, 2013).

4. Multimedia Interaktif

Multimedia interaktif adalah pengguna dapat menggunakan dengan baik mengenai apa elemen dari multimedia yang ditampilkan atau disuguhkan. Contoh dari multimedia interaktif diantaranya adalah : Game, CD interaktif, apilkasi program, virtual reality, dan lain lain. Rahayu (2013) menjelaskan bahwa Indikator kelayakan suatu bahan ajar multimedia interaktif ialah memiliki beberapa aspek yaitu berupa aspek materi, aspek pembelajaran, aspek Media. Aspek media meliputi aspek interface. lalu aspek navigasi yang meliputi**, n**avigasi *aids* (alat bantu / *link*), konsistensi navigasi, konsistensi tombol, *index, previous. next, exit. dan user control*. Aspek terakhir adalah aspek daya tahan yang meliputi, kemudahan dalam mengakses, daya tahan dalam penggunaaan untuk aktifitas formal, daya tahan dalam penggunaan mandiri, daya tahan saat digunakan pada perangkat yang lain.

5. Adobe Flash CS 6

Adobe Flash Professional CS6 Classroom in a book (2012), *Adobe Flash CS 6* menyediakan lingkungan *authering* yang

komperensif untuk menciptakan sebuah aplikasi yang interaktif. *Flash* juga banyak digunakan untuk membuat proyek media yang interaktif dengan mengintegrasikan video, suara, animasi dan juga grafik.

6. **Adobe Photoshop CS 6**

Adobe Photoshop CS6 Classroom in a book (2012), *Adobe Photoshop* perangkat lunak editor dengan keunggulan memberikan *digital imaging* yang baik, yang memeberikan kinerja yang baik dalam pengeditan sebuah gambar dan antarmuka yang intuitif. *Adobe Photoshop CS6* yang dibuat oleh *adobe system* yang dikhususkan untuk mengedit foto/gambar. Perangkat lunak ini banyak digunakan oleh fotografer *digital imaging* dan perusahaan iklan sehingga dianggap sebagai pemimpin pasar (*market leader*) untuk perangkat lunak pengelolahan gambar/foto, dan bersama *adobe acrobat*, sebagai produk terbaik yang pernah diproduksi oleh *adobe system*. Versi kedelapan aplikasi ini disebut *Adobe Photoshop CS* (*Creativ suite*), versi kesembilan di sebut *Adobe Photoshop CS 2*, Versi kesepuluh disebut *Adobe Photoshop CS 3*, Versi kesebelas disebut *Adobe Photoshop CS 4*, Versi keduabelas disebut *Adobe Photoshop CS 5*, Versi ketigabelas disebut *Adobe Photoshop CS 6*, dan yang paling terbaru adalah *Adobe Photoshop CC.*

METODOLOGI LPENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian deskriptif. Instrumen penelitian yang digunakan yaitu kuesioner. Penulis menggunakan dua kuesioner yaitu kuesioner tertutup dan terbuka. Pada penelitian ini, penulis menetapkan mahasiswa Sastra Jepang (UNIKOM) sebagai populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah 20 mahasiswa tingkat satu Program Studi Sastra Jepang Unikom angkatan 2017/2018.

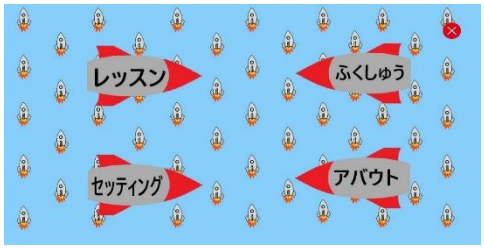
PEMBAHASAN

1. Yasachi

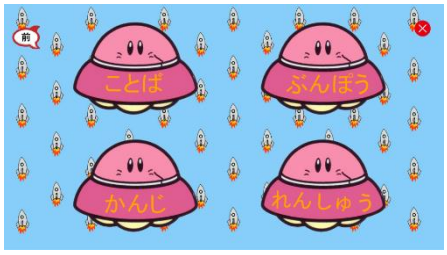
Yasachii adalah sebagai media alternatif yang penulis buat untuk memudahkan pembelajar bahasa Jepang mengenai materi pembelajaran. Dalam pembuatan *Yasachi*, penulis menggunakan beberapa *software* pendukung yaitu *Adobe Flash CS6*, *Adobe Photoshop CS6*, dan dengan penutur suara dari *Online Japanese Accent Dictionary* (OJAD). Media ini disusun berdasarkan materi yang sesuai dengan buku *Shokyuu Nihongo* (2005) Bab 1 - Bab 10. Berikut ini adalah tampilan *opening, menu* utama, *menu lesson,* dan *menu renshuu yasachi*



Gambar 1
Tampilan *Opening* Media *Yasachi*



Gambar 2
Tampilan *Menu* Utama



Gambar 3
Tampilan Menu *Lesson*



Gambar

Tampilan *Menu Renshuu*

2. Tanggapan Responden

a. Hasil Penilaian Kuesioner Tertutup

Setelah memberikan kuesioner kepada responden, maka diperoleh hasil nilai dari kuesioner tertutup mengenai materi media *Yasachi* sebagai berikut:

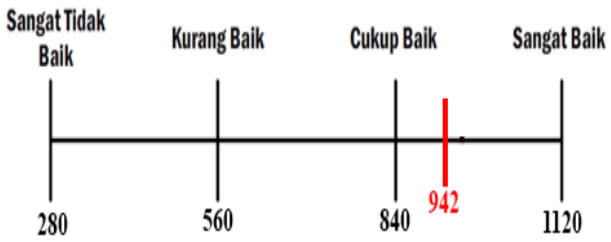
No	Pertanyaan	Jumlah Responden			
		SS	S	TS	STS
A. Materi Media					
1	Kesesuaian kosakata yang terdapat dalam media *Yasachi*	12	8	0	0
		60%	40%	0%	0%
2	Kesesuaian pola kalimat yang terdapat dalam media *Yasachi*	7	13	0	0
		35%	65%	0%	0%
3	Contoh kalimat yang terdapat dalam media *Yasachi*	8	12	0	0
		40%	60%	0%	0%
4	Jumlah soal latihan dan *fukushuu* pada multimedia *Yasachi* sudah mencukupi	6	10	4	0
		30%	50%	20%	0%
5	Tingkat kesulitan soal latihan dan *fukushuu* termasuk mudah	4	11	5	0
		20%	55%	25%	0%
6	Gambar untuk menjelaskan kosa kata pada multimedia *Yasachi* sudah sesuai	6	14	0	0
		30%	70%	0%	0%
7	Petunjuk pengisian soal mudah dipahami	13	7	0	0
		65%	35%	0%	0%
B. Tampilan Media					
1	Desain media *Yasachi*	11	9	0	0
		55%	45%	0%	0%
2	Ukuran teks keseluruhan	8	12	0	0
		40%	60%	0%	0%
3	Jenis huruf	6	14	0	0
		30%	70%	0%	0%
4	Tombol navigasi (*back, next, home,* dsb)	6	14	0	0
		30%	70%	0%	0%
5	Suara penutur pada media *Yasachi*	8	12	0	0
		40%	60%	0%	0%
6	Tampilan media *Yasachi*	7	13	0	0
		35%	65%	0%	0%
7	Media *Yasachi* dapat dijadikan sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang	9	11	0	0
		45%	55%	0%	0%
∑		111	160	9	0
Kriterium		444	480	18	0

Tabel 1

Presentase Kuesioner Tertutup

Setelah mengetahui nilai dari setiap responden, kemudian penulis menentukan nilai ideal menggunakan perhitungan skala

likert untuk mengetahui hasil kuesioner tertutup. Nilai ideal yang diperoleh digunakan untuk menentukan nilai batas maksimum dari kuesioner tertutup. Nilai ideal yang diperoleh adalah 4 x 14 x 20 = 1120. Dengan ketentuan nilai terbesar dari setiap pertanyaan adalah 4 yang terdiri dari 14 soal kuesioner dan 20 orang responden. Dari hasil penelitian yang diperoleh ∑kriterium adalah 942, maka bedasarkan *rating scale* nilai tersebut masuk keinterval cukup baik dan sangat baik. Dengan kata lain tanggapan responden terhadap media *Yasachi* adalah baik. Berikut ini adalah *rating scale* berdasarkan hasil kuesioner tertutup media *Yasachi*:



Gambar 4

Rating Scale Hasil Kuesioner Tertutup

Berdasarkan jawaban-jawaban di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar responden menyatakan bahwa media *Yasachi* termasuk ke dalam interval cukup baik dan sangat baik dari segi materi dan tampilan media.

b. **Hasil Penilaian Kuesioner Terbuka**

Pada kuesioner yang dibagikan kepada responden terhadap dua pertanyaan tersbut yaitu:

1) Apakah ada keinginan untuk menggunakan media *Yasachi* untuk membantu proses belajar Bahasa jepang?
2) Saran untuk perbaikan media *Yasachi.*

Jawaban responden terhadap pertanyaan pertama yaitu semua responden ada keinginan untuk menggunakan media *Yasachi* ketika belajar bahasa Jepang. Adapun alasan yang ditulis dalam kuesioner adalah sebagai berikut:

1) Media alternatif pembelajaran yang cukup representatif untuk bisa digunaka dalam proses belajar dan materi pembelajaran yang sesuai untuk mahasiswa tingkat satu/pemula. Diharapkan dengan adanya media *Yasachi* bisa meningkatkan keinginan peserta didik untuk lebih semangat dan konsentrasi dalam belajar bahasa Jepang.
2) Media *Yasachi* dapat dijadikan alternatif media dalam kegiatan belajar mengajar dengan gambar yang menarik dan audio yang jelas sehingga peserta didikpun bisa belajar di rumah.
3) Secara keseluruhan dari segi gambar,

warna, dan penulisan huruf *hiragana* dalam media sudah bagus. *Kotoba* juga sesuai dengan buku referensi dan *fukushuu* yang cukup.

Adapun saran yang responden berikan untuk perbaikan media yaitu;

1) Memperbanyak soal *kanji, bunpou* di setiap babnya dan *fukushuu.*
2) Dalam menu *bunpou* sebaiknya terdapat penggantian kata menjadi bentuk pasif, negatif, dan lain-lain.

PENUTUP

1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil kuesioner tertutup, secara keseluruhan responden menyatakan bahwa media *Yasachi* termasuk ke dalam interval cukup baik dan sangat baik dari segi materi dan tampilan media dengan nilai kriterium berjumlah 942 pada *rating scale*. Dengan kata lain tanggapan responden terhadap media *Yasachi* adalah baik. Adapun hasil Berdasarkan kuesioner terbuka, responden mempunyai keinginan untuk menggunakan media *Yasachi* sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang tingkat satu.

REFERENSI

Adobe Creative Team. (2012). *Adobe Flash Professional CS6 Classroom in a Book. United State of America : Adobe Press.*

Ali, M. 2009. *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Mata Kuliah Medan Elektromagnetik.* Jurnal edukasi@elektro vol. 5, no. 1, maret 2009. [Online]. Tersedia: http://journal.uny.ac.id/index.php/jee/article/download/348/250. [19 November 2017].

Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran.* Edisi Pertama. Cetakan ke-2. Yogyakarta: Gava Media.

Kuryanti, S, J. (2011) *Penerapan dan Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi Sebagai Sarana Dalam Proses Pembelajaran Di Dunia Pendidikan.* [Online]. Tersedia: https://sandrajkuryanti.files.wordpress.com/2013/10/jurnal-periode-september-2011.pdf. [10 November 2017].

Munir. 2015. *MULTIMEDIA.* Cetakan ke-3. Bandung: Alfabeta.

Rahayu. (2013). *Multimedia Interaktif* dalam [Online]. Tersedia: http://dwiasihrahaayu.blogspot.co.id/2013/11/multimediainteraktif_28.html/2017/06/16. [16 Juni 2017].

Pranata, R. 2018. Munir. 2015. *MULTIMEDIA.* Cetakan ke-3. Bandung: Alfabeta.