

Vol. 11, No. 1 Juni 2017
ISSN 1979-7982

Jurnal
PENDIDIKAN BAHASA JEPANG
ASPBJI KORWIL JABAR



Diterbitkan oleh ASPBJI (Gakkai) Korwil Jabar
Sekretariat: Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang
FPBS Universitas Pendidikan Indonesia
Jl. Setiabudhi 229 Bandung | E-mail: gakkaijabar@yahoo.co.jp

Daftar Isi

Pengantar Redaksi	ii
EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF (MACROMEDIA FLASH) DALAM PEMBELAJARAN “HIRAGANA KAKIJUN” Meidy Wollah, Antonius PG Manginsela	1
UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENYIMAK DAN BERBICARA BAHASA JEPANG MELALUI KEGIATAN Chevy Kusumah Wardhana	9
KONDISI KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR MAHASISWA PRODI MPP Juju Juangsih	14
PENINGKATAN KEMAMPUAN BERBICARA BAHASA JEPANG MELALUI METODE PEMENTASAN DRAMA PADA MATA KULIAH <i>NIHON BUNGA KU</i> MAHASISWA SEMESTER V UNIVERSITAS PROF.DR.HAMKA JAKARTA Rita Agustina Karnawati, Yuni Masrokhah	23
PEMBELAJARAN KETERAMPILAN BERBICARA PADA MATA KULIAH BUDAYA DAN BAHASA JEPANG Soni Mulyawan Setiana	30
TUTURAN KEMARAHAHAN DALAM DRAMA JEPANG <i>HANAYORI DANGO</i> : KAJIAN PRAGMATIK Liza Rahmi, Riza Lupi Ardiati	37

EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MULTIMEDIA INTERAKTIF (MACROMEDIA FLASH) DALAM PEMBELAJARAN “HIRAGANA KAKIJUN”

Meidy Wollah¹, Antonius PG Manginsela²

meidywollah73@gmail.com, Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Manado
anton@polimdo.ac.id, Jurusan Teknik Elektro, Politeknik Negeri Manado

Abstrak

Berawal dari kurangnya sarana pembelajaran Bahasa Jepang yang pada sisi lain kemajuan teknologi komputer yang sangat pesat dan digunakan sebagai media pembelajaran bidang lain, maka penulis terdorong untuk menggunakan aplikasi multimedia interaktif dalam proses belajar mata kuliah Bahasa Jepang. Berdasarkan asumsi yang dikenal umum bahwa proses belajar dan mengajar akan lebih efektif jika melibatkan lebih dari satu indera/ senses. Metode yang dipilih adalah Model ADDIE yang sering digunakan untuk metode pengembangan bahan pembelajaran, kemudian pengembangan aplikasi menggunakan Macromedia Flash. Untuk mengukur dan menguji aplikasi yang dikembangkan, maka bekerja sama dengan teman-teman dosen pengajar Bahasa Jepang di beberapa perguruan tinggi di Sulawesi Utara maka didapat hasil uji coba aplikasi multimedia interaktif yang diharapkan dan sesuai dengan asumsi awal yang diperkirakan. menunjukkan terdapat perbedaan yang jelas antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran multimedia. Hal ini mengembirakan dengan harapan tim peneliti bahwa aplikasi yang telah dibuat memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Hiragana, Multimedia Interaktif

A. PENDAHULUAN

Komputer merupakan salah satu sarana belajar, dan menjadi tantangan bagi pengajar untuk menciptakan sistem pembelajaran yang lebih efektif agar mampu mengoptimalkan keterlibatan komponen teknologi didalam proses belajar tersebut. Menurut Nakashimi (1991: 22) *“proses pengajaran bahasa Jepang, melibatkan dua pihak, yaitu pengajar dan pembelajar”*. Dengan demikian, para pengajar berfungsi menyampaikan materi bahasa Jepang, dan peserta didik yang memperoleh materi-materi yang diberikan akan menerima pembelajaran dalam satu alur kognitif yang sistematis sehingga pembelajar dapat aktif dan interaktif.

Bahasa Jepang terdiri dari 4 tulisan, *kanji, hiragana, katakana* dan *romaji*. Huruf *hiragana* adalah suatu cara penulisan bahasa Jepang yang mewakili sebutan suatu suku kata, sehingga semua *hiragana* melambangkan sebutan semua suara yang muncul pada bahasa Jepang. Pada pembelajaran modern, huruf *hiragana* memiliki kedudukan yang tinggi, dikarenakan fungsinya yang beragam. Hal ini menyebabkan banyak peserta didik yang mengalami kesulitan dalam belajar huruf *“hiragana”*.

Penggunaan program aplikasi multimedia dimaksudkan untuk membantu atau memberikan salah satu solusi bagi para peserta didik untuk mempelajari huruf hiragana lebih interaktif. Interaktif di sini adalah pengajar, pembelajar (mahasiswa), dan alat/program aplikasi yang digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang. Para peserta didik cenderung dapat mengingat huruf yang baru dikenalnya dalam ingatan jangka pendek, sehingga dapat lupa akan huruf-huruf yang baru diberikan. Oleh karena itu, dalam proses mengajar perlu diadakan latihan-latihan untuk menghafal huruf-huruf Jepang yaitu *hiragana*. Maka sangat penting di ajarkan teknik yang lebih praktis yaitu

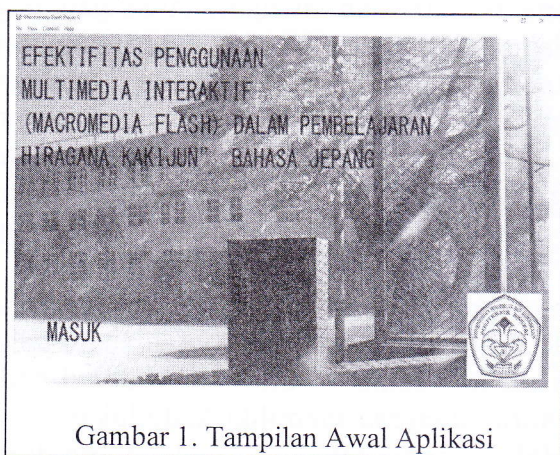
penggunaan multimedia dalam proses belajar mengajar huruf hiragana. Hal ini didasarkan pada asumsi yang dikenal umum bahwa proses belajar dan mengajar akan lebih efektif jika melibatkan lebih dari satu indera/ *senses*.

Penelitian ini diharapkan agar menambah khasana dalam pengembangan pengetahuan pengajaran dan pembelajaran bahasa Jepang khususnya pada menulis hiragana sebagai dasar dari abjad tulisan Jepang. Serta menghasilkan penggunaan multimedia interaktif pada huruf hiragana model kakijun yang menggunakan Macromedia Flash pada perguruan tinggi di Sulawesi Utara.

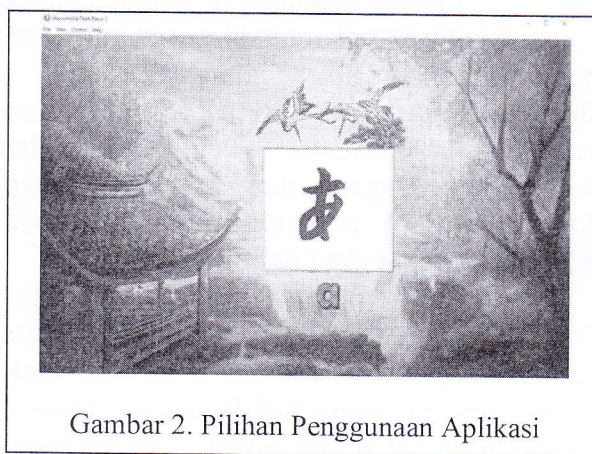
B. Pengembangan Multimedia Interaktif

Beberapa tahapan pelaksanaan dilakukan dalam kegiatan pengajaran menggunakan multimedia interaktif ini, Pertama dimulai dengan langkah persiapan terdiri identifikasi kebutuhan dan sasaran, menetapkan tujuan pembelajaran, bagaimana uraian materi bagaimana latihan dan umpan balik. Model ini dikenal dengan Model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan yaitu *analyze*, *design*, *development*, *implementation*, *evaluation*. Sedangkan dalam pengumpulan data menggunakan tiga metode pengumpulan data untuk menjawab permasalahan mengenai tahapan pengembangan multimedia interaktif, kualitas hasil pengembangan multimedia interaktif, dan efektivitas penggunaan multimedia interaktif terhadap hasil belajar masiswa.

Pada tahapan *analyze* dan *design*, menggunakan metode studi pustaka untuk mendapatkan bentuk multimedia yang sesuai dengan kebutuhan. Metode kuesioner digunakan untuk mengukur minat mahasiswa akan belajar Bahasa Jepang dan topik Hiragana, faktor orang dan proses pembelajaran yang terlaksana selama ini serta saran dan prasarana yang digunakan apakah sudah sesuai dengan harapan dan tujuan pembelajaran. Selain kepada mahasiswa, kuesioner juga dibagikan kepada dosen pengajar di beberapa perguruan tinggi di Sulawesi Utara.

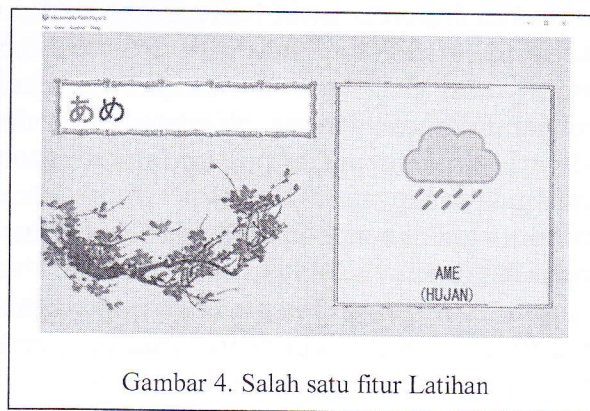
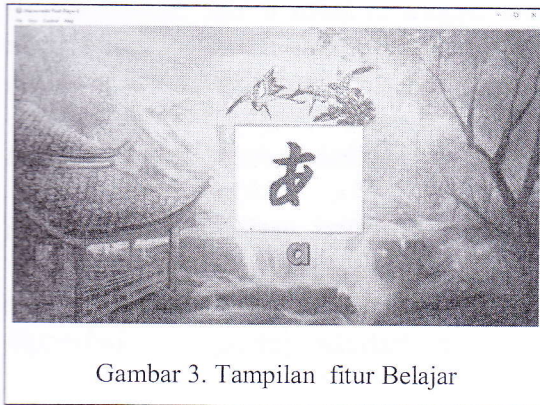


Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi

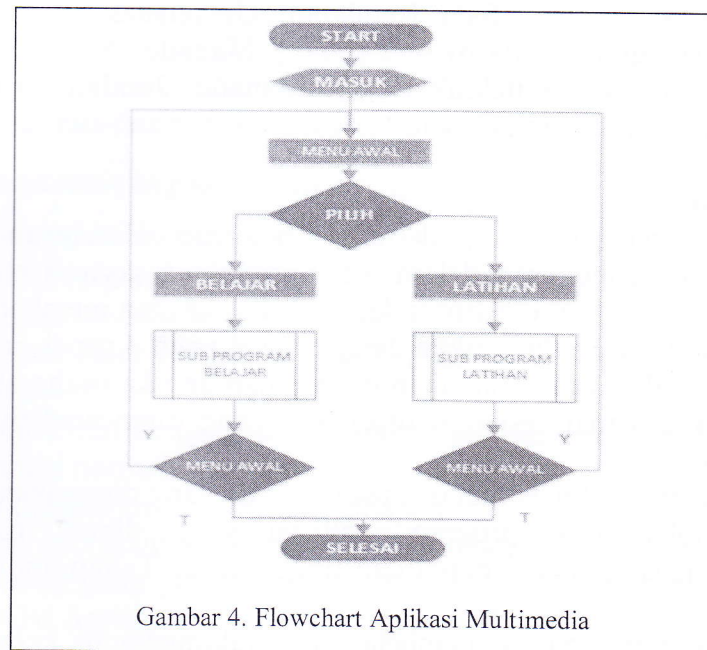


Gambar 2. Pilihan Penggunaan Aplikasi

Pada tahapan selanjutnya yaitu *development* atau pengembangan aplikasi pembelajaran multimedia dengan menggunakan program Macromedia Flash yang nantinya akan digunakan pada tahapan *implementation*. Selanjutnya dilakukan pengukuran kualitas multimedia interaktif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket. Variabel yang akan diukur adalah isi, kesesuaian dan kemudahan interaksi dengan pengguna yaitu dosen dan mahasiswa.



Setelah penetapan materi pembelajaran hiragana yang akan dimuat pada aplikasi, maka disusun aliran data program seperti digambarkan pada diagram alir berikut ini. Hal ini untuk memudahkan dan menetapkan secara tepat dan jelas akan program aplikasi multimedia interaktif yang akan dibuat.



Aplikasi Pembelajaran Multimedia yang telah dibuat diatas, di uji coba tahap pertama pada Mahasiswa yang mengikuti kuliah Bahasa Jepang di Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Manado. Aplikasi ditampilkan didepan kelas yang terdiri atas 24 Mahasiswa, kemudian mulai menggunakan fitur Belajar beberapa huruf hiragana untuk memperkenalkan huruf, setelah itu diajak menggunakan fitur Latihan untuk mulai mencoba cara penulisan bersama dengan Mahasiswa sambil menulis pada buku catatan. Setelah itu Mahasiswa memberikan penilaian pada aplikasi yang digunakan tadi melalui kuesioner. Persentase tingkat kepuasan pengguna sekitar 93,5% dari sisi kemudahan dan kesederhanaan navigasi penggunaan program aplikasi ini.

C. Implementasi

Setelah uji coba program aplikasi multimedia pembelajaran, penelitian kemudian dilanjutkan dengan tahapan *pre-test*. Tahapan ini dimaksudkan untuk mengetahui dan

menguji akan hipotesa awal bahwa adanya kebutuhan multimedia untuk pembelajaran bahasa Jepang. Ditetapkan beberapa variabel penelitian awal mengenai persepsi mahasiswa dan dosen yang mengikuti perkuliahan dan dosen yang melaksanakan pembelajaran Bahasa Jepang. Variabel yang akan diuji adalah :

- 1) Minat, untuk mengetahui bagaimana minat mahasiswa akan pembelajaran bahasa dan budaya Jepang.
- 2) Topik, untuk mengetahui tingkat kesulitan dan pemahaman mahasiswa mengenai topik *hiragana*.
- 3) Sarana dan Prasarana, untuk mengetahui secara jelas bagaimana sarana dan prasarana yang digunakan selama pembelajaran bahasa jepang di beberapa perguruan tinggi.
- 4) Orang dan Proses, untuk mengetahui bagaimana respons pembelajaran bahasa jepang selama ini berlangsung, apakah orang terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

Tahapan penelitian Pre-Test dilakukan dengan cara penyebaran kuesioner kepada mahasiswa dan dosen yang menjadi objek penelitian ini.

Objek penelitian ini adalah mahasiswa dan dosen pada perguruan tinggi di Sulawesi Utara yaitu Universitas Sam Ratulangi, Universitas Negeri Manado (di Tondano), Sekolah Tinggi Ilmu Pariwisata (STIP) Manado, Sekolah Tinggi Bahasa Asing (STIBA) Manado dan Politeknik Negeri Manado. Jumlah populasi penelitian adalah 120 Mahasiswa dan 6 Orang Dosen.

D. Metode Penelitian

Menurut H. Emerson yang dikutip Soewarno Handayanigrat (1994:16) "Efektifitas merupakan pengukuran dalam arti tercapainya sasaran atau tujuan yang ditentukan sebelumnya". Tingkat efektifitas dapat diukur dengan membandingkan antara rencana atau target yang telah ditentukan dengan hasil yang dicapai, maka usaha atau hasil belajar tersebut itulah yang dikatakan efektif, namun jika usaha atau hasil belajar yang dilakukan tidak tercapai sesuai dengan apa yang direncanakan, maka hal itu dikatakan tidak efektif.

Untuk pengukuran efektifitas diatas, maka metode yang digunakan setelah pre-test akan dilakukan implementasi program aplikasi yang dibuat pada kelas-kelas pembelajaran bahasa jepang pada 5 perguruan tinggi diatas. Tahap implementasi terdiri atas :

1. Implementasi program aplikasi pembelajaran multimedia di kelas dengan topik *hiragana*.
2. Pengisian kuesioner *Post-Test* dilakukan oleh mahasiswa dan dosen
3. Membandingkan nilai tes harian pembelajaran bahasa jepang mahasiswa sebelum dan sesudah belajar dengan menggunakan program aplikasi Macromedia Flash.

Metode pengolahan data yang digunakan adalah menggunakan metode kuantitatif dalam pengujian populasi dan sampel dan uji hipotesis.

E. Teknik Analisis Data

Data-data yang telah diperoleh dari tempat penelitian, telah dilakukan analisis, yaitu:

1. Kategorisasi dan mereduksi data yang berhubungan dengan penelitian pada Efektivitas penggunaan multimedia intransif (Macromedia Flash) untuk pembelajaran *hiragana kakijun* pada pengajaran bahasa Jepang. Data ini melalui wawancara dan Observasi dan penyebaran kuisoner pre-test penelitian. Kategorisasi

- yang dilakukan meliputi Faktor Minat, Faktor Topik, Faktor Orang dan Proses dan Faktor Sarana dan Prasarana pada Mahasiswa dan Dosen Pengajar Bahasa Jepang.
2. Data telah dikategorisasi kemudian dilakukan uji normalitas data dan Uji homogenitas varians data untuk kuesioner pre-test yaitu sebelum aplikasi multimedia pembelajaran diperkenalkan kepada responden.
 3. Tahapan berikutnya adalah memperkenalkan aplikasi multimedia pembelajaran hiragana kakijun kepada dosen dan Mahasiswa. Setelah itu dilakukan Tahapan pengujian berikutnya yaitu uji hipotesis untuk post test aplikasi yang digunakan oleh Mahasiswa dan menguji efektifitas penggunaan multimedia.
 4. Kuesioner post test kemudian disebarkan kepada Mahasiswa dan dosen dan dilakukan analisis statistik uji t dua pihak. Hal ini untuk mengetahui keefektifan penggunaan multimedia dan tidak menggunakan multimedia dalam pembelajaran menggunakan rumus :

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$S = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

dimana :

$\bar{X}_1$: Harga rata-rata pada sampel 1

$\bar{X}_2$: Harga rata-rata pada sampel 2

S : Varian gabungan dari semua sampel

n_1 : Jumlah responden sampel 1

n_2 : Jumlah jumlah responden sampel 2

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan bantuan program SPSS 17.00 dengan tahapan adalah :

- Melakukan uji T-test dengan menggunakan *independent sample T-test* dengan asumsi data berdistribusi normal.
- Menyimpulkan hasil analisis melalui tahapan :
 - Pengujian Normalitas Data, Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan pengujian Uji normalitas data dilakukan dengan teknik *Liliefors* . Apabila nilai Asymp. Sig. atau probabilitas lebih besar dari 0.05 (Sig.> 0.05) yang artinya data terdistribusi secara normal. Tetapi jika Nilai Asymp. Sig. atau probabilitas lebih kecil dari 0.05 (Sig.< 0.05) yang artinya tidak terdistribusi secara normal.
 - Pengujian parametrik *independent sample t-test*. Pengujian ini dilakukan dengan membandingkan perbedaan antara metode pembelajaran dengan menggunakan multimedia dengan metode pembelajaran tanpa menggunakan multimedia pada target mahasiswa.

F. Hasil dan Pembahasan

Dalam implimentasi ini aplikasi ditampilkan didepan kelas yang terdiri atas 24 Mahasiswa, kemudian mulai menggunakan fitu Belajar untuk beberapa huruf hiragana untuk memperkenalkan huruf, setelah itu diajak menggunakan fitur Latihan untuk mulai mencoba cara penulisan bersama dengan Mahasiswa sambil menulis pada buku catatan. Setelah itu Mahasiswa memberikan penilaian pada aplikasi yang digunakan tadi melalui

kuesioner. Persentase tingkat kepuasan pengguna 93,5% berada pada kualifikasi sangat baik.

Uji normalitas sebaran dilakukan untuk menguji bahwa sampel benar-benar berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Uji normalitas data dilakukan dengan teknik Liliefors. Penghitungan normalitas dilakukan pada pretest dan posttest. Setelah dihitung dengan rumus Liliefors maka untuk normalitas pada pretest diperoleh $L_0 = 0,11$. Dengan demikian, harga $L_0 = 0,11 < \text{harga } L_t = 0,1920$, sehingga H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Untuk normalitas pada posttest diperoleh $L_0 = 0,16$. Dengan demikian, harga $L_0 = 0,16 < \text{harga } L_t = 0,1920$, sehingga H_0 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal.

Tabel Uji Normalitas Data Kuesioner

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
T3	.332	5	.075	.763	5	.039

a. Lilliefors Significance Correction

Uji homogenitas varians data sampel digunakan uji F dan diperoleh hasil Fhitung = 1,10. Fhitung $(1,10) \leq F_{\text{tabel}} (2,16)$ sehingga H_1 ditolak yang menunjukkan bahwa sampel bersifat homogen. Tahapan pengujian berikutnya adalah uji hipotesis. Hasil yang diperoleh setelah melakukan perhitungan secara manual adalah thitung = 22,40. Selanjutnya harga t hitung dibandingkan dengan harga t pada tabel dengan db = $n_1 + n_2 - 2 = 20 + 20 - 2 = 38$. Harga t tabel untuk db 38 dan dengan taraf signifikansi 5% ($\alpha = 0,05$) adalah 2,021.

Dengan demikian, harga t hitung lebih besar daripada harga t tabel sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian menunjukkan terdapat perbedaan yang jelas antara pembelajaran konvensional dan pembelajaran multimedia. Karena uji hipotesis adalah H_1 = Penggunaan macromedia flash dalam pembelajaran lebih efektif dari pada pembelajaran yang tidak menggunakan multimedia dan H_0 = Penggunaan macromedia flash dalam pembelajaran lebih efektif dari pada pembelajaran yang tidak menggunakan multimedia.

Evaluasi data dirasakan perlu sebagai bahan acuan keberhasilan penelitian ini dan mengukur kesesuaian data untuk menguji efektifitas penggunaan aplikasi dalam proses belajar dan mengajar bahasa Jepang. Untuk itu pada kuesioner *post-test* faktor-faktor yang diuji adalah Faktor Topik, Faktor Sarana dan Prasarana, Faktor Penunjang, Faktor Kesulitan dan Ketidak tertarikannya serta Faktor Pendukung. Uraian masing-masing faktor adalah sebagai berikut. Jumlah responden yang mengisi kuesioner adalah 131 Mahasiswa yang terdiri atas Politeknik Negeri Manado = 65 Orang, STP = 12 Orang, Unsrat = 9 Orang, Unima = 35 Orang dan STIBA = 10 Orang

Penggunaan aplikasi multimedia interaktif yang dibuat diatas secara ringkas dievaluasi ternyata tidak hanya berdampak pada proses pembelajaran, akan tetapi juga kontribusi yang positif pada hasil belajar peserta didik. Terlihat ada perbedaan yang menyolok pada hasil belajar Mahasiswa untuk Mata Kuliah Bahasa Jepang di Jurusan Administrasi Bisnis sebelum dan sesudah menggunakan multimedia interaktif. Perbandingan rata-rata antara hasil pretest dan posttest. Nilai rata-rata pretest sebesar 66 sedangkan nilai rata-rata posttest sebesar 83,25. Dilihat dari konversi hasil belajar, nilai rata-rata posttest peserta didik berada pada kualifikasi sangat baik, dan berada di atas nilai rata-rata mata pelajaran Bahasa Jepang sebesar 75. Melihat nilai rata-rata posttest yang lebih besar dari nilai rata-rata pretest, dapat dikatakan bahwa multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Jepang efektif digunakan dalam proses pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar Bahasa Jepang.

G. Kesimpulan dan Saran

Multimedia interaktif pada mata pelajaran Bahasa Jepang yang telah dikembangkan ini memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran. Desain pengembangan multimedia interaktif dengan model ADDIE ini berguna untuk memperjelas bagaimana langkah atau alur kerja program dari awal hingga akhir multimedia ini dikembangkan, agar sampai ke produk yang dihasilkan. Tingkat ketertarikan, kelebihan dan minat untuk mempelajari bahasa Jepang melalui media ini memperoleh nilai skor yang tinggi sehingga mendukung pula pengguna untuk merekomendasikan ke orang lain maupun melanjutkan pembelajaran maupun pelatihan di tempat lain.

Pemanfaatan multimedia interaktif dalam kelas yang melaksanakan pembelajaran Bahasa Jepang, tentunya memiliki keterbatasan, untuk itu disarankan dalam pemanfaatan multimedia interaktif ini hendaknya didukung oleh sumber belajar lain seperti film tentang budaya dan percakapan dalam Bahasa Jepang terutama penggunaan Hiragana, sehingga tidak dijadikan satu-satunya sumber belajar oleh peserta didik.

Disarankan untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut, pada penelitian pengembangan ini permasalahan yang ingin dicoba dicarikan solusi pemecahannya hanya terbatas pada tidak ketersediaanya media untuk mata pelajaran Bahasa Jepang, untuk pengembangan selanjutnya disarankan untuk mengembangkan produk pembelajaran untuk mata pelajaran lain dan dengan jenis produk yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Attia, AF. & Horacek, P. (2001). Optimization of Neuro-Fuzzy Modeling Using Genetic Algorithm, Proc. of XXVI. ASR' 2001 Seminar, Instruments And Control, Ostrava, Czech Republic, April 24-27, 2001, pp. 5-15.
- Juan, A. & Vidal, E. (2000). On the Use of Normalized Edit Distances and an Efficient k- NN Search Technique (k-AESA) for Fast and Accurate String Classification. Proc. of 15th International Conference Pattern Recognition, Barcelona, Spain, Vol. 2, pp. 676-679.
- Martinez, C., Juan, A. & Casacuberta. F. (2001). Using Recurrent Neural Networks for Automatic Chromosome Classification. International conference on artificial neural networks N^o12, Madrid, ESPAGNE, vol. 2415, pp. 565-570.
- Dewi C. (2010). Pembelajaran interaktif berbasis multimedia pada pembelajaran huruf hiragana (Multimedia Learning).
- Hiroko, Masako. (2012). *Affective expression in Japan*. Tangerang. Alkitabiah.