

PROSIDING

SEMINAR NASIONAL PENGAJARAN BAHASA JEPANG :
MEMANTAPKAN PEMBELAJARAN HURUF JEPANG

Manado, 1 – 2 September 2016
Politeknik Negeri Manado



Penyelenggara :

Politeknik Negeri Manado kerjasama dengan The Japan Foundation dan ASPBJI Korwil Sulawesi



KATA PENGANTAR

Puji syukur dipanjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, atas segalaNya, sehingga buku Prosiding Seminar Nasional hasil penelitian pada tanggal 1 dan 2 September 2016 di kampus Politeknik Negeri Manado dapat dilaksanakan dengan baik.

Buku prosiding tersebut memuat sejumlah artikel hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Bapak/Ibu dosen dari Politeknik Negeri Manado, Universitas Negeri Manado (Di Tondano) dan Universitas Sam Ratulangi Manado. Dan peserta yang ikut dalam seminar tersebut adalah Bapak/Ibu dosen di Perguruan Tinggi yang ada di Sulawesi Utara, pengajar di lembaga kursus Bahasa Jepang, pemerhati Bahasa Jepang serta mahasiswa yang diikutsertakan dalam kegiatan seminar nasional pengajaran Bahasa Jepang. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini perkenankan kami mengucapkan terima kasih kepada:

1. Direktur Politeknik Negeri Manado Ir. Ever Notje Slat, MT yang telah memfalsifikasi semua kegiatan seminar nasional ini.
2. Direktur The Japan Foundation Tsukamoto Norihisa sebagai penunjang kegiatan seminar ini.
3. Ketua ASPBJI (Asosiasi Studi Pendidikan Bahasa Jepang Indonesia) korwil Sulawesi Drs. Josh Narande, M.Pd sebagai penyelenggaran seminar ini.

Semoga buku prosiding ini dapat memberi manfaat bagi kita semua, untuk kepentingan pengembangan pengajaran bahasa Jepang (pementapan pembelajaran huruf). Di samping itu, diharapkan juga dapat menjadi referensi bagi upaya pembangunan bangsa dan negara.

Akhir kata, Panitia Penyelenggara dan Tim Editor menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah ikut mensukseskan/membantu terselenggaranya Seminar ini.

Manado, September 2016

Ketua,



Meidy Wollah, M.Pd
NIP. 197305282005012001

DAFTAR ISI

Kata Pengantar	i
Daftar Isi	ii
1 Pengajaran Huruf Hiragana Bahasa Jepang Menggunakan Multimedia Interaktif Meidy Wollah, M.Pd	1
2 Menghafal Huruf Hiragana Dengan Pembelajaran Yang Menyenangkan Elvie N Piri, S.Pd, M.Pd	6
3 Kanji Learning Strategy Dr. Sherly F Lensun, M.Pd	9
4 Penerapan Kaligrafi Jepang Sebagai Metode Pembelajaran Huruf Kanji Dasar Terhadap Siswa Sma Kr.Eben Haezer Manado Tatiana S C Bolang, M.Pd	38
5 Penerapan Model Pembelajaran Jigsaw Dengan Media Kartu Dalam Pembelajaran Huruf Jepang Dr. Fince L Sambeka, MHum	53
6 Aplikasi Di Smartphone Android Sebagai Media Pembelajaran Hiragana Dan Katakana Fitri Ifi Gama, M.Pd	68
7 Strategi Penguasaan Kanji Dalam Pembelajaran <i>Dokkai</i> Yeny Jeine Wahani, M.Pd	77

Pengajaran huruf Hiragana Bahasa Jepang Menggunakan Multimedia Interaktif

Meidy Wollah¹, Antonius PG Manginsela²
Jurusan Administrasi Bisnis Politeknik Negeri Manado
Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Manado
E-mail: meidywollah73@gmail.com¹
anton@polimdo.ac.id

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 menggembirakan dengan harapan tim peneliti bahwa aplikasi yang telah dibuat memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: ***Hiragana, Multimedia Interaktif***

I. 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.

Menurut Fred. T. Hofstetter. *multimedia dalam penggunaan komputer untuk menampilkan dan mengkombinasikan teks, gambar, suara dan video dalam suatu jaringan dan alat-alat yang memungkinkan pengguna untuk bernavigasi, berinteraksi, berkomunikasi dan mencipta*".

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*.

II. METODE

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.

Pada tahapan selanjutnya yaitu *development* atau pengembangan aplikasi pembelajaran multimedia dengan menggunakan program Macromedia Flash yang nantinya akan digunakan pada tahapan implementasi / *implementation*.

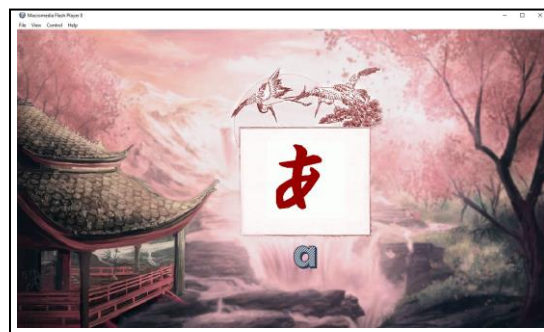


Gambar 1. Tampilan Awal Aplikasi

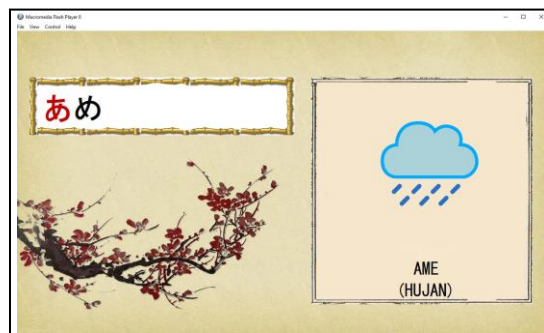
Selanjutnya dilakukan pengukuran kualitas multimedia interaktif. Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa angket. Variabel yang akan diukur adalah isi, kesesuaian dan kemudahan interaksi dengan pengguna yaitu dosen dan mahasiswa.



Gambar 2. Pilihan Penggunaan Aplikasi



Gambar 3. Salah satu fitur Belajar



Gambar 4. Salah satu fitur Latihan

Uji coba dilaksanakan pada perguruan tinggi di Sulawesi Utara yaitu Politeknik Negeri Manado, Universitas Sam Ratulangi, Universitas Negeri Manado dan Sekolah Tinggi Pariwisata Manado.

Metode tes digunakan untuk mengukur efektivitas penggunaan multimedia pembelajaran interaktif.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahapan *analyze* kebutuhan berdasarkan studi kepustakaan disusun isi dan fitur-fitur dari aplikasi multimedia yang akan dibuat, setelah itu juga disebar kuesioner yang dibagikan kepada mahasiswa dan dosen selama bulan Mei dan Juni 2016 di ke empat perguruan tinggi tersebut diatas.

A. Kebutuhan Aplikasi Multimedia Interaktif

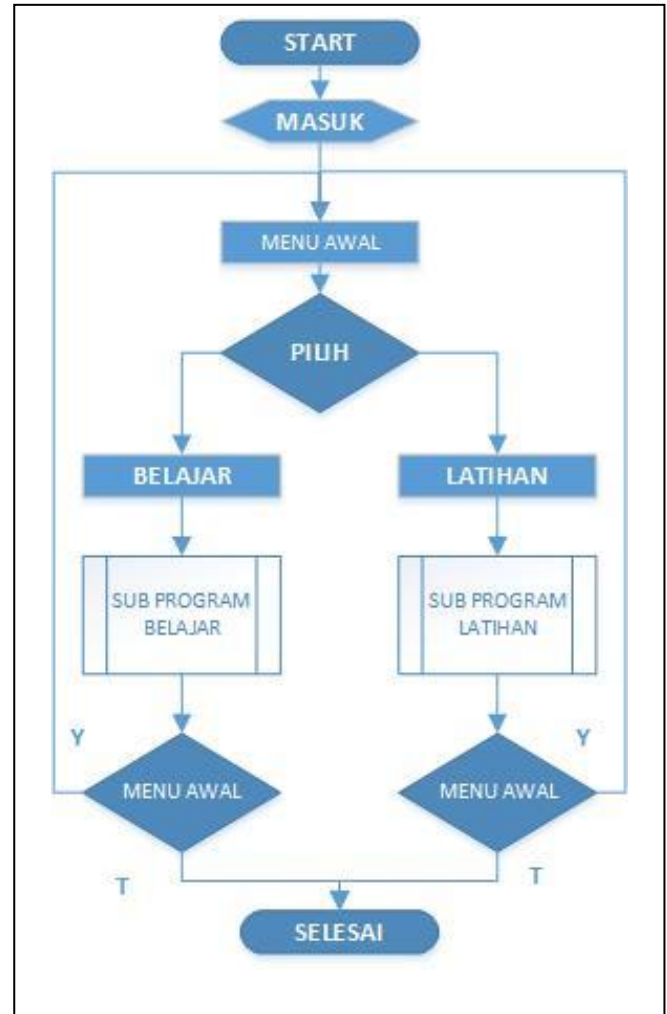
Dari hasil kuesioner yang disebar pada 50 Mahasiswa dan 8 Dosen Pengajar Bahasa Jepang dapat uraikan sebagai berikut :

1. Minat dan Topik, dari kuesioner yang dikumpulkan menunjukkan bahwa 87,5 % responden mempunyai minat dan motivasi untuk belajar Bahasa Jepang dengan topik hiragana. Akan tetapi setelah mengikuti pembelajaran secara konvensional dengan metode presentasi oleh Dosen minat dan motivasi responden menurun. Hal ini menjadi ukuran bahwa metode pembelajaran menjadi hal yang penting dalam pembelajaran Bahasa Jepang.
2. Indikator yang terlihat pada faktor dan minat diatas terlihat pula pada variable proses yang diukur dan jawaban dari responden bahwa metode dan cara pengajaran yang sangat membantu pemahaman topik, Frekuensi muncul pada kisaran 6-28 responden yang menjawabnya.
3. Sarana dan Prasarana juga terlihat sangat diperlukan media yang lain selain media pembelajaran konvensional seperti papan tulis dan buku teks.

B. Pengembangan Aplikasi Multimedia

Tahapan ini dilakukan oleh tim peneliti yang terdiri atas 3 orang masing-masing kompetensi dibidang pengajaran Bahasa Jepang (Ketua), bidang pembelajaran multimedia (Anggota 1) dan Pemrograman Macromedia Flash (Anggota 2). 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.



Gambar 4. Flowchart Aplikasi Multimedia

E. Implementasi

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.

Setelah dikonversikan dengan tabel konversi, persentase tingkat pencapaian 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. Uji homogenitas varians data sampel digunakan uji F dan diperoleh hasil $F_{hitung} = 1,10$. $F_{hitung} (1,10) \leq F_{tabel} (2,16)$ 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 $t_{hitung} = 22,40$. 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. Hal ini menggembirakan

dengan harapan tim peneliti bahwa aplikasi yang telah dibuat memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

F. Evaluasi

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.

IV. KESIMPULAN

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.

Saran 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°12, 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.
- Danasasmita W. (2009). "Metodologi Pengajaran Bahasa Jepang". Bandung. Rizqi
- Restutisari W. (2013). "Model Gerlach dan Ely pada penulisan hiragana". Respository UPI.
- Setyaningsi N. (2011). "Pembuatan animasi dengan Maromedia Flash 8 profesional). Jakarta. Salemba Infotek.