

PEMBUATAN MODEL PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG MELALUI IMPLEMENTASI SCL BERBASIS MULTIMEDIA

Ariani Tanjung

Politeknik Negeri Padang

Email: niniamrin@yahoo.com

Abstrak

Perguruan Tinggi Politeknik Negeri Padang merupakan salah satu wadah yang memberikan pengajaran bahasa asing. Dalam hal ini, bahasa Jepang, yang berperan dalam mengembangkan potensi SDM untuk membina mahasiswa yang mampu berkomunikasi dengan bahasa asing yang bertujuan untuk memperkenalkan, serta mempromosikan objek wisata dan kebudayaan Sumatera Barat khususnya dan Indonesia pada umumnya kepada wisatawan. Pembinaan bahasa asing kepada mahasiswa dilakukan dengan cara yang mudah dicerna oleh siswa maupun mahasiswa. Oleh sebab itu, dengan adanya program SCL yang berbasis multimedia (IT) sangat diharapkan dapat memudahkan, memotivasi, serta menumbuhkan minat mahasiswa, sehingga mendapatkan hasil yang optimal. Politeknik sebagai lembaga pendidikan vokasional merupakan wadah yang tepat untuk mengimplementasikan program SCL yang berbasis multimedia karena sistem pengajaran yang dirancang melalui SCL memberikan metode pengajaran praktik 80% dan teori 20%. Metode ini akan lebih menarik apabila diimprovisasikan dengan program IT berbasis multimedia tersebut.

Kata Kunci: *flash mx, adobe premiere, adobe photoshoptm, proses pembelajaran belajar mengajar*

I. Pendahuluan

Sebagaimana yang kita ketahui bahwa definisi media berasal dari bahasa latin yaitu merupakan bentuk jamak dari *medium* yang secara harfiah berarti *perantara* atau *pengantar*, yaitu perantara atau pengantar sumber pesan dengan penerima

pesan. Beberapa ahli memberikan definisi tentang media pembelajaran.

Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sementara itu, Briggs (1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk

menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, dan video. *National Education Association* (1969) mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras. Dari ketiga pendapat di atas, disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Brown (1973) mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran.

Pada mulanya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar, yaitu berupa alat bantu visual. Sekitar pertengahan abad ke-20, usaha pemanfaatan visual dilengkapi dengan digunakannya alat audio, sehingga lahirlah alat bantu audio-visual.

Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), khususnya dalam bidang pendidikan, saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet. Metode yang dilakukan adalah memberikan materi pelajaran melalui IT berbasis multimedia. Metode SCL dan metode pengajaran IT memotivasi saya untuk membuat sebuah program perancangan model ajar SCL yang dipadukan dengan metode pengajaran IT berbasis multimedia guna memudahkan sarana pengajaran dan pelajaran dengan judul *Pembuatan Model Pembelajaran Bahasa Jepang melalui Implementasi SCL berbasis Multimedia*.

Permasalahan

Dari uraian di atas, saya mencoba sistem pengajaran yang memadukan teori dengan praktik melalui multimedia dengan objek lebih terlihat, yaitu dengan menggunakan program *Adobe Premiere*, sehingga perkuliahan terasa lebih dinamis.

Tujuan

Sulitnya mahasiswa memahami apa yang digambarkan oleh pengajar dalam belajar bahasa membuat saya ingin mencoba mengajar dengan pola pengajaran yang berbeda. Salah satunya adalah mengajar dengan cara membuat objek menjadi lebih mudah dicerna oleh mahasiswa, dengan cara membuat gambar menjadi bergerak sehingga pembelajar lebih tertarik dengan materi yang diajarkan.

II. Metode Penelitian

Rancangan metodologi penelitian ini bersifat kualitatif dan kuantitatif. Untuk membuktikan penelitian ini, dibutuhkan waktu selama dua tahun. Tahap awal untuk kemajuan proses belajar-mengajar tersebut, serta melihat hasil kemampuan, baik sebagai pendidik maupun peserta didik dalam melihat sisi minat, bakat, serta motivasi. Sementara itu, tahap kedua untuk pengaplikasian program multimedia (IT). Oleh sebab itu, dirancang metodologi penelitian tahap kedua sebagai berikut:

Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu merancang serta mengimplementasikan metode SCL yang dipadukan dengan kurikulum yang ditetapkan Dikti dan instansi. Perancangan mengacu pada RKPPS dan SAP pada program pengajaran bahasa Jepang dengan menggunakan program IT berupa *Macromedia Flash* yang dapat merancang pengajaran bahasa Jepang yang berbasis

pada sistem pendidikan vokasional sehingga menghasilkan CD interaktif.

Populasi dan Sampel Penelitian Tahap II

Pada tahun kedua penelitian, populasi penelitian yang menjadi sampel mahasiswa bertambah, yaitu mahasiswa Jurusan Administrasi Niaga yang terdiri atas program studi Administrasi Bisnis dan Usaha Perjalanan Wisata Politeknik Negeri Padang tahun akademik 2015/2016.

Untuk tahun yang terdiri atas tingkat I, dan II Program Studi UPW, serta tingkat III Program Studi Administrasi Bisnis memiliki jumlah mahasiswa kurang lebih 160 orang. Keseluruhan mahasiswa diambil sebagai sampel (total *sampling*) karena sesuai dengan implementasi penelitian, mahasiswa ini telah mengikuti pembelajaran bahasa Jepang.

Teknik Pengumpulan Data

Setelah satu tahun, *output* bahan ajar berdasarkan metode SCL tersebut dinyatakan jelas kurikulumnya dan berhasil dijalankan, kemudian dicoba untuk dipadupadankan dengan metode SCL berbasis multimedia (IT) dan telah dioperasikan oleh pengajar. Kemudian, pengajar mengumpulkan data serta mengamati keterarikan mahasiswa dengan metode SCL yang berbasis multimedia, serta melihat kemampuan dalam mengimplementasikan program IT berupa *Macromedia Flash* demi tercapainya rancangan pengajaran bahasa Jepang yang berbasis pada sistem pendidikan vokasional tersebut melalui kuisioner. Akibatnya, terciptanya buku panduan serta CD interaktif untuk sarana pembelajaran bahasa Jepang.

Analisis Data

Analisis data dilakukan dengan pengevaluasian instrumen dan pencatatan kema-

juan program yang telah dirancang berdasarkan multimedia IT berupa *Macromedia Flash* demi tercapainya rancangan pengajaran bahasa Jepang yang berbasis pada sistem pendidikan vokasional melalui kuisioner.

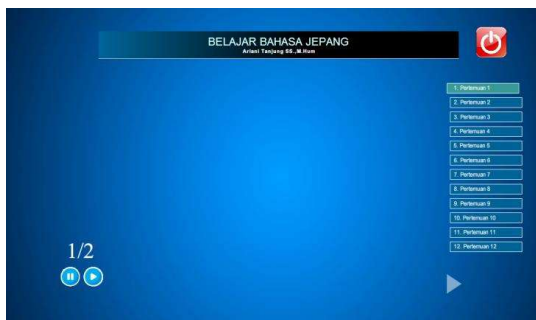
Metodologi Pengajaran berdasarkan Rancangan Iptek

- a. **Flash MX** merupakan bagian dari keluarga *macromedia* yang digunakan sebagai aplikasi pembuat animasi berupa *game* dan gambar bergerak.
- b. **Adobe Premiere** adalah salah satu *software* yang populer dan digunakan secara luas dalam pengeditan video. Adanya kesamaan *Interface Adobe Premiere* dengan *Adobe Photoshop* dan *Adobe After Effect* memberikan kemudahan dalam pemakaiannya. *Image* dapat disiapkan dengan *Adobe Photoshop* dan *effect* khusus juga dapat disiapkan dari *Adobe After Effect*.
- c. **Adobe PhotoshopTM** merupakan salah satu program pengolah gambar standar profesional.

Hasil penelitian menunjukkan minat belajar anak didik dengan menggunakan program tersebut lebih tinggi daripada minat anak didik yang diajar dengan metode ceramah (Wijaksono, 2012).

III. Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media *Macromedia Flash* memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar mahasiswa, serta menunjukkan bahwa hasil belajar serta motivasi mahasiswa yang belajar menggunakan *Macromedia Flash* tersebut lebih tinggi daripada mahasiswa yang belajar tanpa menggunakan media tersebut.



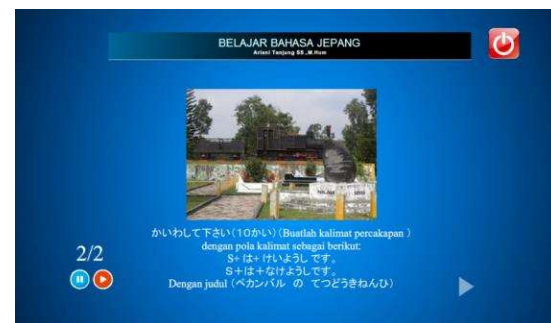
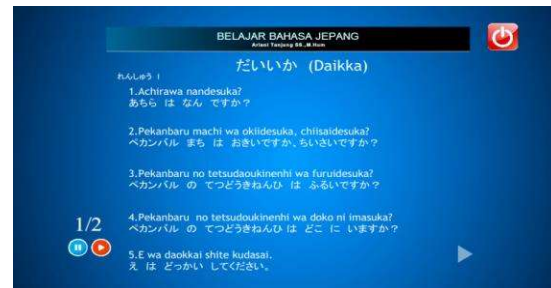
Kompetensi Utama

- Mahasiswa belajar dapat berkomunikasi dan membuat kalimat dengan kata sifat Gol I.
- Mahasiswa dapat membuat kalimat kata sifat gol II
- S+は+けいようしです。
- S+は+なけいようしです。

Kompetensi Penunjang

- Mahasiswa mempelajari kata sifat *ikeyoushi*
- Mahasiswa mempelajari kata sifat *nakeyoushi*.

Untuk Materi pelajaran ini memerlukan waktu 2 minggu yaitu minggu I dan minggu II.



Dainikka

だいいか

Pelajaran 2

Kompetensi Utama

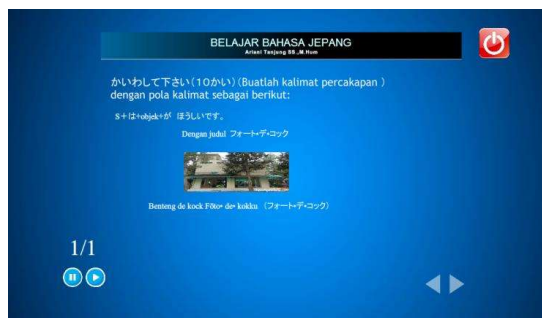
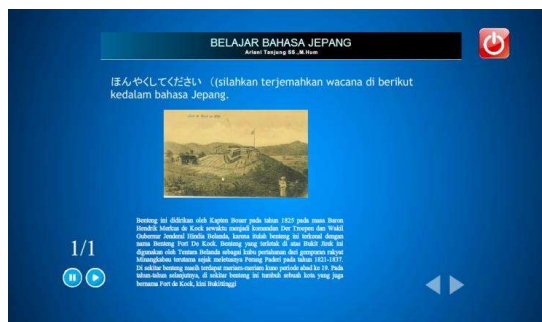
- Mahasiswa belajar dapat berkomunikasi dan membuat kalimat dengan kata keinginan atau kemauan diiringi dengan verba.
- Mahasiswa dapat membuat kalimat dengan mengubah kata kerja menjadi kalimat kata sifat keinginan.

Kompetensi Penunjang

- Mahasiswa mempelajari kata Keinginan.

S + は + objek + が
ほしいです。

Untuk materi pelajaran ini memerlukan waktu 3 Minggu yaitu Minggu III, IV sampai Minggu V.



Daisanka

Pelajaran 3

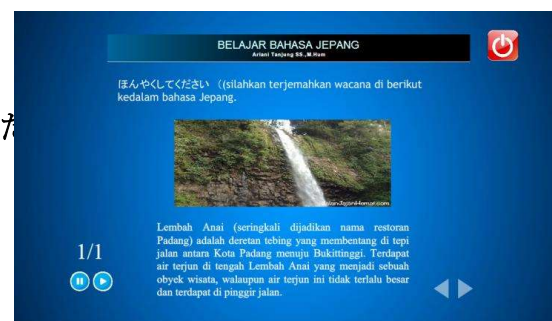
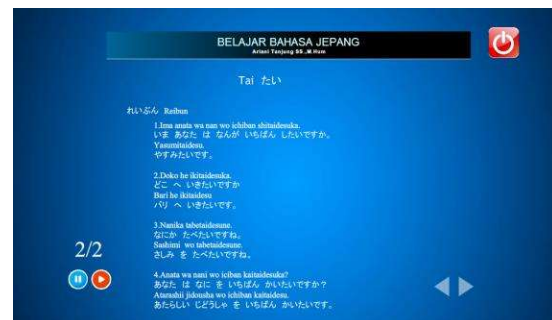
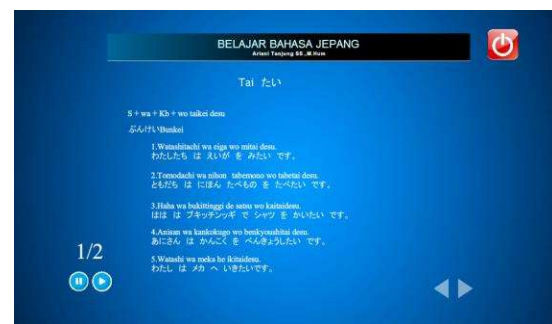
Kompetensi Utama

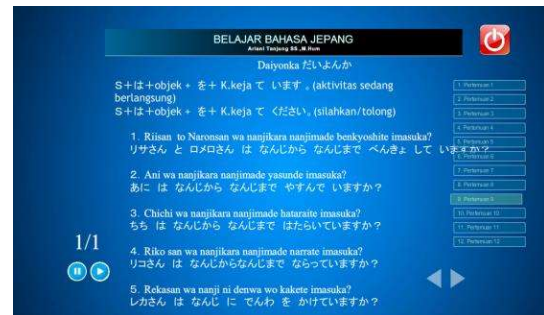
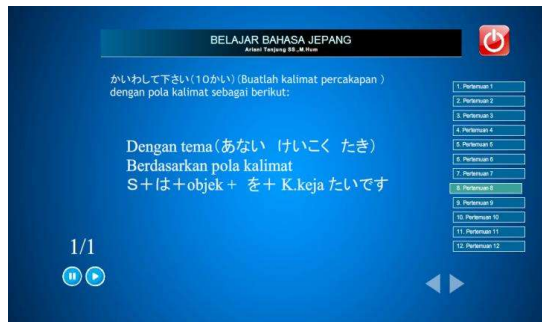
- Mahasiswa belajar dapat berkomunikasi dan membuat kalimat dengan kata keinginan atau kemauan diiringi dengan verba.
- Mahasiswa dapat membuat kalimat dengan mengubah kata kerja menjadi kalimat kata sifat keinginan.

Kompetensi Penunjang

- Mahasiswa mempelajari perubahan kata kerja menjadi kata sifat.
S + は + objek + を + K.keja
たいです。

Untuk Materi pelajaran ini memerlukan waktu 3 Minggu yaitu Minggu VI sampai Minggu VIII.





だいよんか

Pelajaran 4

Kompetensi Utama

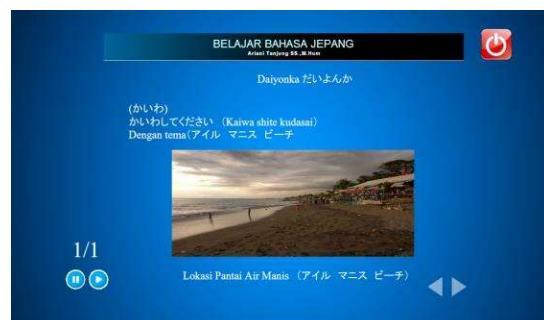
- m. Mahasiswa belajar dapat berkomunikasi dan membuat kalimat dengan pola kalimat
~て ください
~て います.

- n. Mahasiswa dapat membuat kalimat dengan mengubah kata kerja menjadi bentuk *tekei*.

Kompetensi Penunjang

- o. Mahasiswa mempelajari perubahan kata kerja menjadi bentuk *teikei*.
S + は + objek + を + K.keja + ています。(aktivitas sedang berlangsung)
S + は + objek + を + K.keja + てください。(silakan/tolong)

Untuk Materi pelajaran ini memerlukan waktu 3 Minggu yaitu Minggu X sampai Minggu XII.



IV. Kesimpulan

Dengan menggunakan pengajaran yang menggunakan *Macromedia Flash* proses media pembelajaran akan lebih dinamis dan lebih efektif sehingga maha-siswa merasa sistem pelajaran yang dina-mis tidak monoton. Dengan adanya prog-ram pembuatan pengajaran melalui multi-media ini diharapkan menjadi acuan bagi guru-guru pada umumnya, staf pengajar bahasa Jepang khususnya untuk mempermudah media pembelajaran dan pengajaran yang lebih efektif dan efisien.

Daftar Pustaka

- Denny Mulyadi T, 1995, *Percakapan Da-sar Jepang*, Jakarta: Kesaint Blanc.
- Doni Judian Pribadi, 2005, *Bahasa Je-pang untuk Hotel dan Pariwisata*, Ja-karta: Kesaint Blanc.
- Minna Nihongo, 2000, Japan Foundation.
- Mulyana Adimihardja, 2002, *Nichijoo Kaiwa*, Bandung: Pustaka Grafika.
- Ohadi, 2003, *Bentuk Ungkapan dari Kata Sifat dan Kata Kerja*, Jakarta: Kesaint Blanc.
- Shin Nihongo No Kiso I*, 1999, Japan Fo-undation.
- Singgih Santoso, 1998, *Aplikasi Excel da-lam Statistik Bisnis*, Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Yung, Kok. 2005. *161 Teknik Profesional Flash MX 2004*. Jakarta: PT Elex Me-dia Komputindo.