Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Multimedia pada Pembelajaran Huruf Hiragana (Multimedia Learning)

Citra Dewi, S.Pd.,M.Hum

Abstraki

Di Era globalisasi saat ini penggunaan media pembelajaran tidak hanya terbatas pada *white board* dan spidol. Namun sudah merambah pada penggunaan komputer beserta berbagai fasilitas yang bisa didapat dari internet. Sehingga pengajar juga dituntut untuk menciptakan karya-karya baru terutama media belajar multimedia interaktif yang menarik dan dapat membantu pembelajar agar mudah menangkap materi belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis multimedia yang dibuat penulis dapat mempermudah pembelajar dalam mempelajari huruf hiragana. Hasil dari penelitian ini menunjukan bahwa pembelajar lebih mudah menangkap materi belajar karena disajikan dengan menggunakan media Audio-visual yang menarik. Didapat hasil bahwa media pembelajaran tersebut dapat membantu pembelajar dalam mempelajari huruf hiragana.

Kata Kunci: *Multimedia Learning,* Pembelajaran huruf kana

A. Pendahuluan

Seiring perkembangan zaman yang semakin mengedepankan ilmu teknologi dan mengacu kepada pembelajaran menggunakan ICT (*Information Comunication Tecnology*) pengajar dituntut untuk lebih kreatif dalam mengupayakan pembelajaran yang dinamis dan efektif. Karena penggunaan media pembelajaran dengan menggunaan komputer beserta berbagai fasilitas yang bisa didapat dari internet sudah tidak asing lagi.

Sekolah Tinggi Ilmu Bahasa Asing (STIBA) INVADA Cirebon merupakan Sekolah Tinggi di Cirebon yang mengedepankan IT dalam setiap proses belajar mengajarnya. Sehingga para pengajar dituntut untuk dapat menciptakan metode atau media pembelajaran baru berbasis multimedia yang menarik dan dapat membantu pembelajar agar mudah menangkap materi. Oleh sebab itu muncul ide untuk membuat media pembelajaran berbasis multimedia yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajar.

Penulis telah membuat media pembelajaran huruf hiragana berupa slide huruf menggunakan program Powerpoint yang diisi *audio-visual* yang menarik. Penggunaan

slide Powerpoint dalam penelitian ini didasarkan pada *Cognitive Theory of Multimedia Learning* yang dikemukakan oleh *Mayer* bahwa "Efek dari penggunaan Multimedia contohnya Powerpoint dalam proses pembelajaran akan membantu pembelajar untuk fokus dalam belajar sehingga memudahkan mereka dalam memahami dan mempelajari materi yang diberikan". Dalam proses pembelajaran *Mayer* juga menemukan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan multimedia yang dilengkapi dengan narasi dan animasi secara konsisten dapat mentransfer materi lebih baik daripada mereka yang belajar dari animasi dan materi yang berdasarkan teks. Sehingga penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah media pembelajaran berbasis multimedia yang telah dibuat dapat mempermudah pembelajar dalam mempelajari huruf hiragana.

B. Metode Penelitian

Dalam makalah ini penulis menggunakan metode deskriptif dengan menganalisa situasi belajar di kelas. Penulis memberikan pengajaran huruf hiragana menggunakan media pembelajaran yang telah dibuat kepada 15 orang pembelajar sebanyak 3 kali pertemuan pada bulan Agustus 2008. Kemudian mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk mengetahui manfaat media pembelajaran tersebut terhadap penguasaan huruf hiragana.

Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Mengobservasi langsung keadaan yang terjadi di dalam kelas
2. Menyebarkan angket
3. Wawancara
4. Mengumpulkan semua data, menganalisa dan membuat kesimpulan

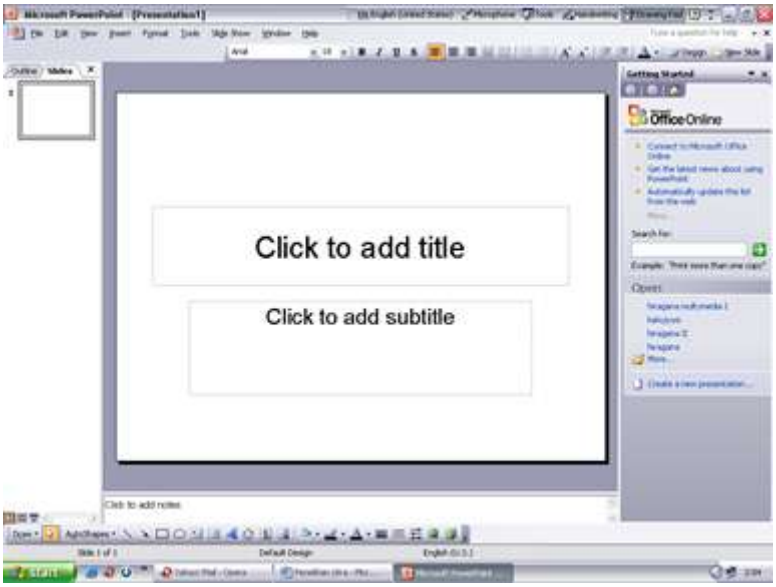
C. Cara Pembuatan Media Ajar

Berikut ini adalah sekilas langkah pembuatan media belajar dengan menggunakan program Powerpoint 2003 yang digunakan dalam penelitian ini.

Langkah-langkah

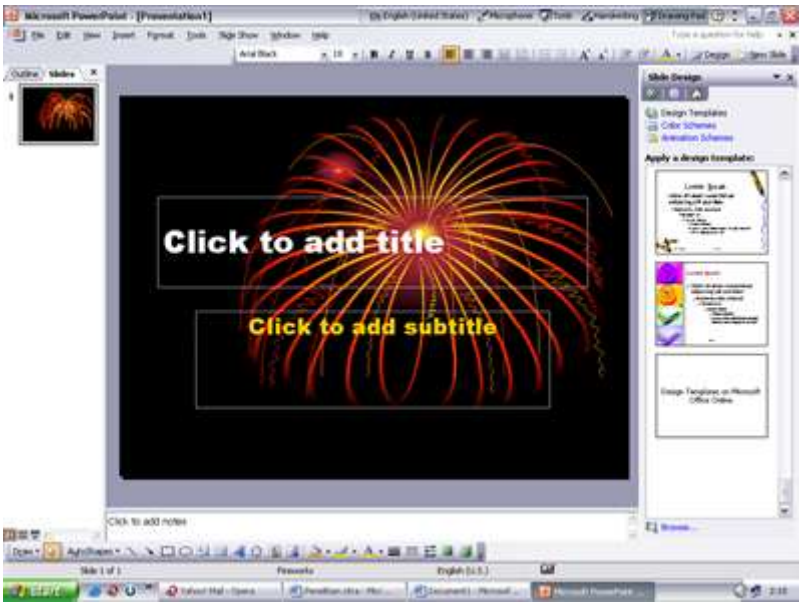
1. Buka jendela Powerpoint 2003 dengan cara klik **Start-Program-Microsoft Office-Microsoft Office Powerpoint 2003.**

   Maka akan tampil jendela seperti dibawah ini:



Gambar 1: Tampilan Window PPT 1

2. Kemudian pilih design tampilan dengan meng-klik tombol Design pada toolbox bagian atas (ditunjukkan lingkaran). Kemudian pilih design slide yang diinginkan.



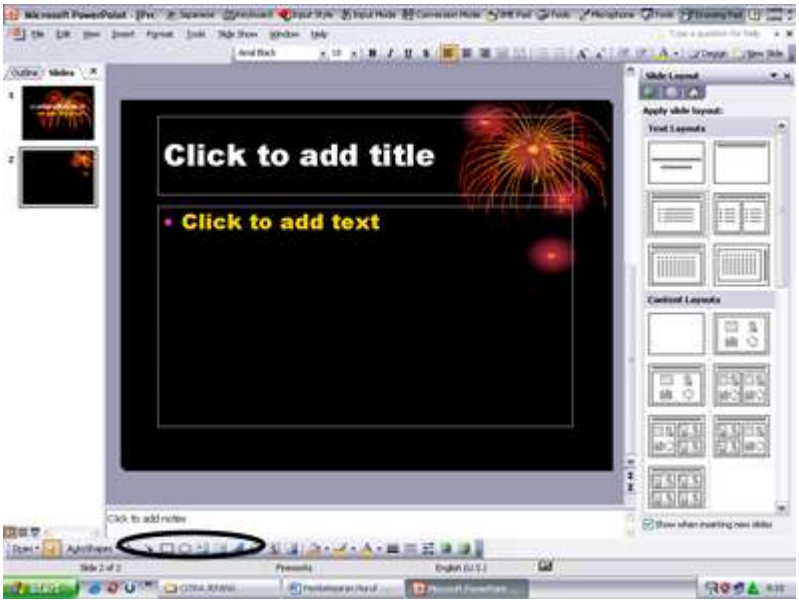
Gambar 2: Tampilan Window PPT 3

3. Tahap berikutnya adalah mengisi Text Box dengan tulisan (judul slide/ sub judul). Untuk memasukkan huruf kana/kanji caranya sama dengan penulisan pada Microsoft word yakni dengan mengubah fungsi language bar yang terdapat di desktop. Setelah judul dan sub judul diisi, selanjtnya buat slide baru untuk mengisi huruf, kosakata dan gambar yang akan dipelajari. Dengan meng-klik tombol New Slide (ditunjuk lingkaran).



Gambar 3: Tampilan Window PPT 4

Sehingga akan muncul tampilan seperti ini:



Gambar 4: Tampilan Window PPT 5

5. Selanjutnya buat text box dengan cara mengklik icon text box yang ada di toolbar drawing (di tunjuk lingkaran gambar 4) kemudian mengisi huruf kedalam text box tersebut. Gunakan warna-warna cerah agar memberikan energi yang positif. Akan didapat hasil seperti ini:



Gambar 5: Tampilan Window PPT 6

6. Di slide berikutnya masukkan kosakata dan gambar yang diinginkan dengan meng-klik menu Insert-Picture-from file. Kemudian pilih gambar dari komputer. Gambar-gambar yang menarik dan sesuai dapat diambil dari internet. Sehingga akan didapatkan hasil seperti berikut:



Gambar 6: Tampilan Window PPT 7

"*Multimedia merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio dan gambar video*" (Linda dan Robin: 2001)

Maka penting untuk menambahkan suara dan gerakan dalam slide agar esensi dari multimedia lerning ini tercapai. Caranya dengan mengunakan toolbox custom animation yang terdapat di program PPT tersebut.

D. Langkah Pembelajaran

Karena banyaknya huruf yang dipelajari penulis membagi slide agar huruf bisa dipelajari secara bertahap. Tiap pertemuan dipelajari 15-20 huruf beserta latihan pengucapan dan penulisan. Berikut adalah rencana dan langkah kegiatannya.

Satuan Acara Perkuliahan

Mata Kuliah : Matrikulasi Kana (Hiragana)

Semester : I

Dosen : Citra Dewi,S.Pd.

Pertemuan	Materi	Media
1.	Hiragana あ〜そ dan Latihan	Hiragana PPT, LCD, Sound system, Komputer
2.	Hiragana た〜ほ dan Latihan	Hiragana PPT, LCD, Sound system, Komputer
3.	Hiragana ま〜ん dan Latihan	Hiragana PPT, LCD, Sound system, Komputer

Tabel 1: SAP

Langkah pertama : Mahasiswa diberikan 1 slide yang berisi 5 huruf (あ〜お) slide memunculkan huruf satu persatu disertai suara (cara pengucapan huruf yang muncul tersebut). Mahasiswa di arahkan untuk mengikuti ucapan dan memperhatikan huruf yang muncul (dilakukan 2x). Kemudian masih dengan slide yang sama, dimunculkan huruf tanpa suara kemudian mahasiswa bersama-sama menyebutkan bunyi dari huruf yang muncul baik secara berurutan （あーいーうーえーお）maupun secara acak（いーうーえーあーお dsb）.

Langkah kedua: Pada langkah ini mahasiswa diberikan 1 slide berisi penggabungan huruf yang telah dipelajari tadi (あ〜お) sehingga membentuk sebuah kosakata disertai gambar yang menarik dan disesuaikan dengan kosakata yang muncul. Pengajar mengarahkan mahasiswa agar termotivasi untuk membaca kosakata yang ditampilkan, mencontohkan cara pengucapannya dengan jelas kemudian mahasiswa mengikuti

bersama-sama. Tak lupa pengajar memberikan kesempatan kepada mereka yang ingin mencoba membaca sendiri.

Langkah ketiga: Pengajar memberikan cara atau urutan penulisan huruf kemudian memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk berlatih menuliskan huruf yang telah dipelajari di lembar kerja yang telah disiapkan pengajar.

Langkah pertama hingga ketiga dilakukan berulang-ulang sampai semua huruf hiragana habis (sampai ん). Pembelajaran huruf dengan multimedia ini menyangkut cara pengucapan, pengaplikasian huruf kedalam kosakata, juga termasuk latihan membaca dan menulis.

E. Hasil Penelitian

Selama pembelajaran berlangsung, pengajar mengawasi kegiatan tiap mahasiswa. Memperbaiki tiap kesalahan terutama pada saat latihan membaca dan menulis. Suasana PBM berjalan lancar dan menyenangkan. Dengan menggunakan gambar-gambar yang menarik mahasiswa terlihat antusias mengikuti proses pembelajaran. Penggunaan warna-warna cerah pada huruf dan slide juga memberikan motivasi dan semangat untuk terus maju ke slide berikutnya.

Ada pula saatnya suasana menjadi jenuh karena banyaknya huruf yang dipelajari dan pengulangan kegiatan. Untuk itu pengajar harus kreatif agar kejenuhan mahasiswa teratasi dengan memberikan istirahat sejenak atau memberikan gurauan kecil agar dapat mencairkan suasana. Dari hasil wawancara didapat jawaban yang bervariasi dari pembelajar.

Berikut ini adalah tabel hasil angket yang memuat tanggapan pembelajar mengenai proses pembelajaran:

No.	Pertanyaan	Ya (%)	Tidak (%)
1.	Dengan metode multimedia learning, saya mudah menghafal huruf kana	98,5%	1,5%
2.	Dengan metode ini saya dapat berkonsentrasi dalam belajar karena huruf yang tampil disertai dengan cara bacanya.	100%	
3.	Metode ini menarik sehingga saya belajar dengan senang walaupun huruf yang dipelajari jumlahnya banyak.	97.5%	2,5%
4.	Saya tidak suka belajar dengan		

	menggunakan metode ini.		100%
5.	Metode ini membuat saya lebih percaya diri dalam belajar huruf kana.	97.5%	2,5%

Tabel 2: Hasil Angket

Angket berisi pertanyaan dengan jawaban Ya dan Tidak. Pertanyaan berupa pertanyaan positif dan negatif mengenai pembelajaran huruf dengan multimedia learning. Dapat dilihat dari tabel bahwa metode ini memberikan dampak yang positif kepada mahasiswa.

Metode ini memudahkan mahasiswa dalam menghafal huruf kana yang berjumlah banyak. Terbukti dari 98,5% mahasiswa menjawab demikian. Metode ini juga dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan konsentrasi mahasiswa sehingga dapat dengan mudah mempelajari huruf kana.

Pembelajaran dengan metode ini juga memberikan rasa percaya diri dan *enjoy* pada diri pembelajar sehingga meningkatkan motivasi dan memudahkan mereka dalam mempelajari huruf kana.

Demikian hasil pembelajaran huruf kana dengan metode multimedia learning di program studi Sastra Jepang STIBA INVADA Cirebon.

G. Penutup

Telah diuraikan hasil penggunaan media pembelajaran huruf kana dengan meggunakan metode multimedia learning terhadap mahasiswa Program studi sastra Jepang tingkat I STIBA INVADA Cirebon. Dari kegiatan tersebut dapat diambil kesimpulan ;

1. Mahasiswa lebih berkonsentrasi dalam mempelajari huruf kana karena menampilkan huruf dan cara pengucapannya pada waktu pembelajaran..
2. Memberikan rasa percaya diri terhadap mahasiswa karena diberi kesempatan untuk berlatih membaca dan menulis lebih banyak disertai slide yang menarik.

Agar penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia dapat berjalan efektif maka penting bagi pengajar untuk memperhatikan beberapa hal berikut ini:

1. Penggunaan media ini memerlukan perangkat penunjang yang lengkap seperti komputer, sound system dan LCD. Perlu diperhatikan penggunaan LCD memerlukan ruangan yang tidak terlalu terang agar warna slide yang ditampilkan sesuai dengan apa yang tampil dilayar komputer.
2. Keterampilan pengajar dalam menggunakan media dan pengoperasian komputer perlu dipersiapkan agar pembelajaran berjalan dengan baik, langkah-langkah

pembelajaran juga harus dikuasai. Terkadang akan timbul rasa bosan dari pembelajar karena pengulangan cara pembelajarannya. Sehingga diperlukan kreatifitas dari pengajar agar pembelajar kembali berkonsentrasi dan dapat kembali belajar dengan baik.

3. Program Powerpoint juga dapat dipakai untuk pembelajaran huruf katakana,kanji, kaiwa dan lainnya dengan menggunakan model dan variasi yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan PBM di kelas.

Penulis telah mengunggah media pembelajaran huruf ini ke minnanokyozai saito (http//:.minnanokyozai.jp) milik JF dan bermunculan banyak pendapat dari pengguna. Para pengajar dan pembelajar bahasa Jepang juga dapat mengunduh media tersebut setelah melakukan registrasi.

Berdasarkan *survey「みんなの教材サイト」リニューアル1周年,* media pembelajaran ini menjadi top 5 media pembelajaran yang paling popular dan banyak diunduh pengguna site. Seorang pengguna yang berkebangsaan Jepang mengajak penulis untuk berkolaborasi guna memodifikasi media tersebut dan hasilnya telah selesai dibuat dan diunggah ke web yang sama. Kedepannya penulis akan melakukan penelitian lanjutan agar penggunaan media ini dapat berjalan lebih efektif dan bermanfaat untuk pembelajaran bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku dan Penelitian

Djamarah, Bahri, Syaiful. 2000. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Sudani, Ence. 2007. *Pengantar Power Point*, Cirebon: STIBA INVADA Press.

Sutedi, Dedi. 2008. "Teknik Menulis Kolaborasi sebagai Inovasi dalam Pembelajaran Sakubun" dalam Jurnal Pendidikan dan Bahasa Jepang わ, hal

Sumber Internet

Linda dan Robin. 2001.

http://sistem-multimedia.blogspot.com/2009/01/definisi-multimedia.html

Mayer, Richard

http://en.wikipedia.org/wiki/Multimedia_learning_theory