

PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA RIDDLE GOI

***Fajar Achmad Fardiyaz¹, Soni Mulyawan Setiana²**

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia
Jl. Dipatiukur 112-116, Bandung, Indonesia
fajar.dyaz@mahasiswa.unikom.ac.id

ABSTRACT

This study aims to find out how to make Riddle Goi media. This study uses the ADDIE method. This media contains Japanese and Indonesian vocabulary sentences contained in the book Easy and Practical Success Tips for Reaching N5, in this media there are also exercises that can be used to practice memorized vocabulary. Making Riddle Goi media using Adobe Flash CS6 as software in the manufacturing process. The results of this study will produce Riddle Goi learning media for learning Japanese vocabulary. The author hopes that this application can make it easier for people to learn or memorize Japanese vocabulary.

Keywords: *vocabulary, interactive media, Riddle Goi, Japanese*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara pembuatan media Riddle Goi. Penelitian ini menggunakan metode ADDIE. Media ini berisi kosakata bahasa Jepang dan bahasa Indonesia yang terdapat pada buku Kiat Sukses Mudah dan Praktis Mencapai N5. Media ini juga memuat contoh latihan untuk melatih kemampuan kosakata yang sudah dipelajari. Pembuatan media *Riddle Goi* menggunakan *Adobe Flash CS6* sebagai *software* dalam proses pembuatannya. Hasil dari penelitian ini menghasilkan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang diberi nama *Riddle Goi*. Aplikasi ini diharapkan dapat membantu pembelajar dalam menguasai kosakata Bahasa Jepang tingkat dasar.

Kata Kunci: *kosakata, media interaktif, Riddle Goi, bahasa Jepang*

PENDAHULUAN

Bahasa adalah salah satu aspek penting dalam menjaga dalam proses komunikasi diantara manusia. Menurut Setiana dan Maysarah (2019) bahasa memiliki peranan penting dalam berkomunikasi untuk memberikan kesan baik kepada siapapun. Dalam mempelajari bahasa, pelajar dituntut untuk mempelajari beberapa aspek keterampilan bahasa. Salah satu komponen inti dari aspek bahasa adalah kosakata.

Kosakata merupakan komponen inti dari semua aspek kompetensi bahasa. Kosakata yang dikuasai oleh seseorang dapat sangat mempengaruhi kemampuan dalam belajar bahasa terutama untuk membaca. Martin (2012) menyatakan bahwa Kosakata adalah komponen penting dari bahasa. kosakata adalah pusat dari kemampuan membaca,

kemampuan menulis dan kemampuan mendengarkan, dan aspek terpenting dari pengetahuan bahasa.

Kosakata berpengaruh terhadap kemampuan membaca seseorang sejalan dengan Perfetti (2007) *event-related potentials* (ERP) menunjukkan perbedaan keterampilan pemahaman dalam pemrosesan makna kata-kata biasa. dalam membaca teks, hasil ERP menunjukkan kesulitan sesaat untuk pemaham berketerampilan rendah dalam mengintegrasikan kata dengan teks sebelumnya. Studi menyediakan bukti bahwa pengetahuan tingkat kata memiliki konsekuensi untuk proses makna kata dalam pemahaman.

Mardiyah, Suryani, Haryati, (2014) menyatakan bahwa Kosakata adalah hal yang paling utama yang sangat diperlukan bagi pembelajar yang akan mulai memasuki proses pembelajaran bahasa asing khususnya untuk pembelajar bahasa Jepang. Namun terdapat banyak kendala yang pasti akan terjadi saat seseorang mulai mempelajari kosakata dari mulai kesulitan mengingat ataupun kejenuhan pada para pembelajar yang menggunakan metode yang selalu sama.

Metode yang selalu sama dalam memberikan pembelajaran kosakata terhadap mahasiswa membuat seseorang sulit untuk menghafalkan atau mempelajari sebuah kosakata. Semakin banyak materi pembelajaran yang disampaikan oleh pengajar maka akan semakin banyak pula kosakata yang harus diketahui, dan kosakata yang diterima oleh siswa akan semakin tinggi tingkat kesulitannya.

Dari definisi tersebut, kita dapat memahami mahasiswa yang belajar bahasa jepang sebagai bahasa asing, mengalami kesulitan dalam membaca teks bahasa jepang. Ini dikarenakan karena kurangnya penguasaan dan pengetahuan kosakata dan kata-kata yang tidak familiar sehingga pemahaman membaca tidak tercapai. Nurdini (2018) mengatakan bahwa Ketika siswa menemukan kata-kata sulit dalam membaca, mereka cenderung bertanya kepada guru atau membuka kamus secara langsung. Dengan demikian, tingkat pemahaman siswa terhadap kata hanya memahami interpretasi, bukan memahami makna kata.

Dalam dunia Pendidikan, buku merupakan salah satu dari sekian banyak media pembelajaran bahkan di jaman yang sudah modern ini setiap orang dapat membawa ribuan buku dalam gawai mereka yang dinamakan Ebook. Akan tetapi minat untuk membaca di Indonesia sendiri persentasenya sangat kecil. Seperti yang diungkapkan oleh Ane (2015) Tingkat literasi masyarakat suatu bangsa memiliki hubungan yang vertikal terhadap kualitas bangsa. Tingginya minat membaca buku seseorang berpengaruh terhadap wawasan, mental, dan perilaku seseorang. Bangsa Indonesia adalah bangsa dengan tingkat literasi yang masih rendah.

Dalam era 4.0 yang mana kemajuan teknologi begitu pesat, sehingga membuat kehidupan manusia menjadi lebih mudah. Mobilitas orang-orang menjadi lebih mudah, dan Perkembangan teknologi juga sudah mulai masuk ke ranah Pendidikan. Saat ini dunia Pendidikan dituntut untuk lebih bisa dalam menggunakan teknologi sebagai media pembelajaran. Schramm (dalam Rudi dan Capi, 2008) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran.

Oleh karena itu penulis merasa perlu ada sebuah media pembelajaran sederhana yang di kembangkan. Yang diharapkan dapat membantu mahasiswa untuk mempelajari atau menghafalkan kosakata jadi lebih mudah.

Media pembelajaran yang dibuat oleh penulis diberi nama *Riddle Goi*. *Riddle Goi* merupakan media pembelajaran tebak-tebakan, di dalam media pembelajaran sederhana ini terdapat kosakata benda, kosakata sifat, dan kosakata kerja. Juga terdapat Latihan yang dapat dicoba Ketika dirasa sudah belajar atau menghafalkan arti dari beberapa kosakata. Dalam pembuatan media *Riddle Goi* penulis menggunakan software *Adobe Flash*.

METODE

Model penelitian ini adalah ADDIE Molenda (2003) menyatakan Apa yang semua orang setuju bahwa ADDIE adalah akronim yang mengacu pada proses utama yang terdiri dari proses ISD generik: analyze, design, develop, implement, and evaluate. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Branch (2009) ADDIE adalah akronim untuk analyze, design, develop, implement, and evaluate. ADDIE adalah konsep pengembangan sebuah produk.

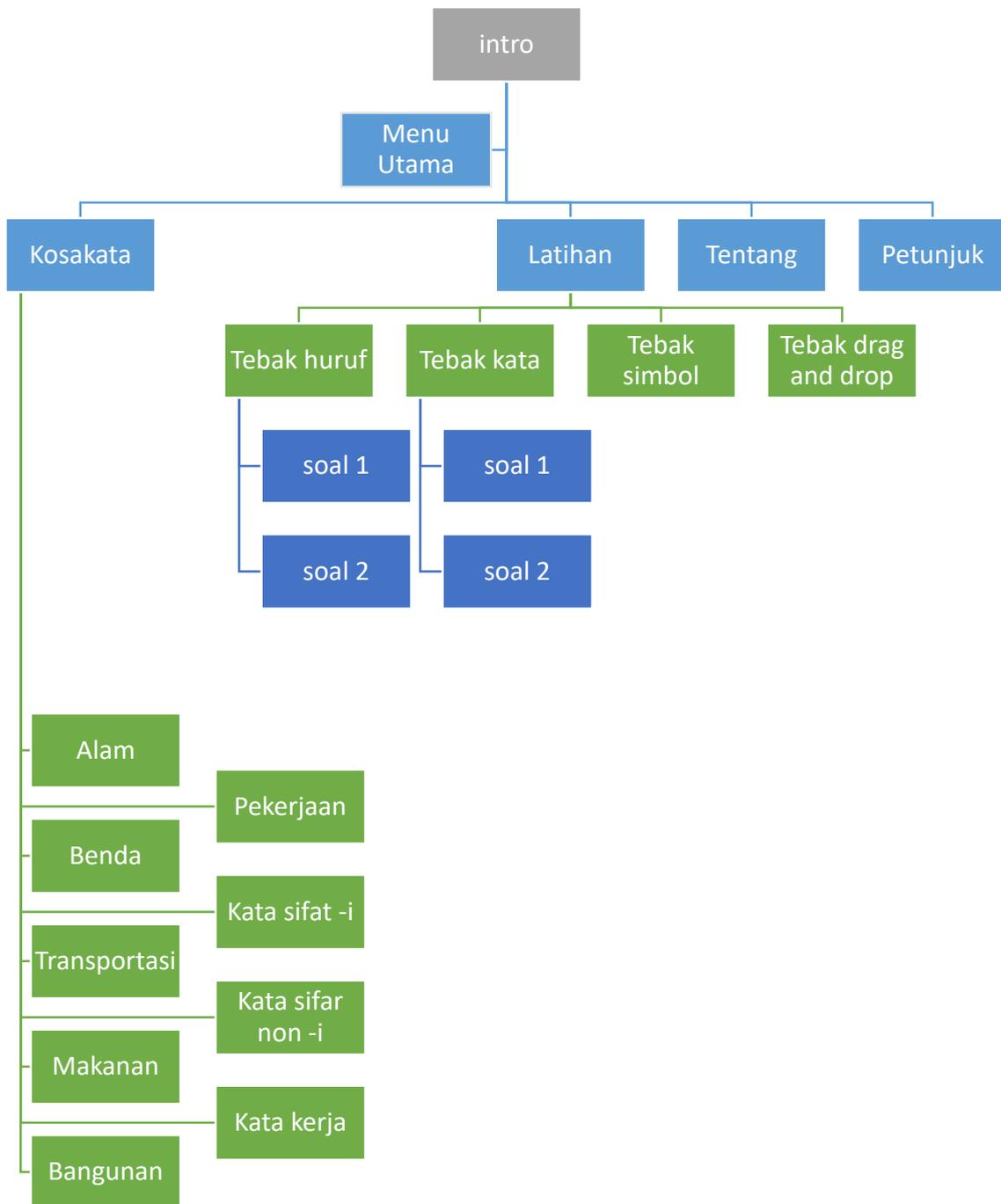
Dalam penelitian ini produk yang dimaksud adalah pembuatan media *Riddle Goi* sebagai media pembelajaran alternatif kosakata dasar. Yang mana dalam pembuatannya penulis menggunakan *Software Adobe flash CS6* ada beberapa tahapan yang penulis lakukan dalam hal ini.

Penelitian ini diawali dengan melakukan analisis terhadap software yang akan penulis gunakan untuk pembuatan media. Selanjutnya penulis akan melanjutkan ke tahap desain media. Ada beberapa hal yang perlu dipahami cara penggunaan *software adobe flash CS6*, dan bagaimana caranya agar software tersebut dapat digunakan untuk membuat sebuah media pembelajaran sederhana. Literatur didapatkan bisa didapatkan dari banyak sumber seperti video tutorial, buku, dan bisa juga dari halaman *website*.

HASIL

Hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran alternatif *Riddle Goi* berbasis *Adobe Flash* yang berisi kosakata Bahasa Jepang dan terjemahannya, dalam media ini juga terdapat beberapa jenis Latihan yang bisa digunakan untuk melatih kosakata yang telah dipelajari atau dihafalkan. Pembuatan media *Riddle Goi*. Terdiri dari beberapa tahapan yang pertama adalah tahap analisis.

Pada tahap analisis penulis memulai dengan mempelajari software yang akan penulis gunakan untuk pembuatan media. Setelah mempelajari *software adobe flash CS6*, penulis membuat rancangan dari media yang penulis buat agar lebih mudah dan terarah seperti gambar 1.



Gambar 1. Rancangan

Berdasarkan gambar 1 di atas, terlihat bahwa aplikasi *Riddle Goi* memuat *Intro* yang berfungsi sebagai tampilan awal dalam sebuah media berisi animasi sederhana yaitu. Menu utama, dalam menu utama berisi 4 pilihan menu yaitu kosakata, Latihan,

tentang, dan petunjuk. Menu latihan, dalam menu Latihan memiliki 4 pilihan yaitu tebak kata, tebak huruf, tebak symbol, dan tebak drag and drop yang berisikan 10 sampai 20 tebak-tebakan. serta menu Kosakata: berisi berbagai kelompok kosakata. Menu petunjuk yang berisi tentang cara penggunaan media. Menu tentang yang berisi tentang aplikasi.

Setelah membuat rancangan selanjutnya masuk ke tahap desain dari media, yang berupa *background*, beberapa tombol navigasi, dan menu yang sudah dirancang. penulis kemudian mempersiapkan materi yang akan di masukan kedalam media. Yaitu berupa beberapa kosakata yang terdapat pada buku Kiat Sukses Mudah dan Praktis Mencapai N5. Dan penulis juga menyiapkan beberapa Latihan tebak-tebakan dari kosakata yang sudah dipilih. dapat dilihat pada gambar 2 dan 3 di bawah ini.



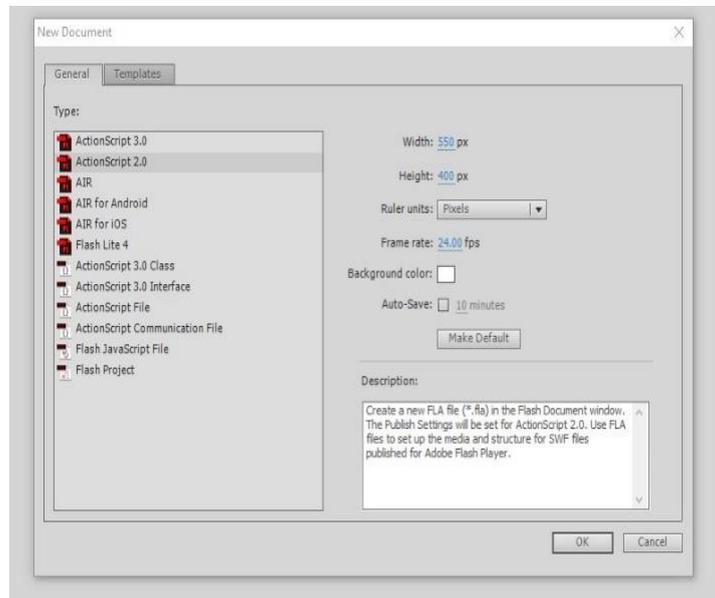
Gambar 2. Kosakata



Gambar 3. Latihan

berdasarkan gambar 2 dan 3 di atas, dapat dilihat contoh sebagian kosakata dari banyak kosakata yang terdapat dalam media Riddle Goi. Juga terdapat gambar salah satu soal dari 4 jenis soal yaitu tebak simbol.

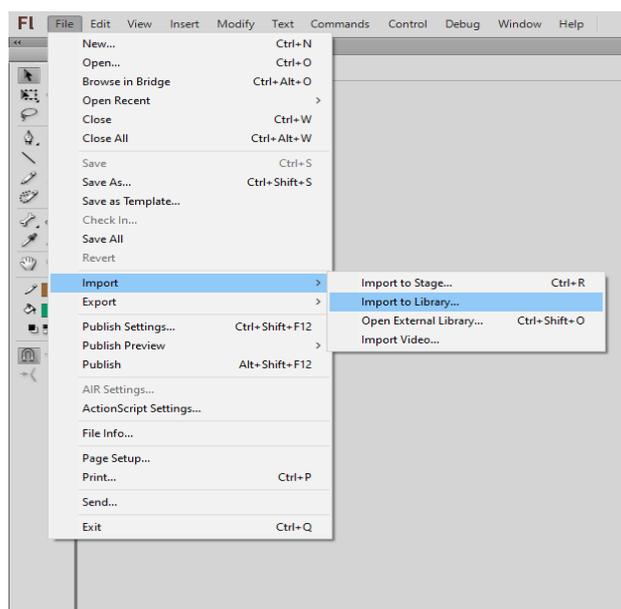
Setelah seluruh aset sudah selesai dibuat, selanjutnya penulis masuk kedalam tahap membuat atau development media. Pada tahap awal penulis membuka *software Adobe Flash CS6*. Dan memilih *action script 2.0* sebagai dasar code untuk pembuatan media. Dapat dilihat pada gambar 4 di bawah.



Gambar 4. Tampilan Awal

Berdasarkan gambar 4 di atas dapat dilihat tampilan awal saat kita membuka *software Adobe Flash CS6* dalam tampilan ini kita bisa memilih *script* sesuai kebutuhan. disini penulis memilih *Actionscript 2.0* karena lebih mudah.

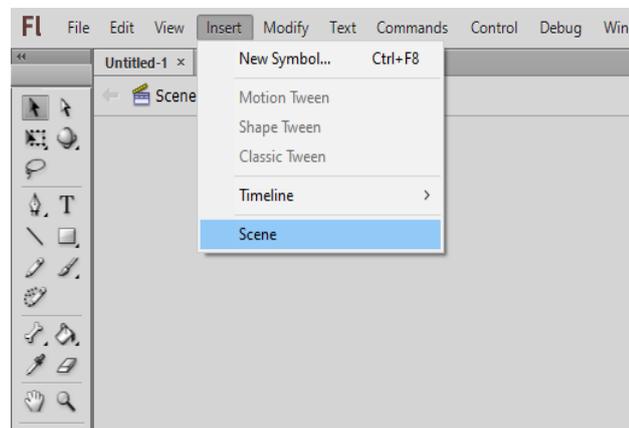
Selanjutnya adalah memasukan aset yang telah kita buat ke dalam *library* dengan cara mengklik *file > import > import to library*, atau juga bisa dengan cara drag aset yang ada langsung ke *library* seperti pada gambar 5.



Gambar 5. Import

Berdasarkan gambar 5 di atas dapat dilihat cara untuk memasukan aset ke dalam library menggunakan menu import.

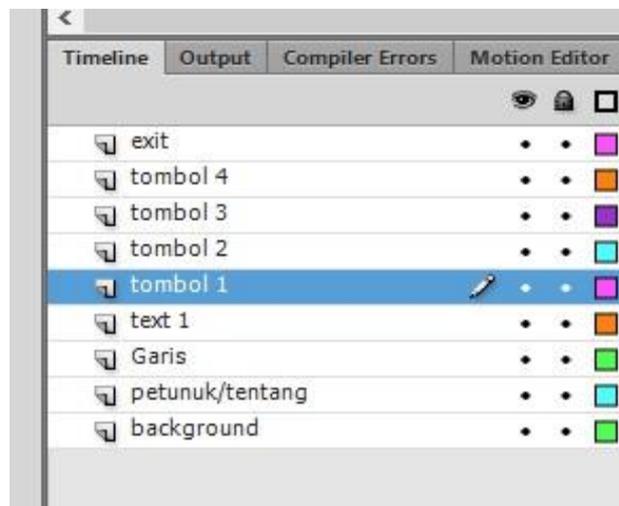
Setelah semua aset berada di *library* penulis membuat beberapa *scene* dengan cara mengklik *insert > scene*. *Scene* ini berguna untuk membuat lembaran baru dengan *frame* yang masih kosong seperti pada gambar 6.



Gambar 6. Scene

Berdasarkan gambar 6 diatas, dijelaskan tentang pembuatan scene baru dalam *software Adobe Flash CS6* melalui menu *insert*.

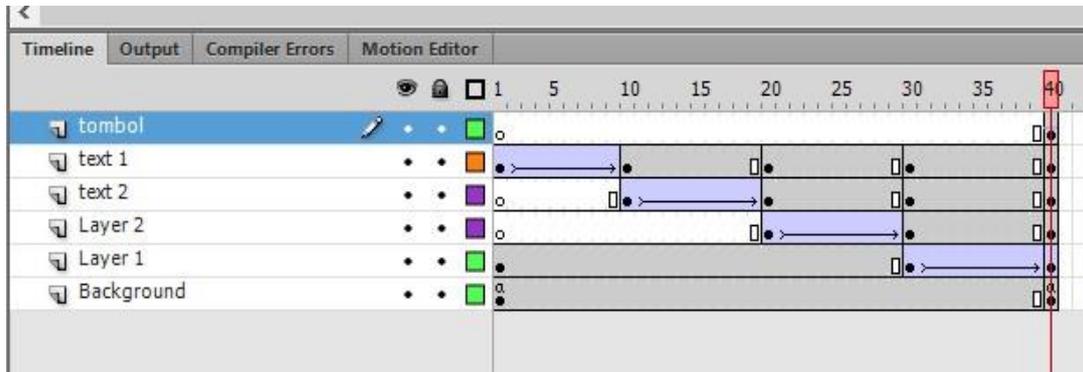
Selanjutnya penulis membuat beberapa *layer* pada *scene 1* dan *2*, *layer* berguna untuk memasukan aset yang sudah ada, seperti aset *background* yang diletakan pada *layer background*. Pada *scene 1* dan *2* berisi intro dan menu utama seperti gambar 7



Gambar 7. Layer

Berdasarkan gambar 7 di atas dapat dilihat beberapa layer yang sudah dibuat dan diberikan label untuk memudahkan dalam membuat media.

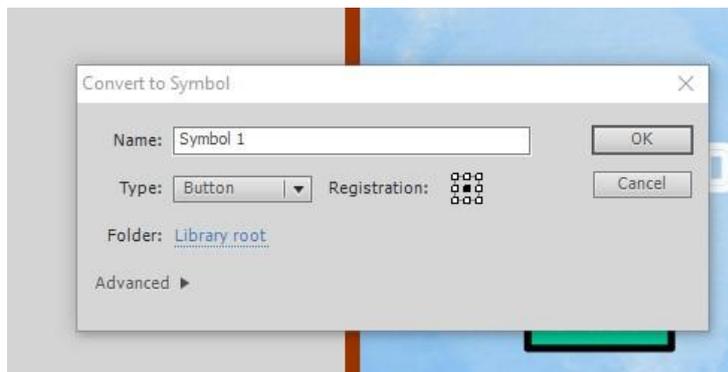
Setelah itu membuat animasi pada objek atau aset yang membutuhkan animasi dengan cara membuat *classic tween* diantara beberapa *frame*. *Classic tween* berfungsi agar objek dapat bergerak seperti gambar 8.



Gambar 8. Classic Tween

Berdasarkan gambar 8 diatas dapat dilihat pembuatan animasi sederhana pada software Adobe Flash CS6 menggunakan metode Classic tween.

Selanjutnya dibuat lah tombol untuk berpindah atau sebagai navigasi dari satu *frame* ke *frame* yang lain, dengan cara mengklik kanan objek yang ada lalu pilih *convert to symbol*. Kemudian masukan nama untuk tombol yang akan dibuat, agar mudah dalam mencari nya di *library* dan memberikan link untuk navigasi seperti gambar 9.



Gambar 9. Membuat Tombol

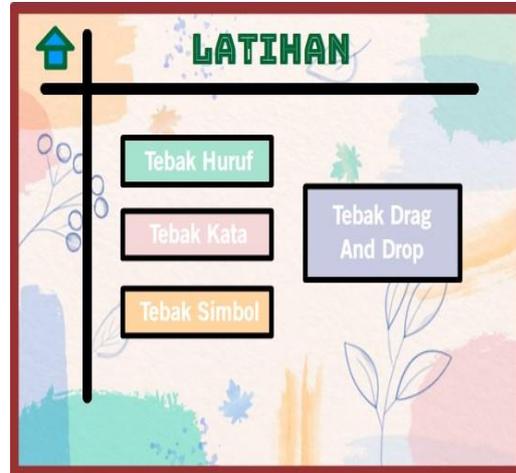
Berdasarkan gambar 9 di atas dapat dilihat pembuatan tombol dengan menggunakan menu Convert to symbol, yang nanti digunakan untuk menavigasi *frame*.

Setelah intro dan menu utama dibuat, penulis membuat menu kosakata Latihan. penulis membuat latihan berupa tebak-tebakan huruf, kata, dan simbol yang terdiri dari 10 hingga 20 latihan. Menu latihan dan kosakata dibuat pada *scene* 3 yang sudah dibuat di awal, setelah *scene* dibuat penulis membuat beberapa *layer* baru. Kemudian tambahkan beberapa *frame* sesuai jumlah latihan dan menu kosakata yang ada, dengan

cara klik kanan pada *frame* yang dipilih lalu klik *insert blank keyframe*, setelah beberapa *frame* dibuat selanjutnya memasukan menu kosakata dan Latihan setiap satu *frame* memiliki satu Latihan seperti gambar 10 dan 11.



Gambar 10. Menu kosakata



Gambar 11. Menu Latihan

Berdasarkan gambar 10 dan 11 di atas dapat dilihat menu kosakata dan latihan yang sudah dibuat menu ini nanti akan menavigasi responden menuju ke kosakata dan soal latihan.

Selanjutnya penulis membuat *scene* ke 4, Yang nantinya akan berguna untuk navigasi, ketika responden menjawab jawaban yang salah akan muncul tulisan salah dan Ketika selesai menjawab semua soal akan muncul tulisan selamat seperti pada gambar 12.



Gambar 12. Scene Selamat

Berdasarkan gambar 12 di atas dapat dilihat scene yang akan muncul ketika responden sudah selesai dalam menyelesaikan 1 jenis latihan.

Selanjutnya adalah membuat *script* yang berguna untuk menghubungkan atau memberi *link* dari 1 *frame* ke *frame* yang lain dengan hanya mengklik tombol yang

sudah dibuat. Ada beberapa script yang penulis tulis yaitu *script on (release)* yang berguna untuk mengaktifkan tombol agar bisa di klik. *Script gotoandplay* dan *gotoandstop* yang berguna untuk navigasi *frame* pada tombol Ketika di klik akan menuju pada nama *frame* yang ditulis pada *script*. *Script stop* untuk memberhentikan animasi agar tidak berjalan berulang kali. *Script next scene* untuk menavigasi ke *scene* selanjutnya.

Setelah tahap pembuatan atau development selesai selanjutnya masuk ke tahap implementasi dan evaluasi. Dalam tahap ini penulis mencoba media yang telah dibuat dan berjalan sesuai dengan rancangan yang sudah dibuat. Pada evaluasi penulis melakukan evaluasi terhadap media dari saran-saran yang diberikan oleh para ahli.

PEMBAHASAN

Media *Riddle Goi* yang dibuat menggunakan *software Adobe Flash CS6*, terdiri dari beberapa kosakata yang dapat dipelajari dan dihafalkan, dan terdapat latihan yang bisa digunakan untuk merangsang pikiran terhadap kosakata yang sudah dipelajari, media *Riddle Goi* juga memiliki tampilan yang menarik sehingga dapat menarik perhatian dari responden. Sesuai dengan perkataan Aqib (2002) media pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (message), merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong proses belajar.

Media *Riddle Goi* dibuat agar bisa dapat membantu mahasiswa untuk mempelajari atau menghafal kosakata yang sampai sekarang tidak terlalu diperhatikan dalam pembelajaran bahasa. kosakata menjadi salah satu aspek penting dalam pembelajaran Bahasa seperti yang dikatakan Kastam syamsi (1998) Pembelajaran kosakata adalah salah satu aspek penting dari Pembelajaran bahasa. Sebenarnya, Pembelajaran kosakata adalah salah satu bidang tertua yang diminati dalam penelitian pendidikan. Tapi ternyata tidak mendapatkan banyak perhatian.

Selain itu dengan pembuatan media *Riddle Goi* melalui *software Adobe Flash CS6* dapat meningkatkan kemampuan soft skills penulis dalam bidang IT, yang mana pada era 4.0 ini kita dituntut untuk bisa tahu atau memiliki literasi tentang sains dan teknologi seperti yang diungkapkan Susilo (dalam Setiana, 2019) siswa diharapkan memiliki literasi sains dan teknologi yang nyata dari membaca, menulis, mengamati, dan literasi budaya sehingga jika lulus nanti memasuki masyarakat, mereka akan mampu mengembangkan kompetensi yang telah dimilikinya harus diterapkan dalam menghadapi masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan bidang di yang berurusan. Perkembangan siswa dan kemampuan siswa sangat signifikan karena, di masa depan, mereka diharapkan dapat menciptakan lapangan kerja, dan memecahkan masalah kehidupan.

SIMPULAN

Dalam penelitian ini penulis menemukan beberapa hal yang harus diperhatikan dalam pembuatan media Riddle Goi menggunakan *software Adobe Flash CS6*. Yang pertama adalah *script* atau kode yang dimasukkan kedalam *frame* atau tombol harus benar dan sesuai dengan *script* yang kita pilih di awal. Ketika kita membuka *software Adobe Flash CS6*. Dan yang kedua adalah *link* atau navigasi yang sesuai dengan nama *frame* yang sudah kita buat, ini bertujuan agar Ketika responden mengklik tombol maka navigasi tombol tersebut akan menuntun responden menuju *frame* yang tepat.

REFERENSI

- Ane, P. (2015). *Membangun Kualitas Bahasa Dengan budaya Literasi*. Tersedia: <http://repository.unib.ac.id/11120/> [Online]
- Aqib, Zainal. (2002). *Profesionalisme Guru dalam Pembelajaran*. Surabaya: Insan Cendikia.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach* New York: Springer US.
- Danial dan Wasriah. (2009). *Metode Penulisan Karya Ilmiah*. Bandung: Laboratorium Pendidikan Kewarganegaraan UPI.
- Martin, W, Yoshie O. (2012). *A Model Of L2 Vocabulary Learning And Retention*. tersedia: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/09571736.2012.658232>. [Online]
- Molenda, M. (2003). *In Search of the Elusive ADDIE Model* Bloomington: Indiana University
- Nurdini, H. (2018) *Vocabulary Journal As a Learning Tool For Students In Learning Vocabulary Through Reading At Junior High School*. Tersedia: <<http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jelt/article/view/9720>. > [Online]
- Perfetti, C. (2007). *Reading Ability: Lexical Quality to Comprehension* tersedia: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10888430701530730>. [Online]
- Rudi, S., & Cepi, R. (2008). *Media Pembelajaran*. Bandung: Jurusan Kurtekipend FIP UPI.
- Setiana, S. M., Setiawati, L., Mustaqim, M. (2019). *Hard Skills Versus Soft Skills: How Do they Affect Different Job Types of Japanese Language Graduates?* tersedia: <http://ijlter.org/index.php/ijlter/article/view/1714/pdf> [Online]
- Syamsi, K. (1998). *Metode Pembelajaran Kosakata*. Cakrawala Pendidikan
- Setiana, S. M. dan Maysarah, D. (2019). *Reality Role Of Language Improving* tersedia: ECommerce. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757899X/662/3/032064/pdf>. [Online].

