

PERANCANGAN APLIKASI GOIZUU UNTUK PEMBELAJARAN SHKYUU GOI

***Putri Pratiwi¹, Soni Mulyawan Setiana²**

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia
Universitas Komputer Indonesia, Jl. Dipatiukur 112-116, Bandung, Indonesia
putrip851@mahasiswa.unikom.ac.id

ABSTRACT

This paper entitled “Goiizu Application Design for Shokyuu Goi Learning” is aimed to determine the design of the Goiizu application as a basic Japanese vocabulary learning or Shokyuu Goi. Goiizu Media was created using Adobe Flash Professional CS6. The method used in this research is the ADDIE model development method (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). The explanation in Goiizu media design consists of several steps, such as the design of the opening display to the profile menu. Media Goiizu discusses basic Japanese vocabulary with material taken from the book NIHONGO KIRAKIRA Class X. The conclusion from this research is that the design of the Goiizu application for learning Shokyuu Goi vocabulary has been successfully carried out.

Keywords: *Goiizu, Adobe Flash, ADDIE, Application, Shokyuu Goi*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancangan dari aplikasi Goiizu sebagai pembelajaran kosakata dasar Bahasa Jepang atau Shokyuu Goi. Media Goiizu dibuat menggunakan Adobe Flash Professional CS6. Metode yang digunakan pada jurnal ini adalah metode pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Penjelasan pada perancangan media Goiizu terdapat beberapa langkah, yakni rancangan tampilan pembuka hingga menu profil. Media Goiizu membahas tentang kosakata Bahasa Jepang dasar dengan materi yang diambil dari buku NIHONGO KIRAKIRA Kelas X. Kesimpulan yang didapat dari penelitian ini adalah perancangan aplikasi Goiizu untuk pembelajaran kosakata Shokyuu Goi telah berhasil dilakukan.

Kata Kunci: *Goiizu, Adobe Flash, ADDIE, Aplikasi, Shokyuu Goi*

PENDAHULUAN

Kosakata adalah hal penting dalam suatu bahasa. Penambahan kosakata seorang secara generik adalah bagian penting, dengan bertambah banyaknya kosakata yang dikuasai seseorang akan menambah wawasan dan pengetahuan orang tersebut. Seperti yang dikutip pada Lubis, Riska, dan Soni (2017) menyatakan bahwa kosakata adalah suatu hal yang penting dan sangat diperlukan untuk mempelajari Bahasa asing, khususnya bahasa Jepang. Bahasa Jepang adalah salah satu Bahasa asing yang wajib dikuasai untuk bersaing dikancah dunia industri sekarang ini. Seperti kita ketahui negara Jepang adalah salah satu negara industri terbesar di asia. Menurut Akamatsu (2015), Tomiyoshi (2015), dan Susilo (2014) dalam Setiana, Setiawati, & Mustaqim (2019) menyatakan bahwa banyak perusahaan Jepang yang menanamkan modalnya di Indonesia dengan berbagai

alasan sebagai berikut: 1) banyaknya jumlah penduduk Indonesia menjadikan Indonesia sebagai pasar yang menjanjikan, 2) sebagian besar penduduk Indonesia terdiri atas lapisan menengah, 3) kekayaan alam yang melimpah dan tenaga kerja yang murah merupakan salah satu faktor investasi di Indonesia.

Di era teknologi yang semakin canggih ini, pembelajaran kosakata dapat dipelajari melalui sebuah aplikasi media pembelajaran. Pembelajaran Bahasa Jepang dapat dilakukan dari 4 aspek, yaitu membaca, mendengar, menulis, dan berbicara. Selain 4 aspek tersebut, untuk menunjang pemahaman tentang Bahasa Jepang diharapkan lebih aktif dalam berkomunikasi melalui Bahasa Jepang sehari-hari baik secara formal maupun nonformal dan berlatih menulis dalam Bahasa Jepang (Setiana, Setiawati, & Mustaqim, 2019). Selain mengikuti perkembangan zaman teknologi, belajar kosakata bahasa Jepang menggunakan aplikasi media pembelajaran juga dapat mempermudah mengingat banyak kosakata dasar yang dipelajari oleh pemula karena tampilan dari media yang dapat merangsang daya ingat seseorang. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan untuk belajar adalah menggunakan aplikasi Adobe Flash. Adobe Flash adalah perangkat lunak multimedia yang digunakan untuk pembuatan aplikasi multimedia interaktif (Sheeba & Begum, 2018).

Menurut Rossi dan Breidle (1996) dalam Sanjaya & Wina (2013: 163) menyatakan bahwa media adalah semua alat dan bahan yang dapat digunakan dalam mencapai sebuah tujuan pendidikan berupa buku, televisi, koran, dan lain sebagainya. Selain berguna untuk dunia Pendidikan, media pembelajaran kosakata juga memiliki peran penting dalam tata Bahasa di dunia bisnis (Setiana & Maysarah, 2019).

Media pembelajaran kosakata ini berfokus pada tingkat *shokyuu goi*. *Shokyuu* merupakan tingkatan untuk pemula dalam belajar Bahasa Jepang. Dalam Bahasa Indonesia *Shokyuu goi* adalah kosakata dasar atau kosakata pemula. Media yang dibuat oleh penulis adalah media pembelajaran *Goiizu*. *Goiizu* berfokus pada materi kosakata dasar Bahasa Jepang yang terdapat pada buku にほんごキラキラ (*NIHONGO KIRAKIRA*) Kelas X.

METODE

Dalam merancang media pembelajaran ini, penulis menggunakan sebuah metode pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Model ADDIE memiliki uraian yang cukup lengkap, sederhana, dan mudah dipahami oleh perancang.

a. Tahap *Analysis*

Pada tahap ini, penulis menganalisis kebutuhan materi kosakata yang akan dimasukkan ke dalam media *Goiizu*. Materi kosakata yang dibutuhkan diambil dari buku にほんご" キラキラ (*NIHONGO KIRAKIRA*) Kelas X.

b. Tahap *Design*

Pada tahap ini, konsep media masih berupa sebuah rancangan yang menggunakan Power Point untuk gambaran awal dan mempersiapkan semua kebutuhan yang digunakan pada saat lanjut ke tahap *development* atau pengembangan.

c. Tahap *Development*

Di tahap pengembangan ini, penulis mengaplikasikan rancangan awal yang telah dibuat sebelumnya pada tahap *design* ke dalam *Adobe Flash Professional CS6*. Berikut langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis:

Pertama, penulis mengaplikasikan tampilan media ke dalam *Adobe Flash Professional CS6* yang sebelumnya sudah dirancang dan dibuat menggunakan media *PicsArt*. Selanjutnya, memasukkan *action script* guna menjalankan media yang dibuat sesuai perintah. Konsep media yang dibuat oleh penulis cukup sederhana, sehingga penggunaan *action script* tidak terlalu banyak namun tepat pada fungsinya. Terakhir, penulis memasukkan audio cara baca kosakata bahasa Jepang pada tombol navigasi guna mempermudah pembelajar untuk mengikuti bacaan kosakata bahasa Jepang tersebut.

d. Tahap *Implementation*

Media sudah dibuat oleh penulis dengan kelengkapan sedemikian rupa dan berjalan sesuai fungsinya dan akan diujicobakan melalui sekelompok siswa dengan harapan adanya *feedback* untuk evaluasi selanjutnya.

e. Tahap *Evaluation*

Tujuan dari tahapan ini adalah untuk memperbaiki dan mengevaluasi media yang telah dibuat.

HASIL

Sebelum membuat media, penulis terlebih dahulu melakukan analisis untuk perancangan media *Goiizu*, seperti menganalisis kebutuhan materi kosakata yang akan diaplikasikan ke dalam media *Goiizu*. Selanjutnya, penulis melakukan desain dan perancangan untuk media *Goiizu* agar terlihat menarik.

Di dalam media pembelajaran *Goiizu* terdapat beberapa tampilan, seperti:

- 1) Pembukaan: tampilan awal sebelum masuk ke tampilan menu *Goiizu*.
- 2) Menu: meliputi tampilan petunjuk, materi, quiz, dan profil.
- 3) Petunjuk: berisikan sebuah petunjuk bagaimana cara menggunakan media pembelajaran *Goiizu*.
- 4) Materi: berisikan materi kosakata Bahasa Jepang yang diambil dari buku *Nihongo Kirakira* kelas X.
- 5) Quiz: berisikan soal-soal kosakata Bahasa Jepang yang sebelumnya sudah dipelajari pada materi kosakata Bahasa Jepang.
- 6) Profil: berisikan identitas pembuat media *Goiizu*.

PEMBAHASAN

a. Perancangan Tampilan Pembukaan

Tampilan pembukaan adalah tampilan awal untuk mengakses tahapan menu selanjutnya. Adanya animasi tulisan menambah nilai media menjadi tidak monoton. Dengan mengklik pada logo "*Stick Game*" pengguna akan masuk ke menu selanjutnya.



Gambar 1 Tampilan Pembuka

Sebuah animasi untuk pembelajaran dapat menjadi lebih baik dan menarik dibandingkan hanya dengan membuat gambar atau teks statis. Pada gambar 1, adanya animasi gambar dan tulisan yang bergerak menjadi salah satu peran animasi dalam pembelajaran. Hal tersebut sehubungan dengan pendapat Dina (2011) yang menyatakan bahwa animasi merupakan serangkaian gambar yang membentuk sebuah gambar yang bergerak, serta peran animasi dalam pembelajaran dapat menarik perhatian siswa dan memperkuat motivasi. Lawrence J. Najjar (1996: 5 (2), 129-150) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa “*Multimedia is the use of text, graphics, animation, pictures, video, and sound to present information.*” Dari pengertian tersebut, Lawrence J. Najjar menjelaskan bahwa multimedia merupakan penggunaan teks, grafik, animasi, gambar, video, dan suara untuk menyajikan sebuah informasi.

b. Perancangan Menu Utama

Setelah mengklik logo “*Stick Game*” akan masuk ke menu utama. Dalam menu utama terdapat empat logo gambar sebagai pilihan menu yang dapat digunakan, seperti petunjuk, materi, quiz, dan profil.

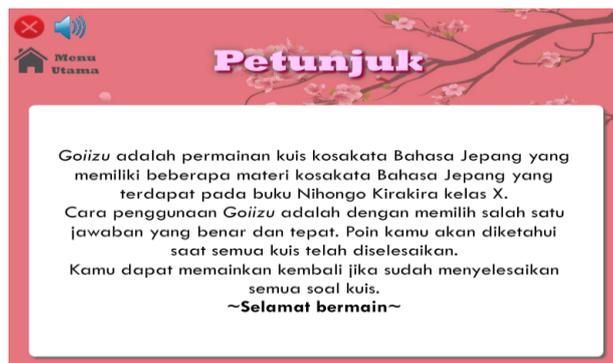


Gambar 2 Menu Utama

Dengan menggunakan logo gambar sebagai menu utama dapat membuat pengguna merasa lebih tertarik daripada menggunakan teks statis biasa. Pada gambar 2 menunjukkan bahwa media pembelajaran *Goiizu* memiliki tombol navigasi yang jelas dan sederhana sehingga memudahkan pengguna untuk menggunakannya. Selain itu, adanya suara, gambar, dan warna menambah tampilan media pembelajaran *Goiizu* lebih menarik. Hal ini berkaitan dengan pendapat Nurseto (2012) dalam Simarmata, dkk. (2020) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik dengan menampilkan gambar, suara, gerakan, dan warna, baik secara alami ataupun manipulasi.

c. Perancangan Menu Petunjuk

Pada menu petunjuk berisikan informasi mengenai apa itu *Goiizu* dan cara menggunakan media *Goiizu*.



Gambar 3 Menu Petunjuk

Petunjuk sebuah penggunaan media sangat diperlukan. Dengan adanya petunjuk, pengguna dapat memahami bagaimana cara menggunakan media tersebut. Pada gambar 3, media pembelajaran *Goizu* memiliki menu petunjuk guna mempermudah pengguna pada saat mengakses media *Goizu*. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Nurseto (2012) dalam Simarmata, dkk. (2020) yang menyatakan bahwa setiap pengajar mempunyai penafsiran yang berbeda-beda terhadap konsep suatu materi pelajaran tertentu, namun dengan adanya bantuan media, penafsiran tersebut dapat dihindari sehingga dapat disampaikan secara seragam kepada siswa. Dengan pendapat tersebut, dapat dikatakan bahwa media *Goizu* memenuhi kriteria manfaat media pembelajaran.

d. Perancangan Menu Materi

Dalam menu materi terdapat 6 macam kelompok materi, seperti salam dan ungkapan, keluarga, cita-cita dan kemahiran, tempat dan benda di kelas, hari dan jadwal pelajaran, serta warna dan kata sifat.



Gambar 4 Menu Materi



Gambar 5 Materi

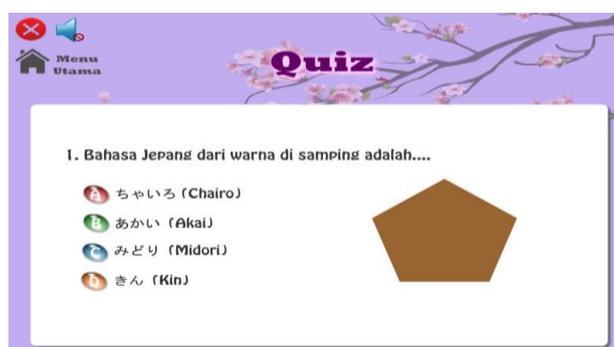
Menu materi merupakan unsur penting dalam penyampaian sebuah pembelajaran secara digital. Gambar 4 dan 5 pada media *Goiizu* dibuat sederhana sehingga memudahkan pengguna dalam mengakses media tersebut. Adanya audio kosakata menambah nilai tambah bagi media *Goiizu*. Menurut Onno W. Purbo (2002) dalam Yazdi (2012) menyatakan bahwa untuk dapat menghasilkan sistem pembelajaran teknologi yang menarik dan diminati, ada tiga hal yang wajib dipenuhi dalam merancang sistem pembelajaran teknologi, yakni sederhana, personal, dan cepat. Dengan demikian, media *Goiizu* memenuhi syarat kriteria untuk menghasilkan media yang menarik dan diminati.

e. Perancangan Menu Quiz

Sebelum masuk ke pertanyaan *quiz*, terdapat tampilan awal sebagai pembuka *quiz*. Dengan mengklik *icon* “masuk” pemain langsung dapat memulai menjawab pertanyaan. Dalam *quiz* ini terdapat 10 pertanyaan yang jawaban dari pertanyaan tersebut sebelumnya sudah ada pada materi. *Quiz* acak dapat membantu mengingat pemain dalam menghafal kosakata Bahasa Jepang.



Gambar 6 Menu Quiz



Gambar 7 Quiz

Quiz dibuat sebagai penilaian terhadap pengguna dalam memahami dan mengingat materi yang telah disampaikan sebelumnya. Dengan adanya beberapa pertanyaan dapat diketahui sampai mana pengguna dapat mengingat kosakata tersebut. Gambar 6 dan 7 menunjukkan bahwa pertanyaan dibuat sederhana agar pengguna dapat memahami maksud dari soal. Penambahan gambar dan warna dapat membantu merangsang pikiran dan perhatian pengguna terhadap soal-soal media *Goiizu*. Hal tersebut berkaitan dengan pendapat Sadiman (1993) dalam Simarmata (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk dapat menyalurkan pesan dari pengirim kepada penerima, sehingga dapat membantu merangsang pikiran, perasaan, perhatian serta minat siswa kepada proses belajar terjadi.

f. Perancangan Tampilan Skor Quiz

Tampilan skor menunjukkan hasil nilai pemain. Dapat diketahui berapa banyak pemain menjawab benar dan menjawab salah. Pemain dapat memainkan kembali *quiz* dengan mengklik *icon* “Kembali” atau melihat ulang materi dengan mengklik “Menu Utama”.



Gambar 8 Tampilan Skor

Hasil akhir atau skor dibutuhkan untuk mengukur berapa soal yang dapat dijawab oleh pengguna. Gambar 8 menampilkan contoh skor ketika pengguna telah menyelesaikan semua pertanyaan yang sebelumnya ia kerjakan. Tujuan dari dibuatnya skor adalah untuk melihat bahwa media *Goiizu* dapat menjadi pendukung pembelajaran digital. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Simarta (2018) yang menyatakan bahwa tujuan dari penerapan multimedia ke dalam konteks Pendidikan untuk memanfaatkan kualitas teknologi multimedia dalam mendukung suatu pembelajaran yang berpusat terhadap peserta didik yang lebih berarti dan mendalam.

g. Perancangan Menu Profil

Menu profil berisikan identitas pembuat media sebagai tanda pengenalan. Terdapat foto, biodata, dan *e-mail* di dalamnya.



Gambar 9 Menu Profil

SIMPULAN

Dari hasil dan pembahasan dalam perancangan media *Goiizu* yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan bahwa perancangan media aplikasi kosakata tingkat *Shoukyuu Goi* telah berhasil dibuat dengan menggunakan tahapan metode pengembangan ADDIE. Media *Goiizu* dibuat sesuai dengan teori-teori yang berkaitan dengan pembahasan suatu media pembelajaran.

Saran dalam pengembangan aplikasi media pembelajaran selanjutnya adalah dapat mengembangkan media pembelajaran menjadi lebih baik, lebih menarik, dan sempurna dalam segi materi maupun segi tampilan aplikasi media.

REFERENSI

- Aming, A. M. C. (2019). *Pembelajaran Aisatsu Dengan Menggunakan Aplikasi "Yoku Aisatsu"*. Janaru Saja: Jurnal Program Studi Sastra Jepang, (Doctoral dissertation, Universitas Komputer Indonesia).
- Ardiyanti, A., Bandu, I., & Usman, M. (2018). *Pembelajaran Kosakata Bahasa Prancis dengan Media Flashcard (Studi Kasus pada Mahasiswa Sastra Prancis)*. Jurnal Ilmu Budaya, 6(1).
- Dewi, N., Murtinugraha, R. E., & Arthur, R. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Kuliah Teori dan Praktik Plambing di Program Studi SI PVKB UNJ*. Jurnal Pensil: Pendidikan Teknik Sipil, 7(2), 95-104.
- Lubis D., Riska S.R., Soni M.S., 2017. *PERANCANGAN GAME EDUKASI GOI BERBASISKAN FLASH*. Janaru Saja: Jurnal Program Studi Sastra Jepang, 6 (2), 83.
- Najjar, L. J. 1996. *Multimedia information and learning*. In Journal of educational multimedia and hypermedia. 5 (2), 129-150. USA.
- Sanjaya, Wina. 2013. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Setiana, S. M., & Maysarah, D. (2019, November). *Reality Role of Language Improving E-commerce*. In IOP Conference Series: Materials Science and Engineering (Vol. 662, No. 3, p. 032064). Departemen Sastra Jepang, Universitas Komputer Indonesia.
- Setiana, S. M., Setiawati, L., & Mustaqim, M. (2019). *Hard Skills Versus Soft Skills: How Do they Affect Different Job Types of Japanese Language Graduates?*. International Journal of Learning, Teaching and Educational Research, 18(11). <https://doi.org/10.26803/ijlter.18.11.10>
- Sheeba, M. T., & Begum, M. S. H. 2018. *Comparative Study of Developing Interactive Multimedia Applications using Adobe Flash and HTML/CSS*. International Journal of Advanced Research in Computer Science and Electronic Engineering, 8(5), 1-5.
- Simarmata, Janner, dkk. 2020. *Elemen-Elemen Multimedia untuk Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.
- Utami, D. (2011). *Animasi dalam pembelajaran*. Majalah Ilmiah Pembelajaran, 7(1).
- Yazdi, M. (2012). *E-learning sebagai media pembelajaran interaktif berbasis teknologi informasi*. Jurnal ilmiah foristek, 2(1).Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Afabeta