

BELAJAR CEPAT HIRAGANA MELALUI METODE PEMBELAJARAN *GAME*

(*Computer based Media*)

Uning Kuraesin
Universitas Widyatama

Abstrak

Huruf merupakan hal yang mutlak dipelajari untuk setiap pembelajar bahasa Jepang. Bagaimana supaya pembelajar cepat mengingat huruf untuk dapat membaca dan menulis, merupakan tantangan bagi seorang pengajar. Hiragana adalah huruf yang pertama diperkenalkan kepada pembelajar untuk dipelajari. Mahasiswa Tingkat I pada umumnya belum dapat membaca dan menulis Hiragana atau bahkan baru mengenal. Dalam upaya mempercepat proses pembelajaran huruf, pada minggu pertama semua mata kuliah yang berkaitan dengan bahasa Jepang secara serempak mengajarkan huruf Hiragana. Untuk menjadikan mahasiswa dapat membaca dan menulis Hiragana dalam waktu yang cepat, bukan suatu hal yang mudah. Apalagi pada mata kuliah yang tidak secara khusus mengajarkan huruf. Mata kuliah yang penulisampu adalah Nihongo I. Alokasi waktu untuk belajar Hiragana kurang lebih 50 menit pada pertemuan pertama. Dengan alokasi waktu yang tidak terlalu lama, proses interaksi antara dosen, mahasiswa dan materi kuliah, diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, kondusif, dan dapat membuat aktif mahasiswa. tercapainya tujuan. Untuk mencapai tujuan akhir (*goal*) dari pembelajaran, penulis mencoba memberikan pengajaran Hiragana dengan menggunakan metode pengajaran dalam bentuk *Game*, dan media yang digunakan adalah media elektronik/komputer (*game software*). Pembelajaran Hiragana ini dilakukan melalui beberapa tahap. Tahap pertama dilakukan secara konvensional. Dan pada 50 menit berikutnya dengan menggunakan *game*. Pada permainan mahasiswa dapat mengetes daya ingat sendiri tentang bentuk atau "gambar" huruf Hiragana. Sedangkan dalam program belajar, mahasiswa dapat mengetes urutan tarikan dalam menulis huruf Hiragana. Pada saat mahasiswa memilih "Belajar", 90% mahasiswa dapat menjawab dengan baik. Berbeda ketika mahasiswa mencoba memilih "Bermain/ *game*", tidak semua mahasiswa dapat menyelesaikan permainan dalam waktu yang sedikit. 23,5% (4 orang) dari jumlah mahasiswa yang dapat menyelesaikan *game* dalam waktu 30-40 detik. 41% mahasiswa dapat menyelesaikan permainan dalam waktu 50-80 detik. Dan yang lainnya menyelesaikan *game* dalam waktu lebih dari 80 detik. Melalui pembelajaran ini, kesan yang muncul dari mahasiswa adalah menarik, menyenangkan, dan membantu untuk dapat membaca lebih cepat.

Kata Kunci: Hiragana/Katakana, metode pembelajaran, media komputer, *Game*.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Secara umum, pembelajaran bahasa asing adalah sebuah proses yang kompleks dengan berbagai fenomena yang pelik ... (Ellis, 1994). Dewasa ini bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang cukup banyak diminati untuk dipelajari dengan berbagai tujuan dari pembelajar. Dalam proses pembelajarannyapun, tentu saja banyak faktor-faktor yang mempengaruhi, baik eksternal maupun internal.

Mahasiswa tingkat pertama yang masuk ke Perguruan Tinggi datang dari berbagai sekolah menengah dengan memiliki latar belakang atau dasar pendidikan yang berbeda. Artinya, ada mahasiswa yang sudah belajar bahasa Jepang ketika duduk di bangku SMA/K, dan ada juga yang tidak mempelajari bahasa Jepang, sehingga kemampuan mahasiswa tingkat satu (khususnya) sangat beragam. Kondisi seperti ini sangat menyulitkan bagi pengajar dalam proses *delivery* materi karena sebelumnya tidak ada masa matrikulasi.

Perbedaan kemampuan dasar mahasiswa ini akan sangat berpengaruh terhadap proses *learning* mereka terhadap suatu hal. Hal lain yang berpengaruh terhadap proses pembelajaran adalah tingkat kecepatan seseorang dalam belajar. Sehingga muncul suatu kekhawatiran dari pengajar ketika terdapat mahasiswa yang lambat mengikuti/menyerap materi akan mengalami frustrasi atau menurunnya motivasi belajar.

Sebagai bahasa yang memiliki karakteristik tersendiri, huruf dalam bahasa Jepang adalah salah satu hal yang paling mudah dilihat perbedaannya dengan yang lain. Sebagaimana telah kita ketahui, bahwa pembelajar bahasa Jepang wajib mempelajari ketiga huruf yang dipergunakan, yaitu Hiragana, Katakana, dan Kanji.

Secara umum, mahasiswa tingkat satu harus sudah mampu membaca dan menulis Hiragana dan Katakana, karena buku teks yang dipakai sudah menggunakan huruf-huruf tersebut, bahkan juga Kanji. Oleh karena itu, program studi menetapkan satu kesepakatan dengan para pengajar bahwa satu minggu pertama beberapa mata kuliah seperti Nihongo I, Nihongo Renshu I, diluar mata kuliah Hyoki (mata kuliah yang mengajarkan huruf), harus mengajarkan terlebih

dahulu Hiragana. Bahkan mata kuliah Kaiwa (Conversation) pun pada pertemuan pertama memperkenalkan huruf terlebih dahulu.

Penggunaan Hiragana, Katakana, dan Kanji sejak awal dalam buku teks, menuntut mahasiswa untuk bekerja keras dalam mengingat dan mempelajari minimal Hiragana terlebih dahulu secara cepat. Selain itu juga menuntut pengajar berusaha mencari metode instruksional yang efektif. Keadaan kelas yang beragam kemampuannya sulit bagi pengajar untuk mencari metode instruksional atau pembelajaran yang dapat diserap oleh semua mahasiswa dengan baik. Dalam hal ini, tidak membuat bosan bagi yang sudah belajar bahasa Jepang, dan menarik bagi yang belum mengetahui bahasa Jepang.

1.2 Tujuan

1.2.1 Tujuan Umum

Metode pembelajaran yang dilakukan secara umum memiliki tujuan agar mahasiswa mampu membaca Hiragana/Katakana dengan cepat, mampu berfikir sistematis, terbiasa dengan hal-hal yang menantang dalam memecahkan suatu masalah. Dengan metode ini, pola pikir (*kognitif*), pola sikap (*afektif*), dan pola tindak (*psikomotorik*) diharapkan dapat seimbang.

1.1.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus dari metode pembelajaran dengan media berbasis komputer adalah:

- 1) Mahasiswa dapat membaca Hiragana/Katakana dengan cepat
- 2) Mahasiswa mengetahui urutan menulis
- 3) Menuntut mahasiswa untuk lebih berkonsentrasi
- 4) Mahasiswa dapat mengelola waktu ketika mencoba bermain *game* (*Time Management*)

2. TINJAUAN TEORI

Di era informasi saat ini, teknologi komunikasi mengalami perkembangan yang sangat pesat, khususnya media komunikasi. Dampak dari perkembangan

teknologi ini, dapat juga dirasakan dalam dunia pendidikan terutama dalam upaya penyampaian informasi (materi) dalam *teaching learning process*.

Dalam *Applied Approach*, dari sekian banyaknya media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, Heinick, dkk. (1996) membuat klasifikasi jenis media pembelajaran sebagai berikut:

- Non projected media
- Projected media
- Audio
- Video
- *Computer based media*
- Multimedia kit

Dalam kesempatan ini, penulis memfokuskan pada media yang berbasis komputer. Komputer dewasa ini bukan lagi merupakan konsumsi bagi mereka yang bergerak di bidang bisnis, tetapi akhir-akhir sudah banyak dimanfaatkan juga oleh dunia pendidikan. Komputer telah mulai diterapkan dalam pembelajaran bahasa sejak 1960 (Lee, 1996). Sedangkan menurut Hannafin dan Peck (1998) potensi media komputer yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan efektivitas proses pembelajaran, antara lain:

- Memungkinkan terjadinya interaksi langsung antara mahasiswa dan materi pembelajaran,
- Proses belajar dapat berlangsung secara individual sesuai dengan kemampuan mahasiswa,
- Mampu menampilkan audio visual untuk meningkatkan minat belajar,
- Dapat memberikan umpan balik terhadap respon mahasiswa dengan segera,
- Mampu menciptakan proses belajar secara berkesinambungan.

Heinich, et, al. (1996) mengemukakan 6 (enam) bentuk interaksi yang dapat diaplikasikan dalam meracancang sebuah media pembelajaran yang berbasis komputer, berupa:

- Praktek dan latihan
- Tutorial
- Permainan (games)
- Simulasi (simulation)

- Penemuan (*discovery*)
- Pemecahan masalah (*problem solving*)

Dari keenam bentuk interaksi pada media pembelajaran yang berbasis komputer, yang digunakan penulis dalam kegiatan di kelas adalah paduan antara bentuk permainan (*game*) dan bentuk penemuan (*discovery*). Dasar pertimbangan menggunakan bentuk interaksi ini karena permainan (*game*) selalu menarik dan menyenangkan untuk diikuti, sedangkan bentuk *discovery* mampu menayangkan masalah yang harus dipecahkan mahasiswa dengan cara *trial and error*. Keuntungan dari kedua bentuk ini sangat mengasah kemampuan mahasiswa dalam *soft skills*. Program yang berisi permainan dapat memberi motivasi bagi mahasiswa untuk mempelajari informasi yang disampaikan, sedangkan bentuk *discovery* mampu mengasah mahasiswa dalam memecahkan masalah. Esensi dari bentuk *game* dan *discovery* adalah adanya masalah yang menantang yang perlu dicari solusinya oleh pengguna.

Penulis menggunakan metode ini sebagai *try out* pembelajaran dengan menggunakan media komputer. Program dirancang dalam bentuk dua kategori, yaitu "Belajar" dan "Permainan". Dengan latar gambar dan musik yang sesuai untuk mahasiswa sangat membantu pengajar dalam menciptakan suasana kondusif di kelas.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi adalah uraian tentang metode atau ilmu tentang metode. Sedangkan metode dalam ilmu pengetahuan adalah cara kerja yang tersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan.

Berdasarkan uraian di atas, penelitian ini menggunakan metode deskriptif. Dalam metode ini, data yang dikumpulkan bukanlah berupa angka-angka, tetapi dapat berupa kata-kata atau gambaran sesuatu. Penelitian ini dilakukan semata-mata hanya berdasarkan pada fakta-fakta yang ada atau fenomena yang secara empiris yang ada pada pemakainya, sehingga hasil dari penelitian berupa gambaran/potret, atau paparan apa adanya. Pada taraf ini penulis hanya semata-mata melukiskan

keadaan objek, atau peristiwa tanpa suatu maksud untuk mengambil kesimpulan-kesimpulan yang berlaku secara umum.

Pada penelitian ini, dipaparkan mengenai proses pembelajaran huruf Kana melalui media komputer dalam meningkatkan kemampuan membaca mahasiswa tingkat 1/pemula.

IV. OBJEK PENELITIAN

Objek penelitian dalam penelitian ini adalah pembelajaran huruf kana dalam proses pembelajaran. Mahasiswa mencoba belajar dengan menggunakan teknologi /komputer. Dengan menggunakan media ini penulis ingin melihat daya serap mahasiswa dalam mengingat huruf kana secara cepat. Sedangkan subjek penelitian adalah mahasiswa tingkat 1 angkatan 2008/2009.

4. PEMBAHASAN

4.1 Upaya dalam Mengatasi Masalah

Menyadari keadaan yang telah dipaparkan pada latar belakang, penulis sebagai pengajar mata kuliah Nihongo I, mencoba melakukan terobosan-terobosan baru bagaimana belajar Hiragana/Katakana dengan cepat pada pertemuan pertama, apalagi pada mata kuliah yang penulis ampu tidak mempunyai banyak kesempatan untuk belajar huruf secara detail. Hal ini dilakukan dengan tujuan untuk mengurangi *Gap* yang ada dalam kelas bersangkutan. Salah satu yang perlu dilakukan adalah memposisikan mahasiswa sebagai center dalam pembelajaran melalui pendekatan *Student Centred Learning* (SCL) dengan bantuan media yang cocok atau menarik.

Pada salah satu penelitian atau makalah terdahulu, Dahidi (2002) mengenai proses pembelajaran huruf Hiragana, sangat menarik. Dalam makalah tersebut disajikan suatu strategi untuk mengingat cepat Hiragana, yaitu melalui sebuah lagu Sunda yang liriknya diganti dengan bunyi-bunyi Hiragana.

Pendekatan seperti ini sangat mudah dilakukan oleh para pengajar karena tidak memerlukan media khusus yang harus disiapkan. Kegiatan inipun akan mengurangi beban bagi mahasiswa karena diselingi dengan lagu/nyanyi. Namun,

sulit bagi pengajar yang kurang memiliki referensi lagu karena sukar untuk menjadikan tepat antara lirik lagu, dengan bunyi Hiragana.

Berdasarkan pengalaman sebelumnya di atas, penulis mencoba mencari strategi apa yang bisa dilakukan untuk pembelajaran huruf supaya dapat cepat diingat. Tentu saja selain metode demonstrasi yang sering dilakukan, perlu ada inovasi-inovasi dalam menentukan media seiring dengan berjalannya zaman dan perkembangan teknologi.

Dua tahun yang lalu, penulis berkolaborasi dengan Program Studi Teknik Informatika dalam proses bimbingan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa. Diawali dari ketertarikan terhadap bahasa Jepang, mahasiswa tersebut menyusun skripsi dengan merancang sebuah program komputer untuk pembelajaran bahasa Jepang, khususnya Hiragana dan Katakana. Program tersebut dirancang sedemikian rupa untuk menarik minat pembelajar dengan tampilan yang menarik, mulai dari penataan *background* gambar, musik, dan kemudahan dalam mengoperasikan program tersebut, merupakan sebuah criteria yang perlu diperhatikan. Dengan kemudahan tersebut, penulis berfikir media ini akan dapat membantu proses pembelajaran di kelas dalam mempelajari Hiragana/Katakana.

Media sebagai alat bantu dalam pembelajaran memiliki peran yang sangat penting agar dapat lebih cepat menyampaikan maksud atau tujuan kepada pembelajar, dan akan meminimalis kesalahpahaman yang mungkin terjadi.

4.2 Model Pembelajaran

Seperti telah dipaparkan di atas, mata kuliah yang penulis ampu adalah Nihongo I, bukan mata kuliah yang mengajarkan *moji* (文字), sehingga pembelajaran Hiragana/Katakana ini hanya sebagai pengantar untuk mendukung kemampuan mahasiswa membaca Hiragana/Katakana dalam waktu yang singkat.

Perlu penulis sampaikan bahwa apabila dilihat dari usia pembelajar, mahasiswa termasuk pada pendidikan orang dewasa. Pendidikan orang dewasa mempunyai pendekatan yang berbeda dengan pendidikan anak-anak. Pendidikan orang dewasa lebih menitikberatkan pada belajar secara berkelanjutan untuk mempelajari dan mendapatkan keterampilan yang dapat digunakan dalam mengarahkan diri sendiri. Dalam proses pembelajarannyapun mahasiswa lebih

menyukai belajar dalam kondisi bebas, tidak menyukai hafalan, senang dalam memecahkan masalah, dan hal-hal yang praktis.

Waktu yang tersedia untuk mata kuliah Nihongo I, 2 sks dengan durasi 100 menit, dan diberikan kepada mahasiswa tingkat I dengan jumlah 17 orang.

Adapun model pembelajaran yang dilakukan di kelas melalui beberapa tahap, yaitu:

- 1) 1 sks pertama dilakukan secara konvensional, yaitu dengan metode demonstratif.
- 2) Menggunakan media komputer
- 3) Menjelaskan fitur-fitur yang ada komputer
- 4) Memberikan contoh dalam mengoperasikan komputer baik bentuk pembelajaran "Belajar", maupun "Permainan".
- 5) Memberi kesempatan kepada semua mahasiswa untuk mencoba program tersebut
- 6) Melakukan pengecekan terhadap nilai atau waktu yang telah diraih
- 7) Memberikan *reward* bagi mahasiswa yang memiliki waktu yang sedikit dalam bermain

4.3 Hasil Kegiatan

Metode pembelajaran dengan media berbasis komputer ini merupakan salah satu upaya dalam melakukan *treatment-treatment* terhadap peningkatan keterampilan mahasiswa. Secara hasil, penulis belum melakukan *assesment* secara terstruktur, misalnya kita dapat melakukan *assesment* melalui *pre-test* dan *post-test*.

Dari kegiatan pertemuan pertama, penulis melakukan evaluasi dari keterserapan materi dilihat dari kemampuan mahasiswa pada saat mencoba mengaplikasikan sendiri dalam bermain komputer melalui bentuk "Belajar" dan "Permainan".

Ketika mahasiswa mengklik "Belajar", dalam program tersebut ada fitur "test", sehingga bisa dilihat urutan penulisannya betul atau salah. Sedangkan pada "game", mahasiswa dapat langsung mengecek berapa detik permainannya dapat diselesaikan.

Pada saat mahasiswa memilih "Belajar", 90% mahasiswa dapat menjawab dengan baik. Berbeda ketika mahasiswa mencoba bermain *game*, tidak semua mahasiswa dapat menyelesaikan dengan waktu yang sedikit. 23,5% (4 orang) dari jumlah mahasiswa yang dapat menyelesaikan *game* dalam waktu 30-40 detik. 41% mahasiswa dapat menyelesaikan permainan dalam waktu 50-80 detik. Dan yang lainnya menyelesaikan *game* dalam waktu lebih dari 80 detik. Hal ini menjadi motivator bagi mahasiswa untuk berlomba-lomba memperoleh waktu yang seminimal mungkin. *Game* ini dipadukan dengan ilustrasi anime Jepang dan lagu-lagu yang tidak membosankan.

Pada saat mencoba program ini, baik dalam belajar maupun *game* pelaku perlu konsentrasi, melatih daya ingat, dan kecepatan atau kelincahan pelaku/pemain. Setelah mendapatkan hasil yang memuaskan, pelaku dapat mengukir namanya.

4.4 Kelemahan

Selain keunggulan-keunggulan yang telah dipaparkan sebelumnya, beberapa kelemahan yang muncul dalam menggunakan media komputer antara lain:

- Mahasiswa masih ragu-ragu untuk mencoba
- Media ini hanya menyajikan pilihan-pilihan, sehingga latihan menulis secara langsung, tidak difasilitasi
- Terhambat ketika terjadi kesalahan teknis

5. KESIMPULAN

Sejalan dengan era globalisasi, perkembangan teknologi komunikasi pun mengalami perubahan yang cukup pesat. Dunia pendidikan pun khususnya dalam proses *Teaching-Learning* tidak bisa terlepas dari perkembangan teknologi. Media pembelajaran pun berkembang ke arah *computer based media*. Dalam kesempatan ini, pembelajaran melalui media berbasis komputer dapatlah ditarik kesimpulan bahwa:

- Pemanfaatan media komputer dalam proses pembelajaran akan lebih efektif dan efisien, menarik, dan menyenangkan.
- Pemanfaatan media selain berfungsi sebagai alat bantu dosen dalam proses pembelajaran, juga sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- Dengan menggunakan media komputer yang menampilkan latar-latar menarik, menambahkan musik akan membawa pembelajar pada suasana yang lebih rileks ketika belajar
- Dengan menggunakan media komputer yang berbentuk *discovery* dan *game*, akan mengasah pembelajar baik kemampuan *hard skills* maupun *soft skills*.

Metode pembelajaran ini, tentu saja bukan satu metode yang paling baik, masih terdapat metode lain yang perlu dikembangkan untuk perkembangan pendidikan bahasa Jepang. Satu hal yang perlu dikembangkan mengenai topik untuk masa yang akan datang adalah bagaimana pengajar melakukan *assesment* terhadap proses pembelajaran bahasa Jepang.

Demikian sedikit pengalaman dan pemikiran yang telah diujicobakan penulis, dengan penuh harapan semoga para pembaca dapat memberikan masukan-masukan yang bermanfaat untuk perbaikan ke depan.

Referensi:

- Dirjen Dikti Depdiknas, Metode Instruksional. Jakarta, PAU-PPA-UT, 1997.
- Dirjen Dikti Depdiknas, Belajar Aktif. Jakarta, PAU-PPA-UT, 1997.
- Dahidi, Ahmad, Belajar Hiragana melalui Lagu (sebuah Alternatif). Makalah. 2002
- Djajasudarma, Fatimah, Metode Linguistik. Jakarta, Eresko, 1993
- Ena, Ouda Teda, Membuat Media Pembelajaran Interaktif dengan Piranti Lunak Presentasi. Internet <http://www.ialf.edu>
- Evers, Frederick T, The Bases of Competence. California, 1998.
- 小林ミナ『よくわかる日本語教授法』株式会社アルク、1998.
- 木村宗男『教師用日本語教育ハンドブック教授法』凡人社、1988.
- Pribadi, Beny Agus & Putri, Dewi Padmo, Ragam Media dalam Pembelajaran. Jakarta, PAU-PPA-UT, 2001.
- レベッカ L,『言語学習ストラテジー』株式会社アルク、1994.