

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 suana kondusif di kelas.

2.2 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 pembelajarannya pun 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

2.3 Tujuan

2.3.1 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.

2.3.2 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*)

2.4 Hasil Kegiatan

Metode pembelajaran dengan medis 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 menulisnya 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.

2.5 Kelemahan

Selain keunggulan-keunggulan yang telah dipaparkan sebelumnya, beberapa kelemahan yang muncul dalam menggunakan media komputer anatara 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

III. Kesimpulan

Sejalan dengan era globalisasi, perkembangan teknologi komunikasipun mengalami perubahan yang cukup pesat. Dunia pendidikan pun khususnya dalam proses *Teaching-Learning* tidak bisa terlepas dari perkembangan teknologi. Media pembelajaranpun 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
- 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.



UTANAMA
UNIVERSITAS WIDYATAMA