

Belajar cepat Hiragana melalui Metode Pembelajaran *Game* (*Computer based Media*) Uning Kuraesin

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 yang pada umumnya belum dapat membaca dan menulis Hiragana atau bahkan baru mengenal. Sehingga pada minggu pertama semua mata kuliah bahasa Jepang secara serempak mengajarkan huruf Hiragana.

Tentu saja bukan suatu hal yang mudah untuk membuat mahasiswa menjadi dapat membaca dan menulis Hiragana dalam waktu yang cepat, apalagi pada mata kuliah yang bukan secara khusus mengajarkan huruf. Mata kuliah yang penulis ampu adalah Nihongo I. Alokasi waktu untuk belajar Hiragana kurang lebih 50 menit pada pertemuan pertama.

Proses interaksi antara dosen, mahasiswa dan materi kuliah, diharapkan dapat menciptakan proses pembelajaran yang menyenangkan, kondusif, dan dapat membuat aktif mahasiswa, untuk tercapainya tujuan akhir (*goal*) dari pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut, penulis mencoba memberikan pengajaran Hiragana dengan menggunakan metode pengajaran dalam bentuk *Game*. 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 urutan tarikan menulis Hiragana.

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.

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*.

I. 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 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, harus mengajarkan terlebih dahulu Hiragana.

Penggunaan Hiragana, Katakana, dan Kanji sejak awal dalam buku teks seperti itu, menuntut mahasiswa untuk bekerja keras dalam mengingat dan mempelajari minimal Hiragana 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 Upaya dalam Mengatasi Masalah

Menyadari keadaan seperti ini, penulis sebagai pengajar mata kuliah Nihongo, 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 rinci. 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.

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 kriteria 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.

II. Rancangan Kegiatan

2.1 Kerangka Konseptual

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 merancang 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*.