

Meningkatkan Keterampilan Membaca Bahasa Jepang melalui Pemanfaatan Media Internet Situs JPLANG

Adi Novri Yanto¹, Amriadi Djunaidi²
adinovri@teknokrat.ac.id¹, amriadi@gmail.com²

STBA Teknokrat, Lampung

Abstract

The development of information and communication technology nowadays has given positive impact and easiness toward any sectors of life, including education. One of forms of information and communication technology (internet) recently has been used in classroom in any discipline, including language learning. However, the sophistication of this medium will seem useless if it is not used creatively and innovatively. This writing aims to discuss the effectiveness and efficiency of JPLANG site to improve students' pragmatic competences, particularly reading competence.

In Dokkai (reading) subject, conventional way of teaching seems to be not effective and efficient anymore. In addition such way tends to be time wasting because students spend much time to look for some difficult meanings of the text. Furthermore, students get difficulty get text communication, consequently the text gives no meaning to students. Reading competence is not only understanding the text and context of discourse well, but also the choice of the appropriate learning strategy to achieve learning goal effectively and efficiently. This research shows that the use of JPLANG as one of media in teaching learning can improves students' competences in reading.

Key Words: *Dokkai, JPLANG, learning media, learning strategy, multimedia*

Pendahuluan

Sistem pendidikan dewasa ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Hal ini ditunjukkan dengan banyaknya berbagai cara yang digunakan dalam proses belajar mengajar untuk penyampaian materi pada mahasiswa. Dengan harapan pengajaran yang disampaikan lebih berkesan dan kegiatan pembelajaran yang dilakukan mahasiswa lebih bermakna. Akhir-akhir ini dalam proses belajar mengajar telah banyak yang menggunakan teknologi informasi dan telekomunikasi, hal ini diharapkan dapat memajukan mutu pendidikan seiring dengan kemajuan teknologi.

Perkembangan teknologi multimedia (internet) membuka potensi besar dalam perubahan cara belajar, cara memperoleh informasi dan sebagainya. Dengan perkembangan multimedia ini juga membuka peluang bagi para pendidik untuk mengembangkan sistem pembelajaran supaya menghasilkan hasil yang optimal. Demikian pula bagi peserta didik, dengan multimedia diharapkan mereka akan lebih mudah menentukan dengan cara apa dan bagaimana menyerap informasi yang disampaikan secara cepat dan efisien. Sumber informasi dan ilmu yang mereka peroleh tidak lagi hanya terpaku pada buku tetapi lebih luas dan beraneka ragam. Apalagi dengan adanya jaringan internet yang akan membuat kemudahan dalam memperoleh informasi yang diperlukan.

Penelitian De Porter mengungkapkan manusia dapat menyerap suatu materi sebanyak 70% dari apa yang dikerjakan, 50% dari apa yang didengar dan dilihat (*audio visual*), sedangkan dari yang dilihat saja hanya 30%, dari yang didengar saja hanya 20%, dan dari yang dibaca hanya 10%. Berdasarkan ini semua, maka kegiatan *hands on* (praktik secara langsung) dalam PBM harus tetap diutamakan. Kadang kala PBM dihadapkan pada materi yang tidak dapat dilakukan secara *hands on*. Misalnya suatu percobaan membutuhkan waktu lama, sedangkan waktu PBM terbatas atau benda sebenarnya sulit untuk diperlihatkan dan dieksplorasi oleh siswa. Pada saat seperti inilah diperlukan alat bantu pengajaran, salah satunya adalah pembelajaran berbasis ICT (komputer multimedia).

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, sering kali muncul masalah-masalah klasik seperti pemahaman tata bahasa, ketrampilan membaca kanji maupun pemahaman teks dan lain sebagainya. Diantara empat kemahiran berbahasa, membaca merupakan bagian yang lebih sering diajarkan dengan pendekatan *teacher oriented*, artinya pengajar sepenuhnya mengandalkan kelas sebagai media utama untuk menyampaikan informasi dan siswa sebagai objek penerima informasi lebih bersifat pasif, dan cepat bosan. Oleh karena itu, untuk memecahkan persoalan ini perlu adanya metode pembelajaran yang lebih mudah, menarik, menyenangkan, efektif dan efisien. salah satunya yang penulis ajukan adalah melalui pemanfaatan multimedia internet situs JPLANG seperti menyimak teks,

menyimak kanji yang sulit dibaca dan memahami isi bacaan. Sarana multimedia internet dapat menghasilkan alat pembelajaran yang interaktif, dalam arti dapat melahirkan respon antara metode tersebut dengan pembelajar.

Landasan Teori

Pembelajaran Bahasa

Mengawali pembahasan ini, perlu dijelaskan makna pembelajaran bahasa asing dan Dokkai (membaca). Pembelajaran bahasa asing merupakan proses yang kompleks dengan berbagai fenomena yang pelik sehingga tidak mengherankan kalau hal ini bisa mempunyai arti yang berbeda-beda bagi setiap orang (Ellis, 1994). Beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaran ini yaitu adanya faktor-faktor utama yang berkaitan erat dengan pemerolehan bahasa asing adalah bahasa pembelajar, faktor eksternal pembelajar, faktor internal pembelajar, dan pembelajar sebagai individu.

Bahasa pembelajar adalah salah satu gejala yang banyak diamati para peneliti untuk melihat pemerolehan bahasa asing. Salah satu gejala dari bahasa pembelajar ini misalnya adalah kesalahan. Dengan mengamati kesalahan yang ada dapat dilihat proses pemerolehan bahasa seseorang yang pada gilirannya pendekatan pembelajaran atau pengajaran tertentu dapat diterapkan.

Faktor di luar ataupun di dalam pembelajar sendiri adalah aspek yang tidak kalah pentingnya untuk dapat memahami pemerolehan bahasa. Faktor di luar pembelajar misalnya adalah lingkungan dan interaksi. Dua faktor ini sangat mempengaruhi perkembangan pemerolehan bahasa asing. Sedangkan faktor internal dari pembelajar diantaranya adalah pengaruh dari bahasa pertama atau bahasa lain. Faktor lain yang tak kalah pentingnya adalah pembelajar sendiri sebagai seorang individu. Setiap pembelajar tentu mempunyai perbedaan dengan pembelajar lain. Mereka mempunyai strategi pembelajaran yang berbeda.

Media pembelajaran interaktif adalah sebuah media yang dibuat guna memenuhi berbagai kebutuhan pembelajar bahasa asing pada waktu salah satu atau semua faktor yang mempengaruhi pemerolehan bahasa kedua ini sulit didapatkan.

Membaca

Dokkai adalah pengajaran membaca yang terdiri dari Seidoku (精読) dan Sokudoku (速読). Seidoku (membaca cermat dan detil) bertujuan memahami bacaan secara rinci, baik terkait ungkapan / ekspresi (表現) maupun struktur (製造), sedangkan Sokudoku (membaca sekilas) bertujuan mengambil informasi yang diperlukan dari sebuah teks. Tarigan (1979) menyatakan bahwa membaca merupakan suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata/ bahasa tulis. Sementara Kobayashi (1998) mengemukakan bahwa membaca adalah memahami dan menganalisa informasi berupa bacaan.

Shahab dalam <http://www.angelfire.com/journal/fsulimelight/baca.html> mengemukakan faktor-faktor yang mempengaruhi kemampuan membaca mahasiswa adalah para mahasiswa sendiri, metode pengajaran yang diterapkan, alokasi waktu yang disediakan serta bahan ajar yang digunakan.

Selanjutnya Rusyana (1984) menegaskan bahwa tujuan membaca adalah memperoleh pemahaman dan apresiasi. Pemahaman yang dimaksud adalah tujuan untuk mengetahui secara sistematis tentang suatu pokok persoalan. Sedangkan tujuan apresiasi adalah tujuan untuk mengenal nilai yang tinggi, sehingga ia siap untuk melihat dan mengenal nilai dengan tepat, lalu menyambutnya dengan hangat dan simpatik. Sementara itu hal-hal yang berhubungan dengan kemampuan membaca pemahaman, Broughton et. Al. (1979:211) dalam Tarigan (1987) membagi aspek-aspek membaca pemahaman sebagai berikut.

1. Memahami pengertian sederhana, yang mencakup hal-hal sebagai berikut:
 - a. Kemampuan untuk memahami kata-kata atau istilah-istilah baik secara leksikal ataupun gramatikal yang terdapat dalam wacana.
 - b. Kemampuan untuk memahami pola kalimat, bentuk kata serta susunan kalimat.
 - c. Kemampuan untuk menafsirkan lambing-lambang atau tanda-tanda tulisan yang terdapat dalam wacana.
2. Memahami makna, yang mencakup hal sebagai berikut :
 - a. Kemampuan untuk memahami ide-ide pokok yang dikemukakan oleh pengarang
 - b. Kemampuan untuk mengaplikasikan isi wacana dengan kebudayaan yang ada.
 - c. Dapat meramalkan reaksi yang terjadi dari pembaca
3. Dapat mengevaluasi isi atau bentuk bacaan

4. Dapat menyesuaikan kecepatan membaca dengan tujuan yang hendak dicapai.

Media Pembelajaran

Media adalah sebuah alat yang mempunyai fungsi menyampaikan pesan (Bovee, 1997). Media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media.

Bentuk-bentuk stimulus bisa dipergunakan sebagai media diantaranya adalah hubungan atau interaksi manusia; realia; gambar bergerak atau tidak; tulisan dan suara yang direkam. Kelima bentuk stimulus ini akan membantu pembelajar mempelajari bahasa asing. Namun demikian tidaklah mudah mendapatkan kelima bentuk itu dalam satu waktu atau tempat.

Teknologi komputer adalah sebuah penemuan yang memungkinkan menghadirkan beberapa atau semua bentuk stimulus di atas sehingga pembelajaran bahasa asing akan lebih optimal. Namun demikian masalah yang timbul tidak semudah yang dibayangkan. Pengajar adalah orang yang mempunyai kemampuan untuk merealisasikan kelima bentuk stimulus tersebut dalam bentuk pembelajaran. Namun kebanyakan pengajar tidak mempunyai kemampuan untuk menghadirkan kelima stimulus itu dengan program komputer sedangkan pemrogram komputer tidak menguasai pembelajaran bahasa.

Media pembelajaran yang baik harus memenuhi beberapa syarat. Media pembelajaran harus meningkatkan motivasi pembelajar. Penggunaan media mempunyai tujuan memberikan motivasi kepada pembelajar. Selain itu media juga harus merangsang pembelajar mengingat apa yang sudah dipelajari selain memberikan rangsangan belajar baru. Ada beberapa kriteria untuk menilai keefektifan sebuah media. Hubbard mengusulkan sembilan kriteria untuk menilainya (Hubbard, 1983). Kriteria pertamanya adalah biaya. Biaya memang harus dinilai dengan hasil yang akan dicapai dengan penggunaan media itu. Kriteria lainnya adalah ketersediaan fasilitas pendukung seperti listrik, kecocokan dengan ukuran kelas, keringkasan, kemampuan untuk dirubah, waktu dan tenaga penyiapan, pengaruh yang ditimbulkan, kerumitan dan yang terakhir adalah kegunaan. Semakin banyak tujuan pembelajaran yang bisa dibantu dengan sebuah media semakin baiklah media itu.

Pembelajaran Bahasa dengan Komputer

Komputer telah mulai diterapkan dalam pembelajaran bahasa mulai 1960 (Lee, 1996). Dalam 40 tahun pemakaian komputer ini ada berbagai periode kecenderungan yang didasarkan pada teori pembelajaran yang ada. Periode yang pertama adalah pembelajaran dengan komputer dengan pendekatan *behaviorist*. Periode ini ditandai dengan pembelajaran yang menekankan pengulangan dengan metode *drill* dan praktek. Periode yang berikutnya adalah periode pembelajaran komukatif sebagai reaksi terhadap *behaviorist*. Penekanan pembelajaran adalah lebih pada pemakaian bentuk-bentuk tidak pada bentuk itu sendiri seperti pada pendekatan *behaviorist*.

Periode atau kecenderungan yang terakhir adalah pembelajaran dengan komputer yang integratif. Pembelajaran integratif memberi penekan pada pengintegrasian berbagai ketrampilan berbahasa, mendengarkan, berbicara, menulis dan membaca dan mengintegrasikan tehnologi secara lebih penuh pada pembelajaran.

Dengan tersambungny komputer pada jaringan internet maka pembelajar akan mendapat pengalaman yang lebih luas. Pembelajar tidak hanya menjadi penerima yang pasif melainkan juga menjadi penentu pembelajaran bagi dirinya sendiri. Pembelajaran dengan komputer akan memberikan motivasi yang lebih tinggi karena komputer selalu dikaitkan dengan kesenangan, permainan dan kreativitas. Dengan demikian pembelajaran itu sendiri akan meningkat.

Sistem Pembelajaran Multimedia

Penggunaan komputer multimedia dalam proses pengajaran dan pembelajaran mempunyai tujuan meningkatkan mutu pengajaran dan pembelajaran. Teknologi multimedia mampu memberi kontribusi yang besar dalam bidang komunikasi dan pendidikan karena bisa mengintegrasikan teks, grafik, animasi, audio dan video. Multimedia mampu mengembangkan proses pengajaran dan pembelajaran ke arah yang lebih dinamik. Pada masa kini, guru dituntut untuk dapat menguasai teknologi ini agar dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan interaktif. Suasana pengajaran dan pembelajaran yang interaktif ini lebih menggalakkan komunikasi aktif antara pembelajar dan pebelajar.

Syarat Yang Harus Dipenuhi Dalam Multimedia Pendidikan

- a. Pengoperasian yang mudah dan *familier (user frendly)*
- b. Mudah untuk *install* ke komputer yang akan digunakan oleh pengguna
- c. Media pembelajaran yang interaktif dan komunikatif

d. Sistem pembelajaran yang mandiri. Artinya siswa dapat belajar dengan mandiri baik disekolah maupun dirumah tanpa harus ada bimbingan dari dosen. Sedapat mungkin dengan biaya yang ringan dan terjangkau. Selain itu , dengan adanya internet dewasa ini juga memberikan kontribusi yang besar dalam dunia pendidikan. Melalui internet siswa dapat memperoleh berbagai informasi yang menunjang kegiatan belajarnya. Di samping itu, dengan internet juga dapat membantu guru untuk dapat mengembangkan metode pengajarannya agar menjadi lebih menarik dan komunikatif.

Dengan kata lain, sistem pembelajaran yang dilakukan tidak hanya monoton mengacu pada buku. Belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara. Dengan internet juga informasi yang dibutuhkan dapat segera diperoleh. Sehingga belajar menjadi menarik dan mempunyai cakupan yang lebih luas.

Sedangkan situs JPLANG merupakan sebuah multimedia yang menyajikan materi-materi pembelajaran berbasis elektronik (e-learning) untuk bahasa Jepang yang dikembangkan berkat kerjasama antara *Japanese Language Center* bagi mahasiswa internasional dan *The Information Collaboration Center* Universitas Tokyo. Disitus ini pengguna dapat belajar berbagai aspek bahasa Jepang seperti tata bahasa, kosakata, percakapan, membaca, menyimak dan lain sebagainya mulai dari tingkat pemula sampai menengah. Dalam situs ini juga terdapat penjelasan tata bahasa dalam berbagai bahasa terjemahan seperti: bahasa Inggris, Arab, Bahasa, Malaysia, Polandia, Thailan, dan China. Untuk mengaktifkan situs ini terlebih dahulu harus melakukan registrasi serta dapat dilihat hasil kemajuan belajar yang terekam.

Hasil Penelitian

Sebenarnya banyak metode yang dapat dikembangkan dalam pendidikan bahasa Jepang khususnya pembelajaran membaca (Dokai), namun penulis hanya akan mengambil sample yang mungkin dapat dikembangkan oleh para pembelajar bahasa Jepang ataupun pengajar di masa yang akan datang sehingga metode pembelajaran bahasa Jepang akan lebih dinamis . Hasil penelitian ini penulis bagi berdasarkan tahapan penelitian yang pernah dilakukan.

Pra Dokkai

Dalam tahap ini pengajar memberikan informasi terkait dengan situs JPLANG baik isi , cara registrasi, cara menggunakannya maupun kesalahan-kesalahan yang sering terjadi dan cara-cara menanganinya. Berikut ini adalah gambar situs Jplang yang digunakan dalam proses pembelajaran dokkai di STBA teknokrat.



Dalam tahap ini juga mahasiswa diminta untuk mencoba menggunakan situs ini mulai dari membuka, registrasi sampai menyimak kosakata maupun kalimat yang keluar dari suara/rekaman situs tersebut. Selanjutnya pengajar memberikan handout yang sudah dilengkapi dengan materi dan kosakata baru yang akan dipelajari. Kosakata baru yang diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia hanya pada kata-kata yang sulit saja dan merupakan stimulus agar mahasiswa mau mencari arti dari kosakata lainnya. Berikut ini adalah contoh handout yang diberikan kepada mahasiswa. (dalam lampiran).

Tahap Seidoku

Tahap ini merupakan pendalaman isi bacaan. Pembelajar diminta untuk mendengarkan suara/rekaman wacana yang berasal dari situs tersebut sebanyak 2 kali. Kemudian menuliskan kanji yang tidak dapat dibaca dengan cara menyimak suara wacana, membaca 1 kalimat secara bergiliran sampai teks selesai dan membaca kembali perkalimat sedangkan mahasiswa yang lain diminta untuk menerjemahkan kalimat tersebut secara lisan. Untuk sementara pengajar hanya mendengarkan sambil mencatat hal-hal penting. Terutama kesalahan yang dibuat oleh pembelajar. Pengajar sendiri juga harus siap dengan penjelasan yang lengkap mengenai tiap kalimat dari bacaan yang dipelajari.

Pasca Dokkai

Dalam tahap ini setelah satu paragraph selesai dibahas, barulah pengajar menengahi jika terjadi kesalahan dalam memaknai terjemahan tersebut, dosen menjelaskan secara garis besarnya saja dan Jika mahasiswa masih tidak mengerti juga dosen menjelaskan dengan pendekatan tata bahasa. Ini dilakukan sampai semua paragraph selesai dibahas. Dengan langkah ini pertanyaan pada tahap pra dokkai secara otomatis akan terjawab, sehingga pembelajar dengan sendirinya dapat mengetahui apakah jawabannya benar atau salah. Selanjutnya untuk mengetahui tingkat pencerapan materi oleh mahasiswa, pengajar memberikan pertanyaan tentang teks serta contoh-contoh kalimat untuk masing-masing ungkapan atau struktur baru yang muncul dalam bacaan. Contoh yang dibuat harus sesuai dengan konteks dalam bacaan. Contoh ini perlu dibuat agar pembelajar dapat memahami makna kalimat sekaligus menangkap nuansanya .

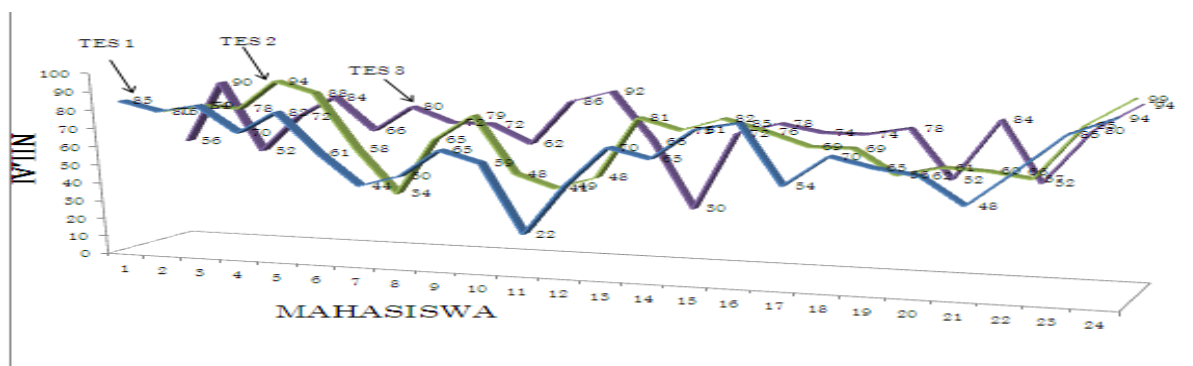
Tahap Pengembangan

Dalam tahapan ini, mahasiswa diminta untuk mempelajari materi-materi berikutnya dengan cara mempraktekannya sendiri baik secara perorangan maupun berkelompok diluar jam belajar maupun diluar kelas melalui fasilitas hot spot kampus maupun warnet. Sehingga materi tersebut dapat secara otomatis mampu mendorong pembelajar belajar secara lebih mandiri karena pembelajaran multimedia ini lebih menyenangkan dan dapat diulang-ulang. Dampaknya dapat menguasai paling tidak 3 kompetensi berbahasa yaitu menyimak, berbicara, membaca bahkan menerjemahkan sehingga tujuan pembelajaran dokkai akan tercapai .

Hasil Analisis Data

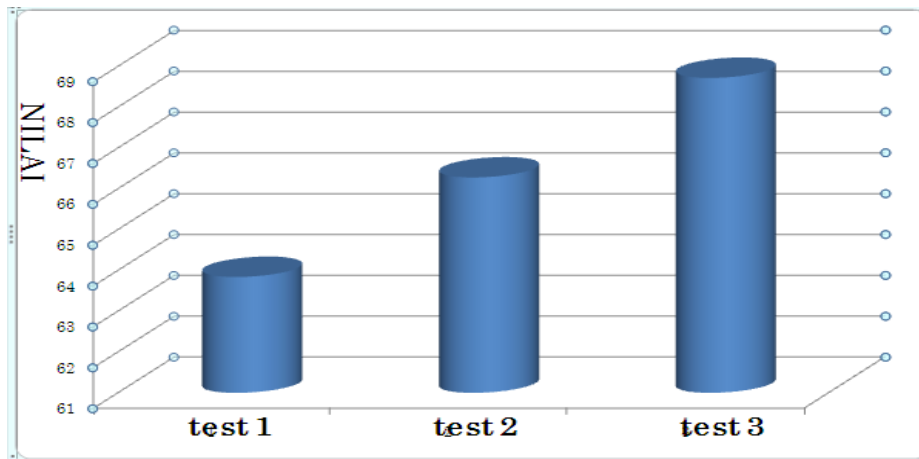
Penelitian dilakukan terhadap 24 mahasiswa program studi D3 Bahasa Jepang semester 3 tahun ajaran 2010/2011 dengan jangka waktu penelitian sebanyak 1 semester mulai bulan Oktober 2010 sampai Januari 2011. Rumus statistik dalam analisis ini berupa statistik komparasional yang digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada tidaknya perbedaan antara dua variable atau lebih. Hasilnya diolah dengan uji t-tes (Sutedi, 2009:193). Hasil tes 1, 2 dan 3 dari responden mahasiswa yang menggunakan multimedia situs JPLANG dapat dilihat pada grafik berikut ini.

Tabel 1 hasil tes 1, 2 dan 3 responden pengguna multimedia situs JPLANG



Selanjutnya pada tabel 2 dapat terlihat hasil pembelajaran yang signifikan terjadi peningkatan nilai antara tes 1, 2 dan 3. Data secara keseluruhan dapat dilihat pada grafik berikut ini.

Tabel 2 Hasil Pembelajaran menggunakan multimedia situs JPLANG



Pada grafik ini dapat dilihat hasil comparasi test 1 dan test 2 , di dapat T test =2,99 dengan T Tabel 2,79 (1%) , dapat di ketahui terjadi peningkatan yang signifikan dari test 1 dan test 2. Selanjutnya hasil comparasi test 2 dan test 3 , di dapat T test =2,91 dengan T Tabel 2,79 (1%) , dapat di ketahui terjadi peningkatan yang signifikan dari test 2 dan test 3.

Simpulan

A conclusion section must be included and should indicate clearly the advantages, limitations, and possible applications of the paper. Although a conclusion may review the main points of the paper, do not replicate the abstract as the conclusion. A conclusion might elaborate on the importance of the work or suggest applications and extensions.

References

- Bovee, Courland. 1997. *Business Communication Today*, Prentice Hall: New York.
- Brown, H. Douglas. 1994. *Principles of Language Learning and Teaching*, Prentice Hall Regents: New Jersey.
- Davis, Ben. 1991. *Teaching with Media*, a paper presented at Technology and Education Conference in Athens, Greece.
- Elliot, Stephen N et al., 1996. *Educational Psychology*, Brown and Benchmark: Dubuque, Iowa.
- Hubbard, Peter et al. 1983. *A Training Course for TEFL*, Oxford University Press: Oxford.
- Hunter, Lawrence. 1996. *CALL: Its Scope and Limits*, The Internet TESL Journal, Vol. II, No.6, June 1996, <http://www.aitech.ac.jp/~iteslj/>
- Kadir, Abdul. 2005. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta :Penerbit Andi.
- Kobayashi Mina, 1998. *Yoku Wakaru Kyoujухou*. Jepang: Aruku.
- Rusyana, Yus, 1984. *Bahasa dan Sastra dalam Gamitan Pendidikan*. Bandung: CV Diponegoro.
- Saroso, Siswo. 2008. *Upaya Pengembangan Pendidikan Melalui Pembelajaran Berbasis Multimedia*. www.pintarboard.blogspot.com, diunduh 29 Agustus 2011.
- Sutedi, Dedi. 2009. *Pengantar Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI.
- Tarigan, Henry Guntur, 1979. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung :Angkasa.