

MULTIMEDIA LEARNING IMPLEMENTATION AND VOCABULARY MASTERY FOR ENHANCING STUDENTS' JAPANESE LANGUAGE READING SKILL AT SMKN 1 PURWOKERTO

Haryono
Universitas Jendral Soedirman

Email: haryonoku@gmail.com

Abstract

The present research is the implementation of the 2013 doctoral dissertation report funded by DIKTI. The research is a part of IPTEKS scheme for community devotion that have strong relation to language education technology. It concern with the use of multimedia learning and vocabulary mastery on students' Japanese language reading skills at SMK 1 Purwokerto. The method is implemented experimentally by giving multimedia learning treatment such as Rosetta Stone and Tell Me More Japanese. Through some presentation with the use of those multimedia learning material, the purpose of this research is to know the extent to which the level of their vocabulary mastery and to encourage students in order to have an appropriate skill to read Japanese documents. With the implementation of this multimedia learning training, graduate students of SMK Negeri 1 Purwokerto will be increased and for the future they have a good job at Japanese companies in Indonesia.

Keywords: Multimedia Learning, Rosetta Stone, Tell Me More Japanese, Vocabulary Mastery, Reading Skill, Japanese Language

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Alasan utama yang mendasari keutamaan implementasi pembelajaran multimedia adalah semakin pesatnya perkembangan teknologi komputer yang memberikan beberapa kemudahan dalam mendukung perolehan beragam jenis teks khususnya pada peningkatan keterampilan membaca yaitu dengan tersedianya aplikasi pembelajaran bahasa berbentuk multimedia. Salah satu kemudahan tersebut bahwa pembelajaran multimedia dapat menampilkan teks, gambar dan suara secara bersamaan dibandingkan dengan media lainnya.

Perusahaan Jepang cenderung merekrut tenaga kerja yang memiliki kemampuan bahasa Jepang khususnya keterampilan membaca bahasa Jepang dari institusi pendidikan yang salah satunya adalah dari sekolah kejuruan. Jumlah sekolah kejuruan di Banyumas yang terdata berjumlah 63 sekolah. Dari jumlah itu, ternyata jumlah

lulusan yang terserap di perusahaan Jepang khususnya di bidang manufaktur berjumlah 48 sekolah. Salah satu sekolah kejuruan tersebut adalah sekolah menengah kejuruan (SMK) Negeri 1 Purwokerto. Siswa-siswa SMK Negeri 1 Purwokerto sebelum lulus dibekali dengan berbagai kompetensi yang salah satunya adalah kemampuan bahasa Jepang. Namun kemampuan bahasa Jepang yang terdapat pada siswa-siswa SMK Negeri 1 Purwokerto masih dalam tahap awal. Oleh karena itu kekurangan pengetahuan siswa-siswa dalam penguasaan kosakata dan keterampilan membaca bahasa Jepang dapat menjadi penghalang mutu lulusan jika tidak segera diatasi. Pada akhirnya diperlukan upaya pembelajaran multimedia dan penguasaan kosakata dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jepang.

Sebagai perguruan tinggi negeri yang memiliki otonomi dalam kompetensi di bidang penyelenggaraan pendidikan

kebahasaan, susastra dan kebudayaan Jepang, Program Studi S1` Bahasa Jepang menjalin hubungan kemitraan melalui bentuk pengabdian masyarakat. Program pengabdian penerapan ipteks ini merupakan implementasi penelitian disertasi doktor yang telah dibiayai oleh Dikti pada tahun 2013. Hasil penelitian disertasi doktor yang telah dilaksanakan menyatakan bahwa terdapat interaksi antara pembelajaran multimedia dan penguasaan kosakata terhadap keterampilan membaca bahasa Jepang. Siswa yang memiliki penguasaan kosakata tinggi dan menggunakan pembelajaran multimedia *Rosetta Stone* ternyata mempunyai keterampilan membaca bahasa Jepang yang baik, sedangkan siswa yang memiliki penguasaan kosakata rendah dan menggunakan pembelajaran multimedia *Tell Me More Japanese* ternyata mempunyai keterampilan membaca bahasa Jepang yang baik. Pada dasarnya tujuan keterampilan membaca adalah bukan untuk mengingat sebagian besar detail yang spesifik namun untuk mendapatkan pemahaman yang utuh atas gagasan utama dan gagasan pendukung serta menghubungkan kumpulan gagasan tersebut dengan latar belakang pengetahuan yang dimiliki oleh pembelajar. Tujuan keterampilan membaca menurut Grabe dan Stoler (2001) adalah sebagai berikut :

1. Keterampilan membaca untuk mendapatkan informasi sederhana
2. Keterampilan membaca untuk menskim secara cepat
3. Keterampilan membaca untuk belajar dari teks
4. Keterampilan membaca untuk mengintegrasikan informasi
5. Keterampilan membaca untuk mendukung keterampilan menulis
6. Keterampilan membaca untuk memberikan kritik atas teks
7. Keterampilan membaca untuk mendapat pemahaman menyeluruh

1.2 Manfaat dan Tujuan

Tujuan kegiatan implementasi pembelajaran multimedia dan penguasaan kosakata dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jepang adalah memberikan alternatif pembelajaran bahasa Jepang melalui

multimedia. Sedangkan manfaat implementasi pembelajaran multimedia adalah membangkitkan minat siswa untuk terampil dalam memahami bacaan bahasa Jepang.

2. PELAKSANAAN IMPLEMENTASI

Siswa lulusan SMK Negeri 1 Purwokerto belum seluruhnya memiliki keterampilan membaca bahasa Jepang yang memadai. Hal itu merupakan syarat terendah yang diperlukan oleh lulusan siswa SMK agar dapat diterima bekerja di perusahaan Jepang. Dengan memiliki keterampilan membaca bahasa Jepang ini siswa lebih memiliki kepercayaan diri yang tinggi, memiliki kesanggupan untuk bersaing dengan lulusan SMK lainnya dan memiliki tingkat daya tawar yang tinggi pula terhadap pekerjaan yang akan dikerjakannya.

Perusahaan-perusahaan Jepang menuntut lulusan SMK yang akan diterima bekerja di tempat mereka setidaknya memiliki keterampilan berbahasa Jepang yang baik dan dapat membaca dokumen bahasa Jepang dengan tepat dan lancar. SMK Negeri 1 Purwokerto sebagai mitra belum memprogramkan lulusannya untuk dapat membaca dokumen bahasa Jepang dengan baik. Siswa memperoleh bekal kemampuan membaca bahasa Jepang hanya melalui buku teks bahasa Jepang. Oleh karena itu diperlukan pelatihan implementasi pembelajaran multimedia dan penguasaan kosakata dalam meningkatkan keterampilan membaca bahasa Jepang.

Pembelajaran bahasa Jepang yang dilaksanakan di SMKN 1 Purwokerto merupakan kegiatan tambahan penguasaan bahasa asing selain bahasa Inggris yang diajarkan mulai kelas XI. Kelas XI di SMKN 1 Purwokerto terdiri dari lima jurusan yaitu Administrasi Perkantoran (AP), Farmasi (FM), Multimedia (MM), Pemasaran (PM) dan Teknik Jaringan (TKJ). Kelima jurusan ini masing-masing memiliki paling sedikit dua kelas. Kegiatan implementasi ini diselenggarakan di jurusan Farmasi dan Administrasi Perkantoran. Pemilihan ini didasarkan kenyataan bahwa lulusan kedua jurusan ini paling banyak menyumbang tenaga kerja kepada perusahaan Jepang.

Multimedia yang digunakan dalam implementasi pembelajaran yang dilaksanakan di SMK Negeri 1 Purwokerto adalah multimedia *Rosetta Stone* dan *Tell Me More Japanese*. Sebelum implementasi ini dilaksanakan terlebih dahulu diberikan pre-test kepada masing-masing kelas yaitu kelas Farmasi dan kelas Administrasi Perkantoran. Jumlah masing-masing kelas ini terdiri dari 30 murid. Hasil dari pre-test ini digunakan untuk mengetahui tingkat keterampilan membaca bahasa Jepang sebelum dilakukan implementasi pembelajaran multimedia. Selain dari itu hasil pre-test ini akan dijadikan pembandingan terhadap peningkatan keterampilan membaca setelah mereka diberikan implementasi pembelajaran multimedia.

Perlakuan Berikut adalah hasil pre-test kelas Farmasi dan kelas Administrasi Perkantoran.

Tabel 1 Nilai Pre-test Kelas Farmasi

No	Nomor Responden	Nilai Pre-test
1	8	30
2	21	38
3	14	42
4	4	44
5	23	48
6	7	54
7	26	58
8	5	60
9	3	62
10	29	66
11	12	78
12	15	78
13	19	78
14	11	80
15	27	80
16	18	81
17	17	82
18	1	84
19	25	84
20	30	84

No	Nomor Responden	Nilai Pre-test
21	13	86
22	2	90
23	22	90
24	9	94
25	10	94
26	16	94
27	20	94
28	6	96
29	24	96
30	28	98

Tabel 2 Nilai Pre-test Kelas Administrasi Perkantoran

No	Nomor Responden	Nilai Pre-test
1	14	32
2	30	46
3	23	48
4	17	69
5	21	70
6	22	70
7	29	70
8	6	72
9	13	72
10	25	74
11	5	76
12	8	76
13	10	80
14	26	80
15	27	80
16	1	82
17	18	82
18	2	84
19	19	84
20	15	86
21	24	86

No	Nomor Responden	Nilai Pre-test
----	-----------------	----------------

22	28	86
23	12	88
24	20	88
25	11	90
26	4	92
27	3	94
28	9	94
29	7	98
30	16	98

Dari tabel 1 dan 2 diperoleh data bahwa rata-rata nilai untuk kelas Farmasi adalah 75 sedangkan rata-rata nilai untuk kelas Administrasi Perkantoran adalah 77.

Setelah dilaksanakan pre-test maka langkah selanjutnya adalah melakukan implementasi pembelajaran multimedia dengan memberikan perlakuan kepada kedua kelas tersebut selama dua kali pertemuan. Materi perlakuan terhadap kedua kelas tersebut meliputi pembelajaran multimedia yang berisi materi kata benda, kata kerja, kata keterangan pelengkap, kata keterangan waktu, kata bilangan dan kata tanya. Pada akhir perlakuan di kedua kelas tersebut dilaksanakan post-test dengan materi yang mencakup keenam jenis kata yang telah diajarkan.

Hasil pelaksanaan post-test untuk kedua kelas tersebut dapat dilihat pada tabel 3 dan tabel 4 berikut ini.

Tabel 3 Nilai Post-test
Kelas Farmasi

No.	Nomor Responden	Nilai Post-test
1	20	52
2	22	68
3	4	78
4	11	78
5	18	82
6	5	84
7	10	84
8	24	86
9	17	88
10	19	88
No.	Nomor Responden	Nilai Post-test
11	3	90

12	9	90
13	2	92
14	16	92
15	26	92
16	27	92
17	7	94
18	21	94
19	1	96
20	6	96
21	8	96
22	12	96
23	14	96
24	15	96
25	25	96
26	23	97
27	13	98
28	28	98
29	29	98
30	30	98

Tabel 4 Nilai Post-test
Kelas Administrasi Perkantoran

No.	Nomor Responden	Nilai Post-test
1	29	32
2	3	40
3	2	61
4	6	64
5	1	72
6	18	72
7	21	72
8	5	75
9	26	75
10	10	78
11	25	78
12	14	82
13	23	87
14	12	88
15	16	89
16	7	90
17	17	92
18	20	92
No.	Nomor Responden	Nilai Post-test
19	8	93
20	4	94

21	9	94
22	13	94
23	19	94
24	22	94
25	28	94
26	30	96
27	11	98
28	15	98
29	24	98
30	27	98

Dari tabel 3 dan 4 diperoleh data bahwa rata-rata nilai untuk kelas Farmasi adalah 90 sedangkan rata-rata nilai untuk kelas Administrasi Perkantoran adalah 83. Perbedaan nilai rata-rata siswa yang telah diberikan perlakuan baik dengan pembelajaran multimedia *Rosetta Stone* dan *Tell Me More Japanese* dapat diketahui dengan menghitung selisih nilai rata-rata post-test dengan nilai rata-rata pre-test. Dari hasil penghitungan ternyata terdapat peningkatan

nilai rata-rata baik untuk kelas Farmasi dan kelas Administrasi Perkantoran.

Perbedaan nilai rata-rata sebelum perlakuan dan nilai rata-rata setelah perlakuan menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran multimedia *Rosetta Stone* dan *Tell Me More Japanese* terhadap penguasaan kosakata dan keterampilan membaca bahasa Jepang. Pengaruh lainnya ditunjukkan pada saat setelah diberikannya pembelajaran multimedia *Rosetta Stone* dan *Tell Me More Japanese*, siswa-siswi SMKN 1 Purwokerto terlihat antusias dengan banyaknya *feedback* atau umpan balik pada saat mereka melihat tampilan multimedia *Rosetta Stone* dan *Tell Me More Japanese*. Siswa-siswi SMKN 1 Purwokerto juga mengharapkan agar pelajaran bahasa Jepang dilakukan dengan pembelajaran multimedia sebagai variasi terhadap pembelajaran bahasa Jepang yang sering dilakukan secara tradisional yaitu dengan metode ceramah.

1. Multimedia *Rosetta Stone*

Kisi-kisi perlakuan Multimedia *Rosetta Stone*

No	Perlakuan	Fokus	Perlakuan ke-
1	Kata Benda	Mengetahui, memahami, menerapkan dan mampu membaca jenis-jenis kata Benda dengan cara: Memilih gambar yang sesuai dengan teks bahasa Jepang Memilih teks bahasa Jepang yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan Memilih teks bahasa Jepang yang sesuai dengan suara yang terdengar Memilih teks bahasa Jepang yang sesuai dengan aktivitas gambar yang ditampilkan	Satu
2	Kata Kerja	Mengetahui, memahami, menerapkan dan mampu membaca jenis-jenis kata Kerja dengan cara: Memilih gambar yang sesuai dengan teks bahasa Jepang Memilih teks bahasa Jepang yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan Memilih teks bahasa Jepang yang sesuai dengan suara yang terdengar Memilih teks bahasa Jepang yang sesuai dengan aktivitas gambar yang ditampilkan	Dua
3	Kata Keterangan Pelengkap	Mengetahui, memahami, menerapkan dan mampu membaca jenis-jenis kata Keterangan Pelengkap dengan cara: Memilih gambar yang sesuai dengan teks bahasa Jepang Memilih teks bahasa Jepang yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan Memilih teks bahasa Jepang yang sesuai dengan suara yang	Tiga

		terdengar Memilih teks bahasa Jepang yang sesuai dengan aktivitas gambar yang ditampilkan	
4	Kata Keterangan waktu	Mengetahui, memahami, menerapkan dan mampu membaca jenis-jenis kata Keterangan Waktu dengan cara: Memilih gambar yang sesuai dengan teks bahasa Jepang Memilih teks bahasa Jepang yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan Memilih teks bahasa Jepang yang sesuai dengan suara yang terdengar Memilih teks bahasa Jepang yang sesuai dengan aktivitas gambar yang ditampilkan	Empat
5	Kata Bilangan	Mengetahui, memahami, menerapkan dan mampu membaca jenis-jenis kata Bilangan dengan cara: Memilih gambar yang sesuai dengan teks bahasa Jepang Memilih teks bahasa Jepang yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan Memilih teks bahasa Jepang yang sesuai dengan suara yang terdengar Memilih teks bahasa Jepang yang sesuai dengan aktivitas gambar yang ditampilkan	Lima
6	Kata Tanya	Mengetahui, memahami, menerapkan dan mampu membaca jenis-jenis kata Tanya dengan cara: Memilih gambar yang sesuai dengan teks bahasa Jepang Memilih teks bahasa Jepang yang sesuai dengan gambar yang ditampilkan Memilih teks bahasa Jepang yang sesuai dengan suara yang terdengar Memilih teks bahasa Jepang yang sesuai dengan aktivitas gambar yang ditampilkan	Enam

2. Multimedia *Tell Me More Japanese*

Kisi-kisi perlakuan Multimedia *Tell Me More Japanese*

No	Perlakuan dalam	Fokus	Perlakuan ke-
----	-----------------	-------	---------------

	pembelajaran		
1	Kata Benda	Mengetahui, memahami, menerapkan dan mampu membaca jenis-jenis kata Benda dengan cara: Mencocokkan gambar dengan teks bahasa Jepang Mencocokkan teks bahasa Jepang dan teks bahasa Romawi. Mencocokkan teks bahasa Jepang dan maknanya Mencocokkan teks bahasa Jepang dan lawan katanya. Mengisi kosakata dalam teks bahasa Jepang Menyusun kalimat sederhana bahasa Jepang dari kosakata bahasa Jepang.	Satu
2	Kata Kerja	Mengetahui, memahami, menerapkan dan mampu membaca jenis-jenis kata kerja dengan cara: Mencocokkan gambar dengan teks bahasa Jepang Mencocokkan teks bahasa Jepang dan teks bahasa Romawi. Mencocokkan teks bahasa Jepang dan maknanya Mencocokkan teks bahasa Jepang dan lawan katanya. Mengisi kosakata dalam teks bahasa Jepang Menyusun kalimat sederhana bahasa Jepang dari kosakata bahasa Jepang.	Dua
3	Kata Keterangan Pelengkap	Mengetahui, memahami, menerapkan dan mampu membaca jenis-jenis kata keterangan pelengkap dengan cara: Mencocokkan gambar dengan teks bahasa Jepang Mencocokkan teks bahasa Jepang dan teks bahasa Romawi. Mencocokkan teks bahasa Jepang dan maknanya Mencocokkan teks bahasa Jepang dan lawan katanya. Mengisi kosakata dalam teks bahasa Jepang Menyusun kalimat sederhana bahasa Jepang dari kosakata bahasa Jepang.	tiga
4	Kata Keterangan Waktu	Mengetahui, memahami, menerapkan dan mampu membaca jenis-jenis kata keterangan waktu dengan cara: Mencocokkan gambar dengan teks bahasa Jepang Mencocokkan teks bahasa Jepang dan teks bahasa Romawi. Mencocokkan teks bahasa Jepang dan maknanya Mencocokkan teks bahasa Jepang dan lawan katanya. Mengisi kosakata dalam teks bahasa Jepang Menyusun kalimat sederhana bahasa Jepang dari kosakata bahasa Jepang.	Empat

5	Kata Bilangan	Mengetahui, memahami, menerapkan dan mampu membaca jenis-jenis kata Bilangan dengan cara: Mencocokkan gambar dengan teks bahasa Jepang Mencocokkan teks bahasa Jepang dan teks bahasa Romawi. Mencocokkan teks bahasa Jepang dan maknanya Mencocokkan teks bahasa Jepang dan lawan katanya. Mengisi kosakata dalam teks bahasa Jepang Menyusun kalimat sederhana bahasa Jepang dari kosakata bahasa Jepang.	Lima
6	Kata Tanya	Mengetahui, memahami, menerapkan dan mampu membaca jenis-jenis kata tanya dengan cara: Mencocokkan gambar dengan teks bahasa Jepang Mencocokkan teks bahasa Jepang dan teks bahasa Romawi. Mencocokkan teks bahasa Jepang dan maknanya Mencocokkan teks bahasa Jepang dan lawan katanya. Mengisi kosakata dalam teks bahasa Jepang Menyusun kalimat sederhana bahasa Jepang dari kosakata bahasa Jepang.	Enam

3. KESIMPULAN

Berdasarkan implementasi kegiatan pembelajaran multimedia yang dilaksanakan maka kesimpulan yang dapat diambil adalah sebagai berikut:

(1) Tingkat penguasaan kosakata bahasa Jepang Siswa SMKN 1 Purwokerto setelah mendapat pelatihan pembelajaran relatif memiliki tingkat yang lebih baik. Hal ini dibuktikan dari perbedaan nilai rata-rata sebelum perlakuan dan nilai rata-rata setelah perlakuan serta dari pengamatan selama berlangsungnya pelatihan.

(2) Tingkat keterampilan membaca bahasa Jepang Siswa SMKN 1 Purwokerto setelah mendapat pelatihan pembelajaran multimedia relatif memiliki tingkat yang lebih baik. Hal ini dibuktikan dari perbedaan nilai rata-rata sebelum perlakuan dan nilai rata-rata setelah perlakuan serta dari hasil pengamatan selama berlangsungnya pelatihan.

DAFTAR PUSTAKA

Collins, Janet, Michael Hammond dan Jerry Wellington. 2002. *Teaching and Learning with Multimedia*. London: Routledge.

Mayer, Richard E. 2005. Introduction to Multimedia Learning dalam Cambridge Handbook of Multimedia Learning. New York, Cambridge University Press.

A digital Rosetta Stone Pack, Thomas Link - up;; 17, 6; Pro-Quest. Nov/Dec 2000

Interview with Tom Adams, Chief Executive Officer, Rosetta Stone Inc. DOI 10.1108/02580541011080573 VOL. 26 NO. 10, Q Emerald Group Publishing Limited, ISSN 0258-0543 STRATEGIC DIRECTION, 2010

The Rosetta Stone: English I and English II (American) Anonymous School Library Journal; 45, 9; Pro-Quest, September 1999.

[http://en.wikipedia.org/wiki/rosetta_stone_\(software\)](http://en.wikipedia.org/wiki/rosetta_stone_(software))

[http://en.wikipedia.org/wiki/tell_me_more_japanese_\(software\)](http://en.wikipedia.org/wiki/tell_me_more_japanese_(software))