

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN HURUF HIRAGANA DALAM WUJUD CD INTERAKTIF UNTUK SISWA KELAS IV SD

Oleh

I Made Marthana Yusa¹, Fajar Wati Putu Yuliana²
Program Studi Teknik Informatika–Konsentrasi Desain Grafis Dan
Multimedia
STMIK STIKOM Indonesia (STIKI Indonesia)
e-mail: made.marthana@yahoo.com¹, fajar.yuliana@gmail.com²

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran alternatif berbasis komputer yang menarik, dalam pembelajaran bahasa Jepang, untuk siswa kelas IV SD. Media pembelajaran yang dipilih berbentuk CD Interaktif. Materi pembelajaran bahasa Jepang yang dipilih adalah pembelajaran tulisan *Hiragana*, karena lebih mudah dipelajari jika dibandingkan dengan huruf *Katakana* dan *Kanji*. Pembelajarannya meliputi cara penulisan, pengucapan huruf dan pemakaian pada beberapa kata serta arti dari kata tersebut. Model pembelajaran yang penulis gunakan adalah model tutorial dan *instructional games*. Penyampaian materi pembelajaran huruf *Hiragana* adalah dengan konsep bercerita (*storytelling*). Dalam proses pembelajaran dengan CD interaktif model tutorial dan *instructional games*, dengan konsep *storytelling* akan membantu anak untuk tidak hanya mengutamakan kemampuan otak kiri yang cenderung berpikir rasional, tetapi juga otak kanan dengan kecenderungan berpikir kreatif dan imajinatif. Secara umum semua anak-anak senang mendengarkan *storytelling*, baik anak balita, usia sekolah dasar, maupun yang telah beranjak remaja bahkan orang dewasa.

Kata Kunci : media pembelajaran, cd interaktif, pembelajaran huruf Hiragana, model tutorial, *instructional games*

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa internasional biasanya dimulai dari pendidikan Sekolah Dasar (SD). Sudah banyak SD di Indonesia yang memasukkan bahasa internasional dalam kurikulum pendidikannya. Kondisi berbeda dialami oleh SD Negeri di kawasan kecamatan Kuta Selatan. Kecamatan Kuta Selatan merupakan kawasan pariwisata strategis di Bali. Tidak seperti SD Swasta, belum banyak

terdapat SD Negeri di Kuta Selatan yang memasukkan bahasa Jepang ke dalam kurikulum pendidikannya. Sesuai hasil survey tim penulis, hanya terdapat tiga SD swasta yang sudah memasukkan bahasa Jepang ke dalam kurikulum pendidikan, salah satunya adalah SD Nusa Dua. SD Nusa Dua memasukkan bahasa Jepang dalam kurikulum sebagai bahasa internasional. Pengajaran bahasa Jepang ini dimulai dari kelas IV SD.

Ogawa (2008) menyampaikan, langkah awal dalam belajar bahasa Jepang adalah mempelajari huruf *Hiragana*, karena lebih mudah dipelajari jika dibandingkan dengan huruf *Katakana* dan *Kanji*. Dalam memberikan pembelajaran huruf *Hiragana*, ada beberapa unsur penting yang harus diperhatikan oleh peserta didik, salah satunya penulisan dan cara baca atau pengucapan. Dalam penulisan, peserta didik terkadang sulit untuk mengikutinya. Apalagi peserta didik yang memiliki daya pikir dan daya serap yang kurang. Hal tersebut menyebabkan pengajar harus mengulangi penyampaian materi beberapa kali dalam proses pembelajaran konvensional di kelas. Begitu juga dalam hal pengucapan huruf atau kata, pengajar terkadang harus mengulangi beberapa kali pengucapan kata agar peserta didik dapat memahami dan bisa mengikuti dengan baik. Hal seperti ini dapat menyebabkan kurang efisiennya waktu dan tenaga. Disamping itu hasil yang diharapkan kurang memuaskan. Menurut Lembaga Psikologi Episentrum (2010), anak-anak, dalam hal ini siswa kelas IV SD yang rentang usianya antara (9-10 tahun), cenderung lebih senang bermain dibanding belajar.

Untuk menangani permasalahan tersebut, diperlukan media pembelajaran alternatif selain instrumentasi pembelajaran konvensional guna membantu proses belajar mengajar, sehingga motivasi dan pemahaman peserta didik bisa ditingkatkan. Penulis melihat media CD interaktif bisa menjadi media pembelajaran alternatif bagi pembelajaran huruf *Hiragana*. Kelebihan menggunakan CD Interaktif, seperti yang disampaikan Reskiwahyudi (2011) adalah selain adanya kemudahan dalam menambah pengetahuan, CD Interaktif memiliki tampilan audio-visual yang lebih menarik dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di kelas. Salah satu kelebihan media CD Interaktif juga bisa mengajak siswa untuk bermain sekaligus belajar.

Penelitian ini mencoba mengkaji bagaimana wujud media pembelajaran CD Interaktif yang menyampaikan materi pembelajaran Huruf *Hiragana*. Aspek-aspek yang diperhatikan adalah cara penyampaian materi sebagai pengembangan penyampaian materi pembelajaran Huruf *Hiragana* di kelas. Penyampaian materi dikemas dalam wujud yang berbeda, dalam hal ini CD Interaktif.

1.2 Rumusan masalah

Masalah utama dalam makalah ini adalah “Bagaimana perancangan CD interaktif pembelajaran huruf *Hiragana* yang menarik bagi siswa kelas IV SD?”

1.3 Batasan Perancangan

Perancangan ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Bentuk perancangan media pembelajaran adalah CD interaktif.

2. Huruf yang dibahas hanya huruf *Hiragana*, yang pembelajarannya meliputi cara penulisan, pengucapan huruf dan pemakaian pada beberapa kata serta arti dari kata tersebut.
3. Materi pembelajaran huruf *Hiragana* ini ditujukan untuk siswa kelas IV SD (umur 9-10 tahun).

1.4 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran alternatif berbasis komputer yang menarik dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk siswa kelas IV SD.

II. KAJIAN PUSTAKA

2.1 Pengertian Perancangan

Penulis memilih kata 'desain' sebagai padanan kata yang tepat untuk kata 'perancangan'. Menurut etimologi, pada Widagdo (2005), desain memiliki beberapa pengertian sebagai berikut : *designose* (Bahasa Latin) menyebutkan perancangan sebagai tindakan menakik untuk memberi tanda. Maksudnya adalah untuk memberi citra pada objek tertentu; *designare* (Bahasa Perancis) menyebutkan perancangan sebagai tindakan menandai/memberi penanda, memisahkan, dengan maksud menghilangkan kesimpangsiuran; *design* (Bahasa Inggris) menyebutkan perancangan adalah memikirkan, menggambar rencana, menyusun bagian-bagian menjadi sesuatu yang baru. Rancangan menurut Chulsum (2006) adalah sesuatu yang telah dirancang, hasil dari rencana. Perancangan pada sebuah sistem adalah proses, cara, agar sebuah sistem dapat berjalan sebagai mana yang diinginkan. Dari pemaparan tersebut, penulis menyimpulkan bahwa perancangan adalah suatu aktifitas memikirkan, menggambar, merencanakan, menyusun sesuatu yang baru dan berguna yang tidak ada sebelumnya.

2.2 Media Pembelajaran Berbasis Komputer

Riswan (2009) menyampaikan, bagian dari model pembelajaran berbasis komputer adalah model drills, model tutorial, model simulasi, dan *instructional games*. Penulis melihat model tutorial dan *instructional games* sebagai model yang lebih menarik dan sesuai sebagai model pembelajaran untuk siswa kelas IV SD dibandingkan model drills dan simulasi.

2.2.1 Model Tutorial

Model pembelajaran tutorial adalah pembelajaran khusus dengan instruktur yang terqualifikasi, penggunaan mikro komputer untuk tutorial pembelajaran. Model pembelajaran tutorial merupakan program pembelajaran yang digunakan

dalam proses pembelajaran dengan menggunakan *software* berupa program komputer yang berisikan materi pelajaran. Karakteristik :

- a. Adanya panduan yang membimbing siswa
- b. Adanya respon dari siswa
- c. Respon siswa dievaluasi oleh komputer
- d. Melanjutkan atau mengulangi tahapan sebelumnya

2.2.2 Model Instructional Games

Instructional games merupakan salah satu bentuk modifikasi dari permainan-permainan (*games*) yang ada dalam program komputer tetapi pengemasan isi disesuaikan dengan materi pembelajaran. Karakteristik :

- a. Setiap permainan harus memiliki tujuan
- b. Adanya aturan yang harus diikuti oleh user atau pengguna
- c. Adanya suasana kompetisi untuk menempuh tujuan atau target yang dicapai
- d. Adanya tantangan untuk menambah daya tarik *games*
- e. Bersifat imajinatif
- f. Bersifat menghibur.

2.3 Media CD Interaktif

CD Interaktif termasuk dalam media pembelajaran berbasis komputer dan multimedia interaktif. Setemen dkk (2004) menyampaikan, banyak batasan yang diberikan orang tentang media. Asosiasi Teknologi dan Komunikasi Pendidikan (*Association of Education and Communication Technology/EACT*) di Amerika misalnya, membatasi media sebagai segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Briggs pada Setemen dkk (2004) berpendapat bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Buku, film, kaset, film bingkai adalah contoh-contohnya. Sementara menurut Asosiasi Pendidikan Nasional (*National Education Association/NEA*), media adalah bentuk komunikasi tercetak maupun audiovisual serta peralatannya. Sesuai pendapat tersebut, media yang dimaksud adalah sebuah perangkat lunak yang tersimpan dalam bentuk CD (*Compact Disc*). Reskiwahyudi (2011) menyampaikan CD Interaktif berasal dari dua istilah yaitu CD dan Interaktif. CD berasal dari bahasa Inggris merupakan singkatan dari *Compact Disc*, sedangkan interaktif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) diartikan sebagai dialog antara komputer dan terminal atau komputer dengan komputer. Berdasarkan pemaparan teori tersebut, penulis mengambil kesimpulan bahwa CD Interaktif adalah piringan metal yang digunakan sebagai alternatif sumber belajar sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat peserta didik untuk memperhatikan pelajaran yang diberikan oleh pengajar.

Kelebihan menggunakan CD Interaktif, seperti yang disampaikan Reskiwahyudi (2011) adalah selain adanya kemudahan dalam menambah pengetahuan, CD Interaktif memiliki tampilan audio-visual yang lebih menarik

dibandingkan dengan pembelajaran konvensional di kelas. Materi pada CD interaktif memiliki tampilan yang lebih kaya dari media konvensional seperti buku atau media cetak lain. Tampilan CD Interaktif lebih kaya karena ada unsur audio, visual, animasi, bahkan video. Keunggulan utama terletak pada interaksi antara media dengan pengguna. Mengenai keunggulan CD Interaktif ini, merupakan salah satu dasar utama pemilihannya sebagai media pembelajaran.

2.4 Storytelling

Narasi (*storytelling*) adalah wahana untuk menyampaikan cerita dengan pesan-pesan khusus yang terkandung di dalamnya. *Storytelling* mengoptimalkan proses kreatif anak-anak yang sedang berkembang, senantiasa mengaktifkan bukan hanya aspek intelektual saja tetapi juga aspek kepekaan, kehalusan budi, emosi, seni, daya berfantasi, dan imajinasi. George W. Burns mengemukakan pada Episentrum (2010) bahwa *storytelling* atau penyampaian cerita, bisa mengubah cara kita berpikir atau merasa tentang sesuatu, bahkan juga mengubah sesuatu dalam proses pikiran-tubuh kita seperti yang bisa dilihat pada perubahan dalam respirasi, irama otot, dan detak jantung. Ada beberapa kekuatan cerita :

1. Kekuatan cerita untuk menumbuhkan sikap disiplin
2. Kekuatan cerita untuk membangkitkan emosi
3. Kekuatan cerita untuk memberi inspirasi
4. Kekuatan cerita untuk memunculkan perubahan
5. Kekuatan cerita untuk menumbuhkan kekuatan pikiran-tubuh
6. Kekuatan cerita untuk menyembuhkan

Davidson (2004) menyampaikan bahwa cerita juga mempunyai kekuatan untuk membagi pengetahuan dan menjembatani keragaman budaya, bahasa dan usia. Penulis melihat *storytelling* bisa dipergunakan dalam penyampaian materi. Kekuatan *storytelling* bisa mengajak pengguna media pembelajaran CD Interaktif untuk terlibat dalam cerita sambil menerima materi. Hal tersebut bisa mengatasi kejenuhan yang biasanya timbul pada penyampaian materi pembelajaran dengan cara konvensional di kelas.

2.5 Pengaruh Permainan pada Perkembangan Anak

Jika masih ada orang tua yang berpendapat bahwa bermain terlalu banyak akan membuat anak menjadi malas bekerja dan bodoh, maka orang tua perlu menyimak paparan Lembaga Psikologi Episentrum. Episentrum (2010) menyampaikan, permainan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.

Pengaruh bermain bagi perkembangan anak:

- Bermain mempengaruhi perkembangan fisik anak
- Bermain dapat digunakan sebagai terapi
- Bermain dapat mempengaruhi dan menambah pengetahuan anak

- Bermain mempengaruhi perkembangan kreativitas anak
- Bermain dapat mengembangkan tingkah laku sosial anak
- Bermain dapat mempengaruhi nilai moral anak

Episentrum (2010) juga memaparkan ada jenis permainan aktif dan jenis permainan pasif. Jenis permainan aktif diantaranya bermain bebas dan spontan, bermain musik, sandiwara, mengumpulkan atau mengoleksi sesuatu, dan permainan olahraga. Permainan pasif meliputi kegiatan bermain sambil membaca, mendengarkan radio dan menonton televisi. Penulis melihat kegiatan bermain sambil belajar dengan media pembelajaran CD Interaktif bisa masuk pada jenis permainan aktif dan pasif. Terbilang aktif karena pengguna ikut terlibat dalam permainan. Terbilang pasif karena pengguna tidak melakukan banyak pergerakan karena interaksi lebih banyak terjadi antara pengguna dengan komputer.

2.6 Huruf Hiragana

Abjad dalam bahasa Jepang terdiri dari : *Hiragana*, *Katakana*, *Kanji*, dan *Romaji*. *Hiragana* dipakai untuk menuliskan kata-kata asli bahasa Jepang dan dipakai untuk menggantikan kata-kata dari *Kanji*. *Katakana* dipakai untuk menuliskan kata-kata yang berasal dari bahasa asing, nama orang asing, nama negeri asing, nama kota luar negeri dan lain-lainnya yang bukan Jepang. *Kanji* dipakai untuk menuliskan kata-kata yang merupakan serapan dari abjad Cina. *Romaji* adalah huruf latin (26 huruf alphabet).

Seperti yang dipaparkan oleh Tirtobisono (1996) bahwa *Hiragana* (ひらがな、平仮名) adalah suatu cara penulisan bahasa Jepang dan mewakili sebutan suku kata. Pada masa silam, *Hiragana* juga dikenali sebagai *onna de* (女手) atau 'tulisan wanita' karena biasa digunakan oleh kaum wanita. Kaum lelaki pada masa itu menulis menggunakan tulisan *Kanji* dan *Katagana*. Huruf *Hiragana* mulai digunakan secara luas pada abad ke-10 Masehi.

2.6.1 Kegunaan Huruf Hiragana

Kegunaan huruf *Hiragana* disampaikan oleh Ambarwati (2004) yaitu digunakan untuk kata-kata bahasa Jepang dimana *Kanji* tidak dapat dipakai secara mudah, kata-kata yang merupakan simbol sebuah bunyi, akhir kata-kata yang terkonjungsi seperti kata kerja, kata sifat, partikel atau kata sandang, kata kerja bantu, dan yang sejenis. Demikian juga kata ganti, kata keterangan, dan kata sambung serta nama tumbuhan dan hewan lebih baik ditulis dengan bentuk *Hiragana*. Contoh kegunaan *Hiragana* antara lain :

1. Menulis akhiran kata (*okurigana*, 送り仮名). Contoh: *okuru* (mengirim) ditulis: 送る. Yang bercetak tebal itulah *okurigana*
2. Menulis kata keterangan (*adverb*), beberapa kata benda (*noun*) dan kata sifat (*adjective*)

3. Perkataan-perkataan dimana *Kanjinya* tidak diketahui atau sudah lama tidak digunakan
4. Menulis bahan bacaan anak-anak seperti buku teks, teks lagu, animasi (*anime*), animasi yang dikomikkan (*animanga*), dan komik (*manga*)
5. Menulis *furiragana*, dikenal juga dengan *rubi*, yaitu teks kecil di atas *Kanji*, yang menandakan bagaimana suatu kata dibaca.

2.6.2 Aturan Menulis Huruf Hiragana

Tiga aturan utama dalam menulis huruf *Hiragana* antara lain :

1. Pertama-tama, susun huruf untuk membentuk kata yang diinginkan (sudah jelas)
2. Konsonan tebal diwakili oleh huruf 'tsu' kecil
Contoh: はつきり = (ha)_(tsu)(ki)(ri) = ha**kk**iri
3. Vokal panjang ditulis dengan menambahkan huruf terkait
Contoh: おか**あ**さん = (o)(ka)(**a**)(sa)(n) = oka**aa**-san

Materi huruf *Hiragana* yang dipelajari dalam perancangan media pembelajaran mencakup 5 vokal (a, i, u, e, o), 2 semivokal (y, w), dan 14 konsonan (k, s, t, n, h, m, r, g, z, d, b, p, c, f)

2.7 Aplikasi Perancangan

Penulis menggunakan aplikasi Adobe Flash pada proses perancangan CD Interaktif. Menurut Tim Peneliti dan Pengembangan Wahana Komputer (2004), Fitur-fitur yang dimiliki Adobe Flash dapat digunakan untuk pembuatan, pengolahan, serta manipulasi berbagai jenis data meliputi audio, video, gambar bitmap dan vektor, teks serta data. Penggunaan Adobe Flash juga cukup populer dikalangan para pembuat animasi.

Bahasa pemrograman yang penulis gunakan adalah *Action Script 2.0*. Nugroho (2011) menyampaikan bahwa bahwa *Adobe ActionScript* merupakan bahasa pemrograman yang bekerja di dalam platform *Adobe Flash*. *ActionScript* memang dibangun sebagai cara untuk mengembangkan pemrograman interaktif secara efisien menggunakan platform aplikasi *Adobe Flash ActionScript*. Penggunaannya mulai dari animasi yang sederhana sampai dengan yang kompleks, juga dalam penggunaan data, dan aplikasi *interface* yang interaktif. Seperti apa yang disampaikan Madcoms (2001), perintah *ActionScript* adalah suatu perintah yang dapat menghasilkan suatu aksi atau gerakan pada objek. *ActionScript* digunakan untuk membuat animasi yang lebih kompleks dan interaktif, sehingga lebih menarik bagi penikmat animasi

III. METODOLOGI DAN KONSEP PERANCANGAN

3.1 Metodologi

Metode yang digunakan pada penelitian ini mengikuti model penelitian dan pengembangan. Penulis melakukan kajian pustaka untuk mendapatkan data sekunder yang meliputi pengetahuan tentang perancangan, media pembelajaran berbasis komputer, psikologi anak terkait interaksinya dengan media, dan materi pembelajaran yaitu huruf Hiragana. Kajian tentang penelitian terdahulu terkait media pembelajaran juga dilakukan untuk melihat potensi pengembangan media pembelajaran berupa CD Interaktif. Analisis deskriptif dilakukan pada data sekunder. Dari kajian pustaka tentang psikologi anak terkait interaksinya dengan media, dan kajian pustaka tentang media pembelajaran berbasis komputer diperoleh fakta mengenai keunggulan media CD interaktif sebagai media alternatif pembelajaran. Hasil kajian pustaka tentang Hiragana digunakan sebagai materi utama media pembelajaran CD Interaktif. Pemilihan model tutorial dan *instructional games* dilakukan atas hasil kajian pustaka bahwa model tersebut dianggap paling menarik minat anak untuk belajar. Selanjutnya, CD interaktif model tutorial dan *instructional games* disampaikan dengan cara bercerita (*storytelling*). *Storytelling* ini menjadi konsep perancangan yang menambah daya tarik media pembelajaran.

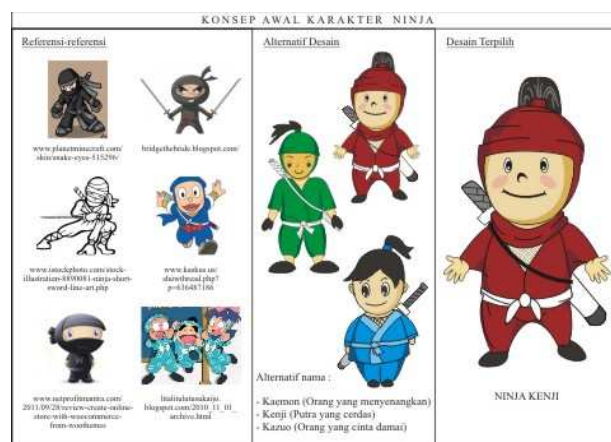
3.2 Konsep perancangan

Penyampaian materi pembelajaran huruf *Hiragana* adalah dengan konsep bercerita (*storytelling*). Dalam proses pembelajaran dengan CD interaktif model tutorial dan *instructional games* dengan konsep *storytelling* akan membantu anak untuk tidak hanya mengutamakan kemampuan otak kiri, tetapi juga otak kanan. Secara umum semua anak-anak senang mendengarkan *storytelling*, baik anak balita, usia sekolah dasar, maupun yang telah beranjak remaja bahkan orang dewasa. Kebiasaan anak-anak untuk bermain *game* dalam *platform* yang kurang berunsur edukasi seperti *game-game Playstation* bisa direduksi ketika mereka mendapatkan pilihan media lain yang lebih bermanfaat dalam pendidikan. Konsep CD Interaktif dalam penyampaian *storytelling* tidak hanya menyampaikan pengajaran tentang huruf *Hiragana*, tetapi juga menyampaikan pendidikan tentang watak/karakter yang direpresentasikan pada sosok protagonis : Kenji (lihat Gambar 3.1) dan antagonis : Kappa (lihat Gambar 3.2) dan juga tentang budaya Jepang, khususnya mitologi Jepang.

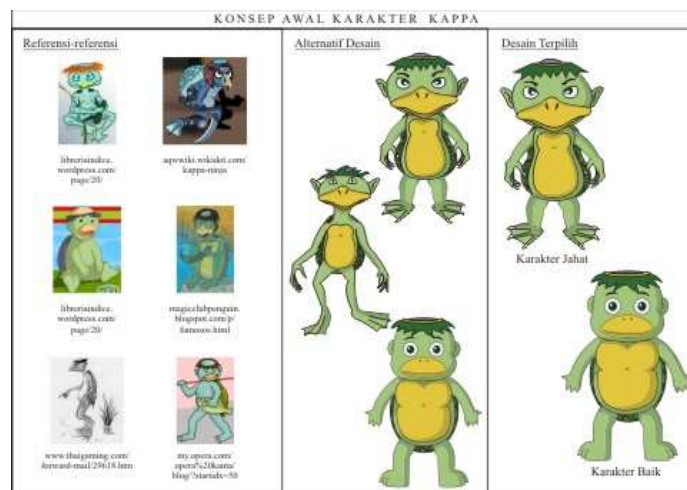
Storytelling yang disampaikan : *Ninja Kenji* (10 tahun) adalah seorang anak *ninja* yang menggunakan baju merah hati / merah SD. Ia berkelana untuk memberantas kejahatan. *Kappa* adalah sosok jahat, yang biasa menebar teror kejahatan. *Ninja Kenji* harus memberantas kejahatan yang dilakukan oleh *Kappa*. Dalam aksinya, *Ninja Kenji* memerlukan bantuan dari peserta didik untuk memecahkan misteri setiap sandi huruf *Hiragana* yang ada. Sebelum berpetualang, *Ninja Kenji* mendapat pembekalan ilmu oleh guru (*Sensei*) dan beberapa makhluk mitologi Jepang yaitu *Kitsune*, *Konak Jiji*, *Ameterasu*,

Yatagarasu, dan *Shukaku*. Setiap sandi huruf Hiragana yang terpecahkan akan merubah bentuk dan sifat *Kappa* sedikit demi sedikit menjadi baik.

Konsep *setting* ruang dan waktu penting diciptakan untuk mengajak pengguna CD interaktif lebih terlibat dalam cerita. *Setting* berlokasi di kota *Fujiyoshida*, Prefektur *Yamanashi*, Wilayah *Chubu*, Kepulauan *Honshu*, Negara Jepang. Petualangan berlokasi di bantaran sungai *Sagami* yang berhulu di danau *Yamanaka* dengan menggunakan waktu pagi hingga sore hari dalam setting waktu masa dimana entitas mitologi Jepang hidup (lihat Gambar 3.3).



Gambar 3.1 Konsep Karakter Protagonis : Ninja Kenji



Gambar 3.2 Konsep Karakter Antagonis : Kappa



Gambar 3.3 Setting Ruang dan waktu Petualangan Kenji

Ninja Kenji memulai petualangan dari Danau *Yamanaka* di kaki gunung *Fuji* ke arah utara melalui sekolah *Ninjutsu*, rumah *Kitsune*, sumur tua, *Teruteru bozu* (penangkal hujan), pohon *Betula pubescens*, jalan berbatu tanah bata, dan terakhir batuan di hilir sungai *Sagami* (lihat Gambar 3.4).



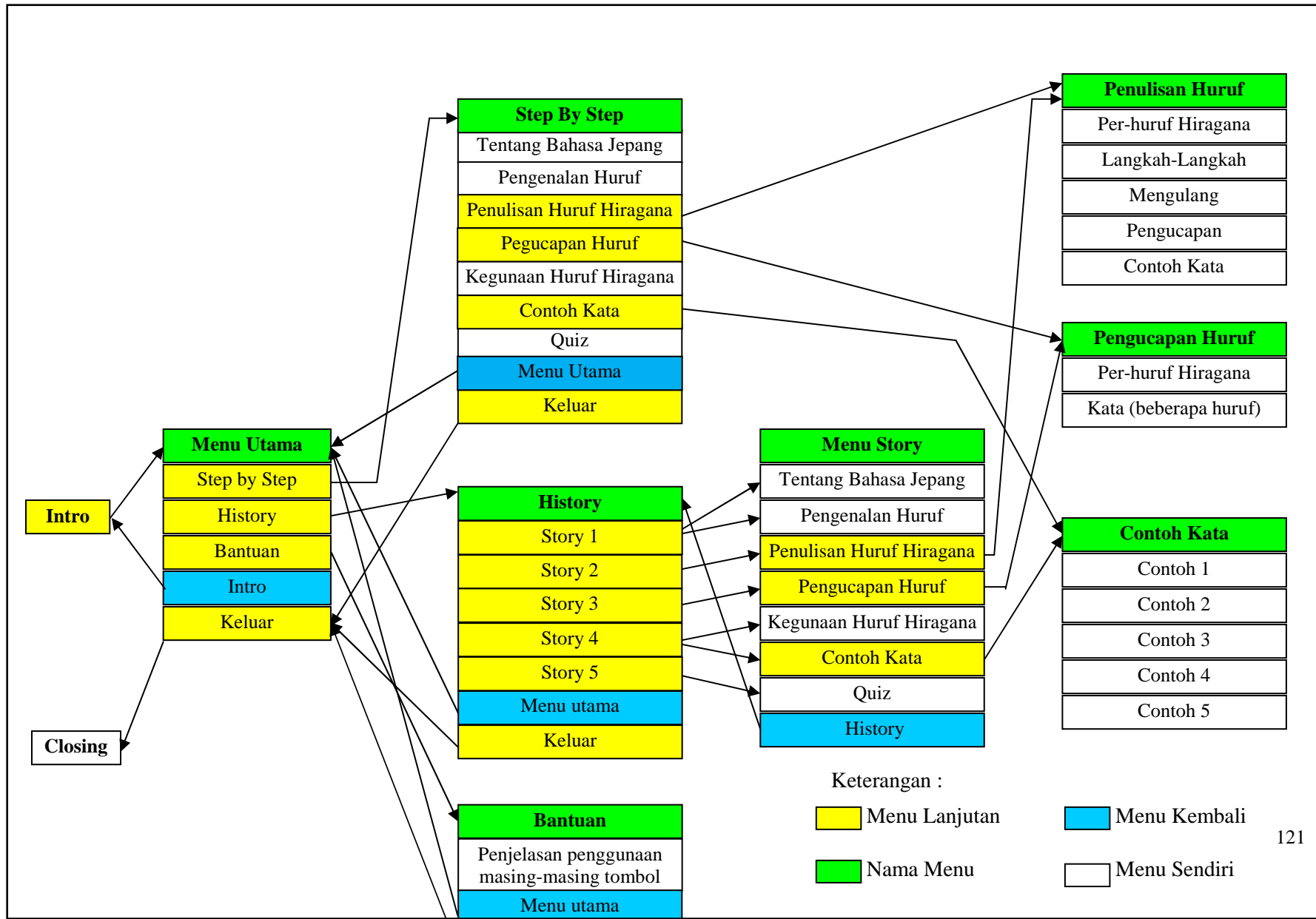
Gambar 3.4 Setting Ruang dan Waktu Ninja Kenji

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media pembelajaran berbasis komputer pembelajaran huruf *Hiragana* dikembangkan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Dari proses 1) Pengumpulan data aktual dan faktual dan (2) Analisis, didapatkan pemilihan penggunaan Model Tutorial dan *Instructional Games* sebagai model pembelajaran berbasis komputer CD Interaktif. Dari proses tersebut juga ditentukan pemilihan materi-materi

beserta menu-menu yang akan disampaikan pada media CD Interaktif. Pada proses 3) Perancangan, menggunakan segala aset desain seperti *image* karakter, *setting*, animasi dan *Background Music*, yang dikomposisikan dan diedit menggunakan Adobe Flash dengan bahasa pemrograman *Action Script 2.0*. Pada tahapan 4) Evaluasi, dilakukan terhadap kesesuaian antara penggunaan aset-aset desain pada perancangan dengan teori-teori pada kajian pustaka dan konsep perancangan. Evaluasi menghasilkan kesimpulan. Keseluruhan rancangan CD interaktif pembelajaran huruf *Hiragana* ini digambarkan dalam bentuk alur menu yang bisa dilihat pada Gambar 4.1.

Gambar 4.1 Alur Menu Pembelajaran Huruf Hiragana pada Media CD Interaktif



V. KESIMPULAN

Penelitian dilaksanakan dengan menggunakan model penelitian dan perancangan yang meliputi tahap-tahap: 1) pengumpulan data aktual dan faktual; 2) analisis; 3) perancangan CD Interaktif; 4) evaluasi. Perancangan CD interaktif pembelajaran huruf *Hiragana* yang menarik bagi siswa kelas IV SD adalah yang menggunakan model pembelajaran model tutorial dan *instructional games*. Materi pembelajaran huruf *Hiragana* disampaikan dengan konsep bercerita (*storytelling*). Dalam proses pembelajaran dengan CD interaktif model tutorial dan *instructional games* dengan konsep *storytelling* akan membantu anak untuk tidak hanya mengutamakan kemampuan otak kiri yang cenderung berpikir rasional, tetapi juga otak kanan dengan kecenderungan berpikir kreatif dan imajinatif. Secara umum, semua anak-anak senang mendengarkan *storytelling*, baik anak balita, usia sekolah dasar, maupun yang telah beranjak remaja bahkan orang dewasa.

VI. DAFTAR PUSTAKA

- Ambarwati, P. (2004). *Bahasa Jepang Sehari-hari (Japanese For ToDay)*. Jakarta : Grasindo
- Bandura, A. (1977). *Social Learning Theory*. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall
- Barnard, M. (1998). *Art, Design and Visual Culture*. New York :St.Martin's Press
- Chandra, T. (1976). *Bahasa Jepang Sehari-hari*. Jakarta : Evergreen Japanese Course
- Chulsum, U. (2006). *Kamus Besar Bahasa Indonesia I*. Surabaya : Yoshiko Press
- Davidson, M. (2004). *A Phenomenological evaluation:using storytelling as a primary teaching method*. Nurse Education and Practise 4
- Darmawan, H. (2012). *How To Make Comics-Menurut Para Master Komik Dunia*. Jakarta : Plotpoint publishing
- Dimiyati dan Mudjiono (2002). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Fathurrahmar, F. (2011). *Pengertian Multimedia / Interaktif*. Tersedia pada : <http://www.multimedia-interaktif.com/>. (diakses tanggal 28 April 2012)
- Hadi, M. S. (2009). *Belajar Huruf Hiragana*. Tersedia pada: http://www.ppitokodai.org/index.php?option=com_content&view=article&id=131:belajar-huruf-hiragana&catid=20:artikel&Itemid=74. (diakses tanggal 25 April 2012)

- Kridalaksana, H. (2005). *Pesona Bahasa : Langkah Awal Memahami Linguistik*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Krisnawan, S. R. (2009). *Pengertian dan Ciri-ciri Pembelajaran*. Tersedia pada: <http://krisna1.blog.uns.ac.id/2009/10/19/pengertian-dan-ciri-ciri-pembelajaran/>. (Diakses pada 25 April 2012)
- Lembaga Psikologi Episentrum (2010). *Pengaruh Permainan Pada Perkembangan Anak*.
Tersedia pada : <http://episentrum.com/artikel-psikologi/pengaruh-permainan-pada-perkembangan-anak/> (Diakses pada 25 April 2012)
- Lembaga Psikologi Episentrum (2010). *Story Telling*. Tersedia pada : <http://episentrum.com/layanan/story-telling/> (Diakses pada 25 April 2012)
- Madcoms (2011). *Kupas Tuntas Adobe Flash Profesional CS5*. Yogyakarta : Andi Offset
- Nugroho, A. H. (2011). *Pengenalan Flash dan actionsript 3*. Tersedia pada : <http://lecturer.ukdw.ac.id/cnuq/wp-content/uploads/animasi/bab1.pdf>. (diakses tanggal 25 April 2012)
- Ogawa, I. (2008). *Minna no Nihongo Shokyu I : Indonesian version*. Tokyo : International Mutual Activity Foundation (IMAF) Press
- Reskiwahyudi, U. (2011). *Pengaruh Penggunaan Media CD Interaktif Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa SMA Negeri 2 Maros (Studi Pokok Materi Sifat Koligatif Larutan)*. Tersedia pada : <http://udin-reskiwahyudi.blogspot.com/2011/06/pengaruh-penggunaan-media-cd-interaktif.html>. (Diakses pada 25 April 2012)
- Riswan, (2009). *Pengertian Pembelajaran Menurut Beberapa Ahli*. Tersedia pada : <http://www.scribd.com/doc/50015294/13/B-Pengertian-pembelajaran-menurut-beberapa-ahli.html> (Diakses pada 25 April 2012)
- Setemen K., dkk. (2004). *Pembuatan Media Pembelajaran Pengetahuan Alat Dapur Berbasis Multimedia Pada Jurusan Boga Perhotelan*. Bali : IKIP N Singaraja.
- Sudatha, I G. W. (2010). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komputer Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VII Untuk Optimalisasi Hasil Belajar*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika (SENAPATI) 2010



Sudjianto (1996). *Gramatika Bahasa Jepang Modern Seri A*. Jakarta : Kesaint Blanc
Tim Peneliti dan Pengembangan Wahana Komputer (2004). *Pembuatan CD
Interaktif dengan Macromedia Flash MX Professional*. Salemba Infotek:
Jakarta.

Tirtobisono, Y. (1996). *Cepat Menguasai Bahasa Jepang*. Surabaya : Indah
Surabaya

Wahid, F. (2005). *Kamus Istilah Teknologi II*. Yogyakarta : Andi Yogyakarta

Widagdo. (2005). *Desain dan Kebudayaan*. Bandung : Institut Teknologi Bandung