

Pengaruh Penggunaan Multimedia *Storyboard* Terhadap Hasil Belajar Nihonshi

(Penelitian Eksperimen pada Mahasiswa Semester II Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka Jakarta)

Desy Aryani

desyaryani.ec@gmail.com

Universitas Pendidikan Indonesia

Abstract

This study aims to determine the effect of *storyboard* multimedia toward Japanese history (*nihonshi*) learning result and to identify student's response after learning Japanese history (*nihonshi*) by using *storyboard* multimedia. This research is *true experiment* using a *pretest-posttest control group design*. Samples are students of Japanese, totaling 31 students. 14 students as an experimental class and 17 students as a control class. Test and non-test instruments are used in data collection techniques. The results showed that the *nihonshi* learning result of experimental class has increased after using *storyboard* multimedia. It showed the effect of *storyboard* multimedia toward *nihonshi* learning result.

Keywords: *the effect, storyboard multimedia, nihonshi*

A. PENDAHULUAN

Kehidupan terbagi menjadi tiga masa yang dilalui yaitu masa lampau, masa sekarang, dan masa yang akan datang. Masa lampau dijadikan titik tolak untuk masa yang akan datang. Kejadian yang terjadi pada masa lampau yang kemudian disusun berdasarkan peninggalan-peninggalan berbagai peristiwa disebut sebagai sejarah. Ibnu Khaldun (dalam Tamburaka, 2002:10) mengatakan bahwa sejarah merupakan catatan tentang umat manusia atau peradaban dunia; tentang

perubahan-perubahan yang terjadi pada watak masyarakat itu, seperti: kelahiran, keramah-tamahan, solidaritas golongan, revolusi dan pemberontakan oleh segolongan rakyat melawan golongan lain.

Sejarah mengajarkan kita tentang perbuatan manusia di masa lampau. Melalui sejarah kita dapat mengetahui gambaran kehidupan suatu masyarakat yang terjadi di masa lampau sehingga dapat kita tarik sebagai suatu pelajaran yang sangat berharga dan dapat tetap dilestarikan meskipun para pelaku sejarah telah tiada. Tanpa sejarah, manusia tidak mempunyai pengetahuan tentang dirinya, asal usulnya, memori atau ingatan tentang sesuatu yang pernah terjadi. Untuk itu kita haruslah menyadari kedudukan sejarah sebagai suatu yang sangat penting untuk dipelajari.

Setiap negara pasti mempunyai sejarah masing-masing dalam perkembangan negaranya. Jepang adalah salah satu negara yang sempat menggores sejarah dengan kehidupan masyarakat di Indonesia. Jepang merupakan salah satu negara yang mempunyai berbagai fase dalam perkembangan negaranya sejak dahulu hingga kini. Sejarah itu masih dicatat, diabadikan dan hingga saat ini tetap dipelajari bahkan bagi para pembelajar bahasa Jepang yang ada di tiap negara.

Mempelajari sejarah Jepang (*nihonshi*) merupakan hal yang menarik. Pembabakan *nihonshi* terdiri dari beberapa zaman. Surajaya (1996:1) membaginya menjadi tujuh zaman yaitu zaman Pra-Sejarah (zaman Jomon, sampai tahun 200 Sebelum Masehi; zaman Yayoi, 200 Sebelum Masehi – 250 Sesudah Masehi), zaman Monarki Awal (zaman Yamato, 250–552; zaman Asuka,

552–645; zaman Hakuho, 645–710; dan zaman Nara, 710–794), zaman Monarki Akhir (zaman Heian, 794–1185), zaman Feodal Awal (zaman Kamakura, 1185–1333; zaman Muromachi, 1333–1573; dan zaman Azuchi Momoyama, 1573–1603), zaman Feodal Akhir (zaman Edo atau Tokugawa, 1603–1867), zaman Modern (zaman Meiji, 1868–1912; zaman Taishoo, 1912–1926; dan zaman Shoowa sebelum perang, 1926–1945; zaman Kontemporer atau zaman Shoowa setelah perang, 1945–1989) dan zaman Heisei (sejak wafatnya Kaisar Hirohito, 1989-sekarang). Begitu banyak fase-fase perkembangan *nihonshi* yang harus dipelajari, namun masih sangat terbatas media yang digunakan dalam mempelajarinya. Dalam pembelajaran biasanya hanya dengan menggunakan buku dan presentasi *powerpoint* yang dilakukan oleh kelompok-kelompok dalam pembelajaran. Sementara pokok bahasan sangat banyak dan pembelajar dituntut untuk menguasai materi yang diberikan.

Kehadiran media pembelajaran sangat bermanfaat untuk membantu tugas guru dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dalam era teknologi dan informasi saat ini, pemanfaatan kecanggihan teknologi untuk kepentingan pembelajaran sudah sangat tidak asing lagi. Media pembelajaran yang menggunakan banyak media dikenal sebagai media pembelajaran berbasis multimedia. Multimedia menggabungkan dua unsur atau lebih dari suatu media, misalnya menggabungkan unsur visual dan audio. Darmawan (2011:31) memaparkan multimedia sebagai suatu pemanfaatan banyaknya media yang digunakan dalam proses penyampaian pesan dari sumber kepada penerima pesan, dan salah satunya dalam konteks pembelajaran adalah antara pengajar dan peserta didik. Pembelajaran dengan

menggunakan multimedia muncul dan berkembang berdasarkan permasalahan yang muncul akibat kejenuhan dan kurang komunikatifnya penyampaian materi pelajaran di kelas. Pemanfaatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia menjadi salah satu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran, menumbuhkan kreatifitas guru sebagai pendidik dalam mendesain pembelajaran yang komunikatif dan interaktif, sehingga proses pembelajaran menjadi menyenangkan dan memudahkan siswa dalam menerima materi pelajaran.

Penulis mengambil multimedia *storyboard* untuk dijadikan media yang digunakan dalam pembelajaran *nihonshi*. Menurut Sadiman dkk (2009:156-158), *storyboard* adalah rangkaian kejadian yang akan divisualkan dalam bentuk gambar atau sketsa sederhana pada kartu berukuran lebih kurang 8 x 12 cm. Tujuannya adalah untuk melihat apakah tata urutan peristiwa yang akan divisualkan telah sesuai dengan garis cerita. Sedangkan multimedia *storyboard* merupakan suatu media yang menggabungkan beberapa unsur didalamnya, seperti media visual dan audio. Media visual berupa serangkaian gambar yang menceritakan suatu adegan atau peristiwa sehingga menjadi sebuah rangkaian cerita utuh. Sedangkan media audio digunakan untuk membantu dalam proses pemaparan dari rangkaian adegan atau peristiwa, berupa rekaman suara, musik dan sebagainya. Multimedia *storyboard* dibuat dengan menggunakan alat bantu komputer. Dimulai dengan membuat rangkuman kejadian atau peristiwa, kemudian pembuatan sketsa rangkaian gambar. Terakhir diolah dengan alat bantu komputer hingga gambar menjadi lebih rapih, lebih berwarna dan lebih menarik.

Penulis berharap melalui media ini akan memudahkan pengajar dan meningkatkan kreatifitas guru sebagai pengajar. Memudahkan pembelajar dalam mendapat informasi khususnya dalam pembelajaran *nihonshi*, karena multimedia *storyboard* menggambarkan tata urut suatu kejadian yang divisualisasikan dan juga dengan bantuan suara dalam bentuk audio, sehingga diharapkan dapat memudahkan pembelajar dalam mengingat informasi.

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mengetahui pengaruh penggunaan multimedia *storyboard* dalam pembelajaran *nihonshi*. (2) mengetahui tanggapan mahasiswa setelah belajar menggunakan multimedia *storyboard*.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Multimedia

Multimedia merupakan kombinasi dari berbagai media. Warsita (2008:153) mengatakan bahwa multimedia diartikan sebagai gabungan dari banyak media, atau setidaknya lebih dari satu media. Asmani (2011:267) juga mengungkapkan multimedia adalah kombinasi dari tiga elemen dasar, yaitu suara, gambar, dan teks. Sehingga dapat disimpulkan bahwa multimedia merupakan penggabungan berbagai komponen media baik suara, gambar maupun teks untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan gambar untuk memberikan gambaran dari materi yang dijelaskan, suara berfungsi untuk menjelaskan maksud gambar yang ditampilkan, serta teks sebagai pendukung dalam memaparkan materi pelajaran. Sedangkan pengertian multimedia pembelajaran dijelaskan Murni dalam Warsita (2008:154) sebagai segala sesuatu yang digunakan untuk

menyalurkan pesan (pengetahuan, keterampilan dan sikap), serta dapat merangsang pemikiran, perasaan, kemauan belajar sehingga secara sengaja proses belajar terjadi, memiliki tujuan dan terkendali. Dengan demikian, multimedia yang terdiri dari berbagai unsur pendukung berupa suara, gambar dan teks ini diharapkan dapat menyampaikan materi pelajaran dengan lebih baik serta membangkitkan motivasi belajar siswa. Daryanto (2010:60) menjelaskan manfaat multimedia pembelajaran, yaitu:

- a. Menjadi suatu solusi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas, dan menjadikan suatu alternatif keterbatasan kesempatan mengajar oleh pengajar.
- b. Memudahkan proses pembelajaran dan menumbuhkan kreatifitas dan inovasi pendidik dalam mendesain pembelajaran yang komunikatif dan interaktif.
- c. Menggantikan atau menjadi pelengkap dalam pembelajaran konvensional.

2. Storyboard

Jika dilihat pada awal perkembangannya, menurut Darmawan (2011:76) *storyboard* merupakan papan cerita berupa kartu dengan ukuran 10 x 15 cm yang di dalamnya berisikan gambar atau penjelasan visual yang akan diambil oleh kamera dengan disertai keterangan bentuk-bentuk pengambilan visual serta audio yang akan menyertai gambar tersebut. Apabila pesan atau informasi yang akan disajikan sudah dibuat, maka kartu-kartu tersebut disusun di atas meja atau papan

display untuk melihat tata urutan yang sesuai sebelum dibuat dalam bentuk film. Waryanto (2005:1) dalam makalahnya mengatakan bahwa *storyboard* dapat juga diartikan sebagai *visual script* yang akan dijadikan *outline* atau kerangka dari sebuah proyek, yang ditampilkan *shot by shot* atau biasa disebut dengan istilah *scene*. Baru-baru ini istilah *storyboard* juga digunakan dalam bidang pengembangan web, pengembangan perangkat lunak dan perancangan instruksi untuk mempresentasikan dan menjelaskan kejadian interaktif seperti suara dan gerakan. Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa *storyboard* merupakan media yang digunakan untuk menyampaikan sebuah pesan atau konsep yang dituangkan secara visual melalui rangkaian gambar atau teks.

Seorang pembuat *Storyboard* harus mampu menceritakan sebuah cerita yang bagus. Untuk mencapainya, Waryanto (2005:2) juga mengatakan bahwa pembuat *storyboard* harus menciptakan tampilan yang bagus, komposisi, gambaran berurut dan *editing*. Selain itu, pembuat *storyboard* harus mampu bekerja secara sendiri atau dalam sebuah tim, serta harus mampu menerima arahan dan juga bersiap membuat perubahan terhadap hasil kerjanya.

Sering kali naskah *storyboard* berupa kartu-kartu berukuran kartu pos. Dengan sistem ini menurut Sadiman dkk (2009:137) agar urutan visual dapat diatur dengan mudah. Cara mengatur *storyboard* juga dapat dijajar di atas meja atau di papan yang dibuat khusus. Urutan gambar dapat ditukar-tukar sehingga akhirnya memperoleh urutan penyajian yang sistematis dan mudah dipahami peserta didik. Berikut beberapa petunjuk tambahan dalam penulisan naskah *storyboard* menurut Sadiman dkk (2009:138):

- a) Pesan, gagasan, konsep, peristiwa, dan sebagainya sebaiknya dinyatakan dalam bentuk gambar.
- b) Bahasa yang digunakan dalam narasi sebaiknya bahasa lisan, bukan bahasa tulis.
- c) Penambahan musik bisa digunakan sebagai selingan, atau dapat juga mengiringi gambar yang disajikan tanpa narasi.

Multimedia adalah media yang melibatkan banyak indera seperti visual dan audio, sedangkan *storyboard* merupakan rangkaian gambar yang memperlihatkan suatu kejadian atau peristiwa. Dari makna diatas dapat disimpulkan bahwa multimedia *storyboard* merupakan gabungan antara media visual (gambar) dan audio (suara) yang dibuat dalam bentuk rangkaian-rangkaian gambar dengan dilengkapi unsur suara atau musik sehingga menceritakan sebuah kejadian atau peristiwa tertentu. Penggunaan multimedia *storyboard* dalam pengajaran *nihonshi* belum banyak digunakan. Hal ini dikarenakan butuh waktu yang cukup lama dalam pembuatannya. Multimedia *storyboard* dalam pengajaran *nihonshi* diharapkan membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran melalui rangkaian-rangkaian gambar yang menceritakan kejadian setiap zaman.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen untuk menguji hipotesis mengenai hubungan sebab akibat (Mahmud, 2011:106). Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen sungguhan atau *true experimental research* dengan *Pretest-Posttest*

Control Group Design, yaitu dengan memberikan tes pada awal dan akhir setelah perlakuan. Instrumen yang digunakan pada penelitian ini adalah tes dan angket. Adapun desain penelitian penelitian dapat digambarkan sebagai berikut:

D. Tabel 1
Desain Penelitian

Kelas	Pretest	Perlakuan	Posttest
Ekperimen	O ₁	X	O ₂
Kontrol	O ₁	-	O ₂

Dengan:

O₁ : Pretest (pada kelas eksperimen dan kontrol)

X : Multimedia *Storyboard* (pada kelas eksperimen)

O₂ : Posttest (pada kelas eksperimen dan kontrol)

Teknik analisis data tes menggunakan rumus t_{hitung} yaitu:

$$t_o = \frac{M_x - M_y}{SEM_{x-y}}$$

Keterangan:

t_o : nilai t_{hitung} yang dicari

SEM_{x-y} : standar error perbedaan mean X dan mean Y

Teknik analisis data angket menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = prosentase frekuensi dari setiap jawaban responden

f = frekuensi dari setiap jawaban responden

N = jumlah responden

D. HASIL PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen yang dilakukan kepada mahasiswa semester II Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Prof. Dr. Hamka Jakarta tahun ajaran 2013/2014. Penelitian dan pengumpulan data dimulai dari tanggal 2 Mei 2014 sampai 11 Juni 2014 sebanyak 5 kali pertemuan untuk masing-masing kelas dan setiap pertemuan dilaksanakan selama 100 menit. Sampel dalam penelitian ini adalah 14 orang mahasiswa kelas 2B sebagai kelas eksperimen dan 17 orang mahasiswa kelas 2A sebagai kelas kontrol.

Sebelum menerapkan multimedia *storyboard* pada kelas eksperimen, dilakukan uji tes kemampuan awal (*pretest*) pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Adapun nilai rata-rata *pretest* pada kelas eksperimen adalah 17.57 dan 14.94 pada kelas kontrol. Kemudian kedua kelas diberi perlakuan yang berbeda yaitu pada kelas eksperimen menggunakan multimedia *storyboard* dan pada kelas kontrol menggunakan media *powerpoint*. Selanjutnya diberikan uji tes kemampuan akhir (*posttest*) untuk mengetahui perbedaan hasil kedua kelas. Berikut hasil pengolahan data *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol:

Tabel 2
Hasil Pengolahan Data *Post-test*

	Kelas Eksperimen (X)	Kelas Kontrol (Y)
Mean	82,86	68,23
Standar deviasi	13,26	14,12
Standar error	3,68	3,53
SEM _{x,y}	5,1	5,1

Setelah diperoleh data perhitungan, maka dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mencari nilai t hitung dengan rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{M_x - M_y}{SEM_{xy}} = \frac{82,86 - 68,23}{5,1} = \frac{14,63}{5,1} = 2,868627 = 2,87$$

- b. Mencari signifikansi dengan derajat kebebasan (db)

$$db = (n_1 + n_2) - 2$$

$$db = (14+17) - 2 = 31-2 = 29$$

- c. Memberikan interpretasi dengan menggunakan t tabel

Dengan db sebesar 29 maka pada taraf signifikansinya 5 %, $t_{tabel} = 2,0452$.

Sementara hasil pengujian didapat bahwa t hitung sebesar 2,87 lebih besar daripada t tabel yakni $2,87 > 2,04$. Dengan demikian maka H_k diterima, sedangkan H_o ditolak yang artinya terdapat pengaruh penggunaan multimedia *storyboard* terhadap hasil belajar *nihonshi*.

Berikut hasil olah data angket tanggapan mahasiswa setelah belajar *nihonshi* dengan menggunakan multimedia *storyboard*:

No.	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya sudah pernah mendengar multimedia <i>storyboard</i>	7,14%	50%	35,71%	7,14%
2.	Saya sudah pernah mempelajari multimedia <i>storyboard</i> sebelumnya	7,14%	14,29%	78,57%	0%
3.	Saya sudah pernah menggunakan multimedia <i>storyboard</i> pada mata kuliah <i>nihonshi</i> sebelumnya	7,14%	14,29%	71,42%	7,14%
4.	Penggunaan multimedia <i>storyboard</i> terlihat menarik sehingga membuat saya lebih berkonsentrasi dalam mempelajari <i>nihonshi</i>	50%	50%	0%	0%

5.	Penggunaan multimedia <i>storyboard</i> memudahkan saya dalam memahami materi <i>nihonshi</i> yang diajarkan	57,14%	42,86%	0%	0%
6.	Penggunaan multimedia <i>storyboard</i> membantu saya dalam mengingat rangkaian kejadian yang terjadi dalam setiap zaman pada mata kuliah <i>nihonshi</i>	35,71%	57,14%	7,14%	0%
7.	Penggunaan multimedia <i>storyboard</i> menyenangkan	50%	50%	0%	0%
8.	Saya dapat mengingat dengan baik rangkaian gambar dengan menggunakan multimedia <i>storyboard</i>	28,57%	57,14%	14,29%	0%
9.	Menurut saya, menggunakan multimedia <i>storyboard</i> efektif dan cocok untuk mempelajari <i>nihonshi</i>	42,86%	57,14%	0%	0%

E. PEMBAHASAN

Multimedia *storyboard* diterapkan di kelas eksperimen yaitu di kelas 2B berjumlah 14 orang. Pada saat proses pembelajaran, multimedia *storyboard* ditampilkan kepada mahasiswa dengan bantuan LCD sehingga setiap siswa dapat dengan jelas memperhatikan materi yang akan diberikan. Mahasiswa diminta untuk mencatat hal-hal penting dari materi yang disampaikan melalui multimedia *storyboard*. Proses penggunaan multimedia ini pada setiap pertemuan dilakukan dua hingga tiga kali. Setelah ditampilkan multimedia *storyboard*, peneliti mengajak mahasiswa untuk bersama-sama mengulas secara singkat tentang materi yang telah dipelajari. Kemudian dilakukan tanya jawab agar mahasiswa semakin memahami materi yang telah diberikan. Setelah empat kali *treatment* maka dilakukan *posttest* untuk mengetahui adakah pengaruh penggunaan multimedia *storyboard* terhadap hasil belajar *nihonshi*.

Berdasarkan hasil *posttest* pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol, diperoleh nilai rata-rata 82,86 untuk kelas eksperimen dan 68,23 untuk kelas

kontrol. Setelah itu dilakukan perhitungan uji hipotesis dan diperoleh hasil t_{hitung} sebesar 2,87. Sedangkan t_{tabel} diperoleh dengan menghitung $db = (n_1 + n_2) - 2 = (14+17) - 2 = 29$, maka diperoleh t_{tabel} sebesar 2,04. Dengan demikian dapat diketahui bahwa t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($2,87 > 2,04$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa H_k diterima dan H_o ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada hasil belajar antara yang menggunakan multimedia *storyboard* dengan yang tidak menggunakan multimedia *storyboard*.

Dari hasil olah data angket tanggapan mahasiswa terhadap multimedia *storyboard* dapat diketahui bahwa multimedia *storyboard* efektif dan cocok untuk mempelajari *nihonshi*. Penggunaan multimedia *storyboard* terlihat menarik dan menyenangkan sehingga memudahkan mahasiswa dalam memahami materi *nihonshi* yang diajarkan. Namun penggunaan multimedia *storyboard* belum dapat sepenuhnya membantu mahasiswa dalam mengingat rangkaian gambar dan rangkaian kejadian yang terjadi dalam setiap zaman pada mata kuliah *nihonshi*.

F. SIMPULAN DAN SARAN

Setelah menganalisis data *posttest*, didapat hasil rata-rata nilai *posttest* kelas eksperimen lebih besar daripada kelas kontrol. Setelah dilakukan uji t_{hitung} , didapat hasil bahwa t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan multimedia *storyboard* terhadap hasil belajar *nihonshi*. Pada hasil analisis data angket, didapat hasil bahwa mahasiswa memberikan respon positif terhadap penggunaan multimedia *storyboard* dalam mempelajari mata kuliah *nihonshi*.

Penerapan multimedia *storyboard* ini belum sempurna sehingga perlu dibuat konsep yang lebih matang dan lebih kreatif dalam merangkai cerita dan membuat gambar serta mengisi suara agar lebih menarik sehingga membantu mahasiswa dalam menerima materi yang diajarkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Asmani, 2011. Jamal Ma'mur. *Tips Efektif Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Dunia Pendidikan*. Jogjakarta: Diva Press.
- Darmawan, Deni. 2011. *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Mahmud, H. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV Pustaka Setia.
- Sadiman, Arief dkk. 2009. *Media Pendidikan; Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Surajaya, I Ketut. 1996. *Pengantar Sejarah Jepang I*. Depok: Fakultas Sastra Universitas Indonesia.
- Tamburaka, Rustam E. 2002. *Pengantar Ilmu Sejarah; Teori Filsafat Sejarah, Sejarah Filsafat dan IPTEK*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran; Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Waryanto, Nur Hadi. 2005. "Storyboard dalam Media Pembelajaran Interaktif". *Makalah Disampaikan dalam kegiatan workshop media pembelajaran program KKN-PPL UNJ SMA Muh 1 YK*. Hal. 1-11.