

**RANCANGAN MEDIA *HAIKU NO HAJIMARI*  
SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF PEMBELAJARAN  
*NIHON BUNKASHAKAI NYUUMON***

**\*Eugenie Graceillia<sup>1</sup>, Soni Mulyawan Setiana<sup>2</sup>**

Program Studi Sastra Jepang, Fakultas Ilmu Budaya, Universitas Komputer Indonesia

Jl. Dipatiukur 112-116, Bandung, Indonesia

[eugeniegrc@mahasiswa.unikom.ac.id](mailto:eugeniegrc@mahasiswa.unikom.ac.id)

**ABSTRACT**

*This study aims to determine the design of the Haiku No Hajimari media application as an alternative media in learning Nihon Bunkashakai Nyuumon. This media was created using the Thinkable application. The method used in this research is the ADDIE model development method (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation). This media discusses the development of haikai starting from the Premodern era. In this discussion, there is an explanation of the Haiku No Hajimari media, starting from the design of the opening display to the credit menu. This media is designed to help students who are taking Nihon Bunkashakai Nyuumon courses in understanding Haiku material. The material in this media is taken from the book History of Japanese Literature written by Isoji Asoo, et al. The conclusion of this study is that the design of the Haiku No Hajimari media application has been successfully carried out and can run smoothly.*

**Keywords:** *Haiku, ADDIE, Media Learning, Thinkable, Haiku No Hajimari*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui rancangan dari aplikasi media Haiku No Hajimari sebagai media alternatif dalam pembelajaran Nihon Bunkashakai Nyuumon. Media ini dibuat menggunakan aplikasi Thinkable.. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode pengembangan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation). Media ini membahas tentang perkembangan haikai mulai dari zaman Pramodern. Dalam penelitian ini, terdapat penjelasan mengenai media Haiku No Hajimari mulai dari rancangan tampilan pembuka hingga menu credit. Media ini dirancang untuk membantu mahasiswa yang sedang mengikuti mata kuliah Nihon Bunkashakai Nyuumon dalam memahami materi Haiku. Materi dalam media ini diambil dari buku Sejarah Kesusastraan Jepang yang ditulis oleh Isoji Asoo, dkk. Kesimpulan dari penelitian ini adalah rancangan aplikasi media Haiku No Hajimari telah berhasil dilakukan dan dapat berjalan dengan lancar.

**Kata Kunci:** *Haiku, ADDIE, Media Pembelajaran, Thinkable, Haiku No Hajimari*

**PENDAHULUAN**

*Haiku* menurut *Encyclopedia of Japan*, (dalam Indriawan:2016) merupakan bentuk puisi singkat yang hanya terdiri dari 17 suku kata dan 3 baris yang masing-masing tersusun atas 5,7, dan 5 suku kata secara berurutan serta tidak mempunyai rima atau persajakan. *Haiku* mulai berkembang di Jepang pada pertengahan abad ke-16. Pada dasarnya, *haiku* dapat berisi tentang apa saja namun sebagian masyarakat Jepang menulis *haiku* untuk menceritakan tentang alam juga tentang kehidupan sehari-hari. Menurut

Sunarni (2019) *Haiku* berfungsi sebagai sebuah sarana dalam mengungkapkan perasaan yang berkaitan dengan kehidupan dan juga keseharian orang Jepang. *Haiku* juga dapat dinilai sebagai sebuah manifestasi dari interaksi negara Jepang dengan alam dan semua fenomena yang sangat dihayati.

*Nihon Bunkashakai Nyuumon* merupakan salah satu mata kuliah yang ada di Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia. Mata kuliah ini memberikan wawasan kepada mahasiswa mengenai sejarah yang mencakup aspek politik, ekonomi, social, budaya, kepercayaan, hingga kesenian dari zaman kuno hingga zaman modern. Salah satu materi yang diberikan dalam mata kuliah ini adalah materi mengenai perkembangan kesenian *haiku* dari zaman ke zaman. Pada proses pembelajarannya, mahasiswa diberikan materi yang dikemukakan melalui presentasi dari dosen maupun dalam bentuk buku. Hal ini membuat mahasiswa dapat merasa bosan dan tidak dapat mengerti materi secara baik karena pembelajaran melalui buku dinilai cukup membosankan dan monoton. Menurut Maysarah dan Setiana (2021) proses pembelajaran seperti ini dinilai kurang bervariasi sehingga dapat menjadi salah satu factor yang membuat mahasiswa sulit dalam menguasai materi.

Setiana, Setiawati, & Mustaqim (2019) berpendapat bahwa pembelajaran bahasa Jepang dilakukan melalui empat aspek berbeda, yaitu membaca, mendengar, menulis serta berbicara. Ditengah perkembangan zaman saat ini, teknologi dinilai dapat membantu pembelajaran bahasa Jepang melalui adanya media pembelajaran sehingga dapat memudahkan mahasiswa dalam belajar agar lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran sendiri merupakan sebuah alat bantu yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dan serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja saat dibutuhkan. Media pembelajaran melalui *smartphone* dinilai mempunyai banyak manfaat. *Encyclopedia of Educational Research* (dalam Sundayana:2014) mengemukakan beberapa manfaat dari media pembelajaran seperti menarik minat siswa, menambah variasi dalam proses pembelajaran, serta menumbuhkan pengalaman yang nyata dan dengan begitu, siswa dinilai lebih mandiri.

Dalam penggunaannya, media pembelajaran dinilai mempunyai banyak manfaat. Menurut Suryani, dkk (2018:199) manfaat yang dapat diperoleh dalam penggunaan media dalam pembelajaran adalah proses pembelajaran dinilai akan lebih menarik, lebih interaktif, jumlah waktu dapat berkurang, kualitas belajar dari siswa sendiri meningkat dan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Manfaat dari penggunaan media pembelajaran tersebut dapat dirasakan ketika sebuah media pembelajaran dinilai sudah memenuhi kriteria-kriteria yang ada. Susilana dan Riyana (dalam Clara:2017) berpendapat bahwa ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan ketika memilih media pembelajaran. Kriteria-kriteria tersebut mencakup pada kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, dimana tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam sebuah kegiatan pembelajaran perlu diperhatikan. Kesesuaian dengan teori dan materi apa yang perlu diajarkan dalam program pembelajaran serta harus memperhatikan kedalaman materi yang perlu dicapai. Selain itu, kesesuaian dengan karakteristik dan gaya pembelajaran mahasiswa juga perlu diperhatikan. Dimana pada kriteria ini, didasarkan pada kondisi psikologis mahasiswa, serta gaya belajar mahasiswa seperti tipe belajar visual, auditorial serta kinestetik.

. Menurut Smaldino, dkk. (dalam Suryani, dkk 2018:199) sebuah media pembelajaran dapat dikatakan sebagai media yang baik jika media pembelajaran tersebut mengombinasikan teks, audio, grafik serta gambar diam maupun bergerak juga video dalam satu kesatuan sistem sehingga dapat digunakan secara bersamaan (*Multiple media*).

Selain itu, dalam menggunakan media pembelajaran, siswa dapat diberikan kesempatan untuk dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga dapat mengondisikan siswa agar terpusat dan berpartisipasi penuh saat proses pembelajaran (*Leaner participation*). Media pembelajaran juga dapat memberikan kesempatan pada siswa agar dapat belajar secara mandiri dan mengulang materi yang belum dipahami serta memberikan kesempatan pada siswa untuk membuat pilihan materi mana yang terlebih dahulu akan dipelajari dari menu materi yang tersedia (*Flexibility*).

Penulis merasa *haiku* merupakan salah satu kesenian Jepang yang menarik untuk dipelajari. Namun sistem mempelajari *haiku* dengan hanya membaca melalui buku atau mendengarkan presentasi dianggap cukup membosankan sehingga terkadang mahasiswa dinilai sulit untuk memahami materi-materi yang berkaitan dengan perkembangan *haiku*. Melihat dari masalah tersebut, penulis merasa menggunakan multimedia pembelajaran cenderung akan lebih modern dan diharapkan mampu menarik minat mahasiswa khususnya yang sedang mempelajari *Nihon Bunkashakai Nyuumon*.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk membuat rancangan media pembelajaran *Haiku No Hajimari* sebagai sebuah media alternatif untuk para mahasiswa Sastra Jepang, khususnya bagi para mahasiswa yang sedang mengikuti mata kuliah *Nihon Bunkashakai Nyuumon*. Media pembelajaran ini berbasis android yang dibuat menggunakan aplikasi *Thunkable*. Materi dari media pembelajaran ini berasal dari buku Sejarah Kesusastaan Jepang (*Nihon Bungakushi*) yang ditulis oleh *Isoji Asoo*, dkk. Media ini nantinya dapat digunakan oleh mahasiswa yang sedang mempelajari mata kuliah *Nihon Bunkashakai Nyuumon* sebagai bahan referensi untuk menambah wawasan mengenai perkembangan *haiku* Jepang.

## **METODE**

Media pembelajaran ini dirancang menggunakan sebuah metode pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Metode ini digunakan karena memiliki keunggulan dari prosedur kerjanya yang dinilai sistematis yaitu pada sebelum masuk ke langkah sebelumnya, akan selalu mengacu pada langkah sebelumnya yang sudah diperbaiki terlebih dulu sehingga dapat diperoleh produk yang efektif. Penerapan metode ADDIE dalam rancangan media pembelajaran *Haiku No Hajimari* adalah sebagai berikut.

### **a. Tahap *Analysis***

Pada tahap ini, kegiatan utama yang dilakukan adalah menganalisis kebutuhan materi yang nantinya akan ada dalam media pembelajaran *Haiku No Hajimari*. Materi yang digunakan pada media ini diambil dari buku Sejarah Kesusastaan Jepang (*Nihon Bungakushi*) yang ditulis oleh *Isoji Asoo*, dkk.

### **b. Tahap *Design***

Pada tahap ini, penulis membuat rancangan atau *blue print* dari media pembelajaran ini. Rancangan media pembelajaran ini dibuat menggunakan *website* fluidui.com. Melalui *website* tersebut, penulis membuat rancangan tampilan yang selanjutnya dikembangkan pada tahap *development*.

### **c. Tahap *Development***

Pada tahap *development* atau pengembangan, penulis mengimplementasikan rancangan awal atau *blue print* yang telah dikerjakan pada tahap *design* untuk kemudian dikembangkan melalui aplikasi *Thunkable*. Langkah-langkah yang dilakukan oleh penulis yaitu yang pertama, penulis menyiapkan rancangan tampilan yang sudah dibuat

sebelumnya lalu diimplementasikan dengan hanya menambahkan fungsi-fungsi seperti *button-button*, tombol *back*, sehingga nantinya *button-button* ini dapat berfungsi dengan baik. Setelah penulis berhasil menambahkan fungsi-fungsi pada aplikasinya, langkah terakhir yang penulis lakukan yaitu menambahkan materi-materi dan soal pada aplikasi tersebut.

d. Tahap *Implementation*

Pada tahap ini, media yang telah berhasil dan telah berjalan dengan baik, akan diuji coba kepada mahasiswa-mahasiswa yang sedang atau telah mengikuti mata kuliah *Nihon Bunkashakai Nyuumon*. Melalui tahapan ini, penulis akan mendapat *feedback* atau pendapat mengenai kekurangan apa saja yang masih harus dilengkapi pada media ini, sehingga nantinya akan menjadi bahan evaluasi bagi penulis.

e. Tahap *Evaluation*

Pada tahapan ini, penulis berusaha memperbaiki dan mengevaluasi kekurangan dari media yang telah dibuat, sehingga media ini dapat sesuai dengan kebutuhan mahasiswa nantinya.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

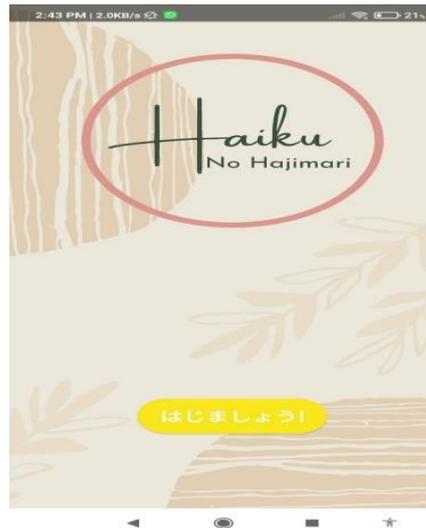
Sebelum media *Haiku No Hajimari* dibuat, penulis melakukan analisa untuk merancang media ini. Analisa tersebut berkaitan dengan kebutuhan materi apa saja yang nantinya akan digunakan, dan dilanjutkan dengan melakukan desain rancangan media di aplikasi *Thunkable* agar media ini dilihat lebih menarik.

Dalam media *Haiku No Hajimari*, terdapat beberapa tampilan seperti dibawah ini :

- 1) Tampilan Pembuka, merupakan tampilan awal dari media *Haiku No Hajimari*
- 2) Tampilan Menu, menampilkan beberapa *button* seperti *button* materi, *quiz*, *credit*, dan *button* keluar dari aplikasi.
- 3) Tampilan menu materi, terdiri dari tiga materi yaitu materi Sejarah *Haiku*, Ciri-ciri *Haiku*, dan Sastrawan *Haiku*.
- 4) Materi sejarah *haiku* menjabarkan secara singkat perkembangan *haiku*.
- 5) Materi ciri-ciri *haiku*, menjabarkan tentang suku kata *haiku*, penggunaan *kigo*, *kireji*, serta contohnya.
- 6) Materi sastrawan *haiku* menjabarkan tentang para penyair terkenal yang menjadi bagian dari perkembangan *haiku* hingga saat ini. Selain itu, terdapat juga contoh karya dari para penyair.
- 7) Tampilan menu *quiz* berisi tentang soal-soal yang dapat digunakan oleh mahasiswa dalam menguji wawasannya mengenai materi-materi yang sudah diberikan pada media ini.
- 8) Tampilan menu *about* dibagi menjadi tiga bagian yaitu menu tentang penulis, referensi materi, serta petunjuk penggunaan aplikasi.

a. Tampilan Pembuka

Rancangan tampilan pembuka merupakan tampilan awal ketika *user* membuka media pembelajaran ini. Rancangan tampilan pembuka dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini.

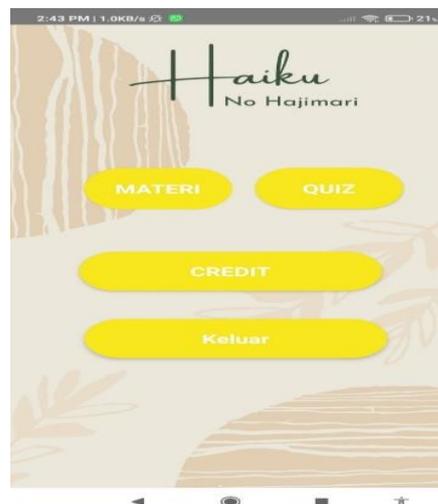


Gambar 1. Tampilan Pembuka

Tampilan awal diisi dengan nama media dan tombol navigasi “はじめましょ  
う!” untuk membuka tampilan selanjutnya yaitu tampilan menu. Menurut  
Munir (dalam Azriah:2018) sebuah media pembelajaran dapat  
memungkinkan usernya untuk melakukan navigasi, berkomunikasi serta  
berinteraksi dengan media tersebut. Berdasarkan pemahaman tersebut,  
penulis menambahkan tombol navigasi “はじめましょ  
う!” pada tampilan  
pembuka agar *user* dapat secara mudah terhubung dengan menu-menu yang  
ada dalam tampilan selanjutnya.

**b. Tampilan Menu**

Tampilan menu, merupakan tampilan selanjutnya ketika *user* sudah masuk ke  
media pembelajaran ini. Rancangan tampilan menu dapat dilihat pada gambar  
2 dibawah ini.



Gambar 2. Tampilan Menu

Seperti yang dapat dilihat pada gambar diatas, rancangan tampilan menu sendiri terdiri dari empat *button* berbeda yang juga memiliki fungsi berbeda. *Button* materi, nantinya akan mengarahkan *user* kepada materi yang berkaitan dengan *haiku*, *button quiz* akan mengarahkan *user* pada soal-soal yang berkaitan dengan materi. Selain itu, ada *button about*, dimana *button* ini akan mengarahkan *user* ke halaman tentang penulis, referensi serta petunjuk penggunaan. dan terakhir ada *button* keluar untuk membantu *user* keluar dari media pembelajaran. Selain itu, dalam tampilan ini juga ditambahkan animasi dan penggunaan *sound* agar lebih menarik. Seperti yang dijelaskan oleh *Vaughan* (dalam Binanto:2010) media merupakan sebuah kombinasi dari beberapa komponen seperti teks, suara, gambar serta animasi yang disampaikan secara digital dan dapat dikontrol secara interaktif.

**c. Tampilan Menu Materi**

Pada *button* menu materi, terdapat tiga materi berbeda yaitu materi sejarah haiku, ciri-ciri haiku, dan sastrawan haiku. Masing-masing *button* materi ini akan mengarahkan *user* pada pembahasan yang lebih spesifik mengenai materi-materi yang berkaitan dengan sejarah perkembangan *haiku*, ciri-ciri *haiku*, dan sastrawan haiku serta karyanya. Rancangan tampilan menu materi dapat dilihat pada gambar-gambar dibawah ini.



**Gambar 3. Tampilan Menu PraMateri**

Gambar 3 menunjukkan halaman tampilan menu pramateri. Tampilan pada media ini dibagi menjadi sejarah *haiku*, ciri-ciri *haiku*, dan sastrawan *haiku* dimana masing-masing *button* memiliki fungsi untuk mengarahkan *user* pada pembahasan yang lebih spesifik, seperti gambar dibawah ini.



**Gambar 4. Pembahasan Materi**

Gambar 4 menunjukkan isi dari salah satu *button* sastrawan *haiku* yaitu Masaoka Shiki. Pada halaman ini, *user* dapat membaca materi yang berkaitan dengan penyair tersebut dan contoh hasil karyanya. Susilana dan Riyana (dalam Clara:2017) berpendapat bahwa isi materi dari sebuah media pembelajaran harus disesuaikan dengan teori dan materi yang perlu diajarkan dalam program pembelajaran. Maka dari itu, penulis memilih beberapa materi yang dinilai sesuai dengan materi pembelajaran *haiku* pada mata kuliah *Nihon Bunkashakai Nyuumon* sehingga nantinya mahasiswa dapat lebih mendalami materi-materi yang perlu dikuasai. Pada tampilan pembahasan materi juga terdapat *button back* untuk kembali ke menu sebelumnya.

**d. Tampilan Menu Quiz**

Pada *button quiz*, *user* akan diarahkan pada soal-soal yang berkaitan dengan materi-materi yang sudah dijelaskan sebelumnya. Soal-soal pada media ini dibagi menjadi tiga bagian. Rancangan tampilan menu *quiz* dapat dilihat seperti gambar 6 dibawah ini.



Gambar 5. Tampilan Soal

Gambar 5 menunjukkan contoh soal yang ada dalam menu *quiz*. Dalam *quiz* ini, terdapat sepuluh soal yang berkaitan dengan penjelasan sebelumnya. Setelah user berhasil menyelesaikan soalnya, akan ada tampilan nilai atau *score* yang berhasil *user* dapat seperti gambar dibawah ini.



Gambar 6. Tampilan Score

Gambar 6 menunjukkan hasil *score* yang *user* dapat setelah berhasil menyelesaikan soal-soal sebelumnya. *Score* ini diambil berdasarkan seberapa banyak jumlah jawaban yang benar. Smaldino, dkk. (dalam Suryani, dkk 2018:199) mengemukakan bahwa dalam menggunakan media pembelajaran, siswa dapat diberikan kesempatan untuk dapat terlibat secara aktif dalam pembelajaran sehingga dapat mengondisikan siswa agar terpusat dan berpartisipasi penuh saat proses pembelajaran (*Leaner participation*). Berdasarkan pemahaman tersebut, maka penulis menambahkan *quiz-quiz*

yang berkaitan dengan materi yang sudah dijelaskan sebelumnya, sehingga mahasiswa dapat terlibat secara aktif dengan cara menjawab soal-soal yang terdapat dalam menu *quiz*. Hasil *score* yang ditampilkan akan menunjukkan sejauh mana mahasiswa dapat mendalami materi-materi yang sudah dijelaskan sebelumnya.

**e. Tampilan Menu About**

Menu ini merupakan menu yang terdiri dari tiga button yaitu petunjuk penggunaan, tentang penulis dan referensi. Tampilan menu *about* dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 7. Tampilan About**

Tampilan menu *about* terdiri dari tiga *button* utama seperti pada gambar diatas. Pada menu tentang penulis, berisi tentang biodata dari penulis seperti nama, NIM, serta email dari pembuat media ini. Tampilan menu tentang penulis dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 8. Tampilan Tentang Penulis**

Pada tampilan menu referensi, berisi tentang daftar pustaka dari materi yang ada didalam media ini. Tampilan menu referensi dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar 9. Tampilan Referensi**

Menu selanjutnya yaitu petunjuk penggunaan. Tampilan menu tersebut dapat dilihat seperti pada gambar dibawah ini.



**Gambar 10. Tampilan Petunjuk Penggunaan**

Pada tampilan menu petunjuk penggunaan, berisi tentang fungsi dari setiap *button* yang ada dalam media *Haiku No Hajimari*.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil dan pembahasan diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Haiku No Hajimari* yang dibuat menggunakan aplikasi *Thinkable*, dapat berjalan dengan lancar dan sesuai dengan yang diharapkan. Selain itu, materi yang digunakan juga dinilai mampu membantu mahasiswa agar dapat lebih memahami tentang masa perkembangan *haikai* dan *haiku*. Saran penulis dalam penulis dalam pengembangan media selanjutnya adalah dapat mengembangkan tampilan media dengan tambahan animasi yang lebih menarik.

## **REFERENSI**

- Azriah, A. (2018). Peranan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Interaktif Berbantuan Macromedia Flash Sebagai Sumber Belajar Mandiri Untuk Meningkatkan Daya Ingat Dan Minat Belajar Peserta Didik Pada Materi Jarak Dalam Ruang Untuk Sma Kelas XII. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2(2), 865-869.
- Binanto I. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Edisi 1. Yogyakarta. Andi Offset. 2
- CLARA, (2017) *PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS3 UNTUK PEMBELAJARAN SISTEM PENCERNAAN DI SMP*. Skripsi(S1) thesis, FKIP Unpas.
- Indriawan, P. R., Hastuti, N., & Fadli, Z. A. (2016). Haiku Bertemakan Musim Dingin Dalam Buku Japanese Art and Poetry (Sebuah Kajian Semiotik). *Japanese Literature*, 2(1), 1-10.
- Maysarah, D., & Setiana, S. M. (2021). TANGGAPAN RESPONDEN TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIF KATAGANA. *MAHADAYA Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 1(1), 33-42.
- Setiana, S. M., Setiawati, L., & Mustaqim, M. (2019). Hard Skills Versus Soft Skills: How Do they Affect Different Job Types of Japanese Language Graduates?. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 18(11).
- Sundayana, R.2014. Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. Alfabeta: Bandung.
- Sunarni, N. (2019). STILISTIKA HAIKU MATSUO BASHO. *Jurnal Sastra-Studi Ilmiah Sastra*, 9(1), 1-11.
- Suryani, N., Setiawan, A., & Putra, A.2018. Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

