

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam dunia pendidikan di Indonesia saat ini, pelajaran bahasa Jepang sudah mulai diajarkan pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Pada beberapa SMA di Jawa Barat, di wilayah Bekasi, bahasa Jepang sudah mulai diajarkan pada kelas sepuluh atau satu SMA. Pada tingkat tersebut, materi yang diajarkan adalah huruf Jepang seperti Hiraga, Katakana, dan Kanji dasar, serta kosakata dan bahasa Jepang yang sederhana.

Namun, pada umumnya siswa SMA mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang karena dalam bahasa Jepang menggunakan tiga jenis aksara yaitu Hiragana, Katakana, Kanji. Kurangnya minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang juga menjadi faktor siswa sulit mengerti bahasa Jepang dan juga tingkatan yang harus dilalui untuk menguasai Bahasa Jepang serta penulisan bahasa Jepang yang sulit juga menyebabkan siswa susah mempelajari Bahasa Jepang.

Dengan semakin pesatnya perkembangan teknologi informasi, banyak sekolah di Indonesia mulai menerapkan media pembelajaran berbasis IT, sehingga pengajaran tentang dasar bahasa Jepang tentu dapat dikembangkan menjadi sebuah aplikasi pembelajaran berbasis multimedia yang menarik dan interaktif yang bisa membantu siswa lebih giat lagi belajar bahasa Jepang dengan animasi, gambar dan suara yang menarik.

Atas dasar itulah penulis mengangkat topik permasalahan tentang “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia “. Aplikasi ini diharapkan mampu memaparkan dasar - dasar yang perlu di pelajari dalam bahasa Jepang sehingga siswa akan mudah mempelajari dasar bahasa Jepang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dibuat, terdapat rumusan masalah dalam proposal proyek akhir ini yaitu bagaimana memudahkan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang.

1.3 Tujuan

Adapun tujuan dalam pembuatan proyek akhir ini yaitu Membuat Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang berbasis multimedia.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah berfokus pada beberapa hal diantaranya:

1. Pengguna siswa dan guru kelas 10 SMA di SMAN 2 TAMBUN UTARA.
2. Aplikasi hanya bisa digunakan dengan laptop atau *computer*.
3. Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS6.
4. Aplikasi ini dibuat berdasarkan buku dan kurikulum yang digunakan SMAN 2 TAMBUN UTARA.

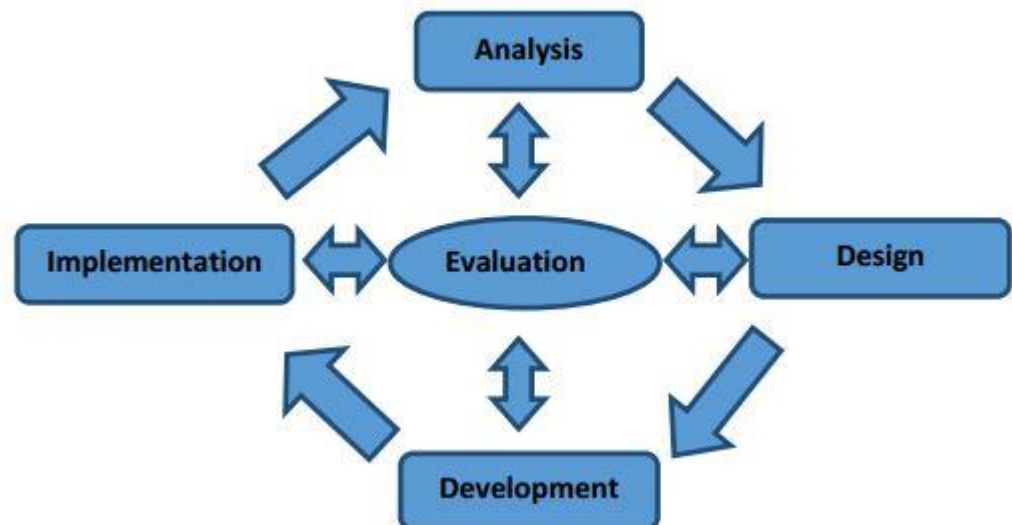
1.5 Definisi Operasional

Aplikasi pembelajaran Bahasa Jepang berbasis multimedia adalah aplikasi pembelajaran interaktif yang digunakan untuk mempermudah sarana mengajar guru dan belajar siswa dalam pengetahuan dasar Bahasa Jepang. Aplikasi pembelajaran bahasa Jepang berbasis multimedia ini mencakup cara menulis, cara membaca, cara berbicara dan didukung dasar multimedia yaitu audio, video, teks, gambar, animasi.

Aplikasi ini digunakan langsung oleh parah siswa-siswi dalam proses pembelajaran materi tentang bahasa Jepang. Penggunaan aplikasi ini hanya saat guru menerangkan materi tentang bahasa Jepang.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan yang digunakan dalam membuat proyek akhir ini adalah menggunakan metode model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Model desain instruksional ADDIE dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda (1990-an) merupakan model desain pembelajaran atau pelatihan yang bersifat generik menjadi pedoman dalam membangun perangkat dan infrastruktur program pelatihan yang efektif, dinamis dan mendukung kinerja pelatihan itu sendiri. Sehingga membantu instruktur pelatihan dalam pengelolaan pelatihan dan pembelajaran. Aplikasi pembelajaran bahasa Jepang berbasis multimedia akan di bangun dengan menggunakan alat bantu pengembangan Flash dan Action Script.



Gambar 1-1 Metode ADDIE

Model ADDIE terdiri dari 5 fase dan berikut tahapan yang akan dilaksanakan untuk membuat aplikasi pembelajaran ini sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Tahapan analisis merupakan suatu proses mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh pengguna. Maka untuk mengetahui atau menentukan apa

yang harus dipelajari, harus dilakukan beberapa kegiatan, diantaranya adalah melakukan analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan melakukan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.

Berikut adalah beberapa fase analisis:

- a. Murid, siswa/i SMAN 2 TAMARA kelas 10 yang mengikuti mata pelajaran Bahasa Jepang.
- b. Mengidentifikasi cara belajar dari siswa/i SMAN 2 TAMARA.
- c. Batasan dalam pembelajaran Bahasa Jepang adalah hanya mempelajari Bahasa Jepang tingkat dasar yaitu membaca, menulis, dan berbicara.
- d. Cara penyampaian materi dengan cara *listening and reading*.
- e. Batas waktu perancangan pembelajaran selama dua bulan.

2. Design (Desain)

Fase desain merupakan tahapan setelah melakukan analisis, maka dirancang informasi dan konten secara spesifik, sehingga tujuan aplikasi sebagai aplikasi pembelajaran bahasa Jepang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar di kelas 10 SMA. Fase ini juga mendefinisikan sasaran instruksional aplikasi ini yaitu membantu Guru kelas 10 menyampaikan materi bahasa Jepang serta membantu siswa memahami materi tersebut.

3. Development (Pengembangan)

Tahap selanjutnya adalah melakukan pembuatan dan penggabungan konten. Kemudian tahapan ini akan dibuat *storyboard*, kemudian membangun aplikasi sesuai data yang sudah dikumpulkan sebelumnya. Jika terdapat kesalahan dalam proses pembuatan aplikasi, maka tahap inilah memperbaiki kesalahan yang ada.

4. *Implementation (Implementasi)*

Fase implementasi adalah melakukan implementasi dengan cara mencoba menjalankan aplikasi yang sudah dikembangkan dan memastikan apakah seluruh komponen yang telah dikembangkan berjalan dengan benar. Selain itu, aplikasi diisi dengan konten-konten mengenai pembelajaran bahasa Jepang.

5. *Evaluation (Evaluasi)*

Setelah tahapan analisis, desain, pengembangan dan implementasi selanjutnya evaluasi. Tahapan evaluasi adalah untuk melihat apakah aplikasi tersebut sudah dengan kebutuhan pengguna atau belum. Tahap evaluasi bisa dilakukan pada setiap empat tahapan diatas yang disebut formatif, karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

1.7 Jadwal Pengerjaan

Penjadwalan dalam pengerjaan proposal proyek akhir ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1- 1 Jadwal Pengerjaan

Kegiatan	Juni 2015				Juli 2015				Agustus 2015				September 2015				Oktober 2015				November 2015				Desember 2015			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Analysis	■	■	■	■	■																							
Design						■	■	■	■	■																		
Development											■	■	■	■	■	■	■											
Implementation																	■	■	■	■	■	■	■	■				
Evaluation																									■	■	■	■
Documentation	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■