

APLIKASI PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG BERBASIS MULTIMEDIA

Harry Permadi Bintang¹, Sari Dewi Budiwati², Yuningsih³

Prodi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

¹harrypermadibintang7@gmail.com, ²saridewi@tass.telkomuniversity.ac.id,

³yuningsihlegiman@tass.telkomuniversity.ac.id

Abstrak

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. 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. Namun, pada umumnya siswa SMA mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa jepang karena bahasa jepang menggunakan tiga aksara yaitu Hiragana, Katakana, Kanji. 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.

Kata kunci: Aplikasi, Multimedia, Bahasa Jepang, Flash

Abstract

In the world of education in Indonesian at this time , Japanese language lessons have started be taught at Senior High School. In some high schools in West Java , in Bekasi , the Japanese language has begun to be taught in the tenth grade or high school. With the rapid development of information technology , many schools in Indonesian began to implement media based learning IT , so that the teaching of basic Japanese language course can be developed into an application multimedia based learning interesting and interactive that can help students more active learning japanese animation , images and sounds interesting. However , in general, high school students have difficulties in learning Japanese because the Japanese language uses three characters , namely Hiragana , Katakana , Kanji . On this basis the authors raised the topic of problems on " Application of Multimedia Based Learning Japanese Language " . This application is expected to explain the basic - basic need to learn the Japanese language so that students will easily learn basic Japanese language .

Keywords: Applications., Multimedia, Japanese Language, Flash

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 pembuatan proyek akhir ini yaitu Membuat Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang berbasis Multimedia.

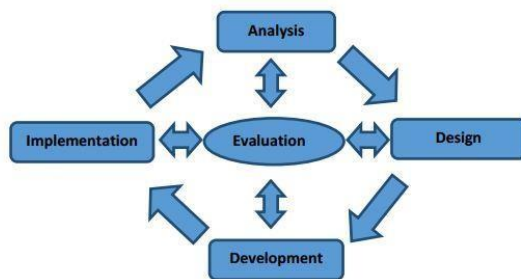
1.4. Batasan Masalah

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 dibuat dengan menggunakan Adobe Flash CS6.
4. Aplikasi ini dibuat berdasarkan buku dan kurikulum yang digunakan SMAN 2 TAMBUN UTARA.

1.5. 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*. 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.

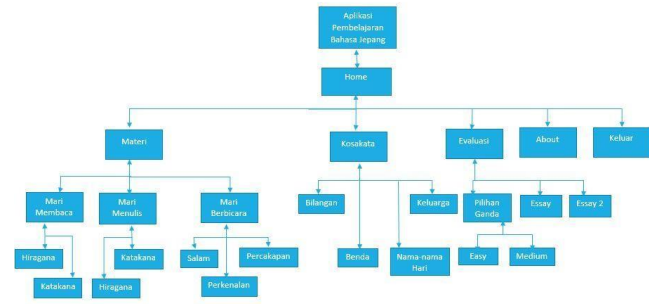
4. Implementation (Implementasi)

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 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.



Gambar 2- 1 Struktur Navigasi

2. Analisis dan Perancangan

2.1 Kebutuhan Perangkat Lunak

Adapun kebutuhan perangkat lunak untuk membuat aplikasi ini adalah:

Tabel 1- 1 Kebutuhan Perangkat Lunak

NO	Jenis Software	Spesifikasi minimum perangkat lunak	Spesifikasi perangkat yang digunakan
1.	Operating System	Windows XP	Windows 8
2.	Software Aplikasi	Adobe Flash, Adobe Premier, Adobe Audition, Adobe Photoshop, Corel Draw	Adobe Flash, Adobe Premier, Adobe Audition, Adobe Photoshop, Corel Draw
3.	Editing	Adobe Flash, Adobe Premier, Adobe Audition, Adobe Photoshop, Corel Draw	Adobe Flash, Adobe Premier, Adobe Audition, Adobe Photoshop, Corel Draw

2.2 Kebutuhan Perangkat Keras

Adapun kebutuhan perangkat keras untuk membuat “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia” adalah sebagai berikut:

Tabel 1- 2 Kebutuhan Perangkat Keras

NO	Jenis Hardware	Spesifikasi Minimum Perangkat Keras	Spesifikasi Perangkat Keras yang digunakan
1.	RAM	512 MB	4 GB
2.	Harddisk	150 MB	500 GB
3.	Processor	Intel core i3	Intel core i3

2.3 Struktur Navigasi

Perancangan struktur navigasi aplikasi merupakan gambaran dari alur kerja aplikasi ketika sedang dijalankan.

3. Implementasi

Tahap implementasi ini merupakan hasil dari analisis dan perancangan perangkat lunak untuk mencapai tujuan pembuatan perangkat lunak

3.1 Menu Awal

Menu awal dalam Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang.



Gambar 3- 1 Menu Awal

3.2 Menu Utama

Menu utama dalam Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang yang menuju ke Materi, Kosakata, Evaluasi, About, Keluar.



Gambar 3- 2 Menu Utama

3.3 Menu Materi

Menu Materi dalam Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang yang terdiri dari submenu Mari Membaca, Mari Menulis, Mari Berbicara.



Gambar 3- 3 Menu Materi



Gambar 3- 7 Pilihan Ganda

3.4 Kosakata

Menu Kosakata dalam Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang yang terdiri dari submenu Bilangan, Benda, Keluarga, dan Nama-nama hari.



Gambar 3- 4 Kosakata



Gambar 3- 8 Essay 1



Gambar 3- 9 Essay 2

3.5 About

Menu About dalam Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang berisi referensi Audio, Video, dan Gambar.



Gambar 3- 5 About

3.6 Evaluasi

Menu Evaluasi dalam Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang terdiri dari submenu Pilihan Ganda, Essay 1, Essay 2.



Gambar 3- 6 Evaluasi

4. Penutup

4.1 Kesimpulan

Pada proyek akhir ini dapat diambil kesimpulan bahwa pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang berbasis multimedia telah selesai sesuai dengan tujuan. Adapun tujuan dalam pembuatan proyek akhir ini yaitu Membuat Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang berbasis multimedia.

4.2 Saran

Dari kesimpulan yang diambil, maka dapat dikemukakan saran yang dapat membantu untuk pembangunan aplikasi pembelajaran ini adalah pembuatan aplikasi pembelajaran bahasa jepang tidak hanya dibuat untuk *desktop* tetapi dapat dibuat versi *mobile* agar memudahkan siswa dalam fleksibilitas belajar.

Daftar Pustaka

- [1] Munir, Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan, Bandung: Alfabera, 2015.
- [2] Enterprise Jubilee. (2001). Kupas Tuntas Flash CS4. Jakarta: Elex Media Group, 2009.
- [3] Supriyanto, Aji. (2005). Pengantar teknologi Informasi. Jakarta: Salemba Infotek.

- [4] Cahyadi, Veronica (2003). The Effect of Interactive Engagement Teaching Method to Student Understanding of Introductory Physics at the Faculty of Engineering, University of Surabaya, Indonesia. Jurnal 1-9.
- [5] Wahana Komputer, Panduan Praktis Desain Grafis Profesional dengan Adobe Photoshop CS4, Semarang: CV ANDI OFFSET.
- [6] Kusrianto ADI, PI Memakai Coreldraw 12, Jakarta: PT Elex Media Komputindo, 2004.
- [7] Redaksi Kawan Pustaka, Pintar 256 Software Komputer (plus CD), Jakarta: PT Kawan Pustaka, 2008.
- [8] Wahana Komputer, Pengolahan Video dengan Adobe Premiere 4.0, Semarang: Wahana Komputer, 1997.
- [9] D. S. Prawiradilaga, Prinsip Desain Pembelajaran, Kencana Prenada Media Group, 2009.
- [10] Suryanto M. (2003). Multimedia Alat Untuk Meningkatkan Keunggulan Bersaing. Yogyakarta: Andi.
- [11] Madcoms, Mahir dalam 7 Hari: Coreldraw 12, Yogyakarta: Andi Publisher, 2007.
- [12] SMAN 2 TAMBUN UTARA. Profil Sekolah. 24 Juni 2016, dari Siap-Sekolah.com: <http://20237995.siap-sekolah.com/sekolah-profil/>.
- [13] Shoyu Japanese. Writing Hiragana あいうえお. 24 Juni 2016, dari youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=sFiP5YW1m48>.
- [14] Shoyu Japanese. Writing Katakana アイウエオ. 24 Juni 2016, dari youtube.com: <https://www.youtube.com/watch?v=eO5AgCJNBIA>.