

Pembuatan Aplikasi Multimedia Interaktif Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar

Jessyca Wulandari, Budi Hartanto, Marcellinus Ferdinand Suciadi

Jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik

wjesc00lw@yahoo.com

Abstrak - Menguasai bahasa asing pada zaman yang semakin maju ini dapat memberikan banyak keuntungan, salah satunya adalah Bahasa Jepang. Dengan melihat berbagai keuntungan ini, seperti memperluas peluang di dunia kerja, mendapat beasiswa dan mengenal budaya negara yang bersangkutan, maka kursus Bahasa Jepang bermunculan. Tetapi huruf Jepang yang terdiri dari tiga jenis membuat murid kesulitan untuk menghafal dikarenakan huruf-huruf ini terlalu banyak. Selain itu metode pembelajaran yang membosankan yang disampaikan oleh pengajar bisa membuat siswa malas untuk belajar. Oleh karena itu, dibuatlah aplikasi yang dapat membantu masyarakat untuk memahami Bahasa Jepang dengan metode pembelajaran *role playing*. Pada aplikasi ini, materi yang diberikan dibagi menjadi enam tahap dan disampaikan secara singkat. Secara keseluruhan, *user* akan banyak berinteraksi dengan seorang karakter perempuan. Karakter ini akan membimbing *user* dari awal hingga akhir untuk memberitahu *user* beberapa pola kalimat dasar dan huruf Jepang berupa hiragana dan katakana. Evaluasi yang ada di dalam aplikasi ini dilakukan dengan menjawab pertanyaan dan disertai *mini games* mencocokkan dan memasangkan kartu huruf dan kartu gambar. Dari hasil uji coba, dapat ditarik kesimpulan bahwa aplikasi multimedia ini dapat membantu pemula untuk belajar Bahasa Jepang dengan tampilan yang menarik dan membantu *user* dalam menghafal huruf Jepang serta tanpa mengeluarkan biaya apapun.

Kata kunci: aplikasi, pembelajaran, Bahasa Jepang, level dasar

Abstract - In this increasingly advanced era, mastering a foreign language can provide many advantages, one of them is Japanese language. By looking at these advantages, such as expanding opportunities in the working world, getting scholarships and knowing the culture of the country concerned, then the Japanese language course appears. However Japanese characters which consists of three characters make students difficult to memorize because these characters are too many. In addition, a boring learning method that used by teacher can make students lazy to learn. Therefore, an application that can help the community to understand the Japanese language with role

playing learning method is created. In this application, the lesson divided into six stages and delivered briefly. Overall, the user will interact a lot with a female character. This character will guide the user from beginning to the end to tell the user some basic sentence patterns and Japanese characters of hiragana and katakana. Evaluation in this application is given by answering some questions and accompanied by match and pair letter and picture cards mini games. From the test results, it can be concluded that this multimedia application can help beginners to learn Japanese with an interesting appearance and help users in memorizing Japanese characters and without spending any cost.

Keywords: application, learning, Japanese, basic level

PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, menguasai banyak bahasa dapat memberikan berbagai keuntungan. Bahasa merupakan alat komunikasi yang sangat penting dalam berbagai bidang di dunia yang semakin maju ini. Salah satu bahasa yang memberikan berbagai keuntungan adalah Bahasa Jepang. Dengan belajar Bahasa Jepang, seseorang bisa semakin mengenal budayanya. Selain itu, manfaat dari belajar Bahasa Jepang adalah memperluas peluang di dunia kerja karena Jepang adalah negara maju. Seseorang yang belajar Bahasa Jepang juga mungkin karena ingin bersekolah di Jepang atau hanya sekedar mengikuti *trend*. Orang yang ingin belajar Bahasa Jepang juga bisa karena menyukai musik, film, atau *anime* sehingga orang tersebut ingin belajar Bahasa Jepang.

Bahasa Jepang berkembang tanpa bentuk tertulis sebelum huruf kanji dikenal oleh orang Jepang. Kanji adalah huruf yang berasal dari Cina. Huruf ini masuk ke Jepang sekitar abad ke-4 sampai dengan abad ke-5. Huruf ini berjumlah kira-kira 50.000, kemudian dari beberapa huruf ini dikembangkan menjadi huruf hiragana dan katakana (Takebe, 1993).

Banyaknya huruf Jepang yang dibagi menjadi tiga, yaitu hiragana, katakana, dan kanji dapat menjadi kendala bagi para murid sehingga para murid kesulitan untuk menghafal. Selain itu, ada pula murid yang merasa jika metode pengajaran yang dipakai oleh guru yang mengajar tidak menarik.

Di dalam proses belajar-mengajar, dibutuhkan suatu metode agar pembelajaran yang diberikan oleh guru menarik dan tidak membosankan. Kata metode berasal dari

bahasa Yunani yaitu *methodos* yang artinya jalan atau cara (Suprihatiningrum, 2013: 281). Sedangkan di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia menurut Heriawan (2012: 73), metode adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan suatu pekerjaan agar tercapai sesuai dengan yang dikehendaki.

Untuk mengatasi masalah ini, akan dibuat aplikasi yang dapat membantu murid yang belajar Bahasa Jepang untuk mengetahui pola kalimat dasar beserta hiragana dan katakana dengan metode pembelajaran *role playing* yang dikemas secara singkat dan menarik sehingga murid dapat dengan cepat memahami Bahasa Jepang dan tidak merasa bosan untuk mempelajari bahasa ini.

Dengan adanya aplikasi multimedia ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengajarkan materi di luar kelas dengan tampilan yang lebih menarik dan berguna bagi murid untuk mengevaluasi pelajaran yang sudah diajarkan di dalam kelas, serta tidak perlu mengeluarkan biaya apapun.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam mengidentifikasi masalah adalah dengan mengumpulkan data melalui wawancara serta melakukan studi banding. Wawancara dilakukan kepada seorang guru Bahasa Jepang dan beberapa siswa yang belajar Bahasa Jepang level dasar. Studi banding dilakukan terhadap aplikasi yang sudah ada seperti *Belajar Bahasa Jepang NHK*, *AnkiDroid Flashcards*, dan *Learn Japanese Phrasebook*. Tujuan dari studi banding ini adalah untuk mencari kelebihan dan kekurangan dari masing-masing aplikasi sehingga dapat diketahui kebutuhan dalam pembuatan aplikasi yang akan dibuat.

Setelah identifikasi masalah selesai, maka didapatkan kebutuhan sistem. Kebutuhan sistem yang didapat adalah sebuah aplikasi pembelajaran yang menarik dalam menyampaikan huruf hiragana dan katakana, kosakata dasar, serta susunan kalimat dengan metode pembelajaran *role playing* dan *drill*, dalam bentuk menjawab soal dan *mini games* mencocokkan dan memasang kartu.

Aplikasi ini dibuat dengan menggunakan *Adobe Flash CS6*, *Adobe Illustrator CS6*, dan *Audacity* dengan target pengguna semua umur. Aplikasi ini akan dilengkapi dengan gambar, suara, serta tulisan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah aplikasi selesai dibuat, dilakukan proses verifikasi dan validasi. Tahap verifikasi adalah melakukan uji coba terhadap aplikasi untuk memastikan bahwa semua fungsi pada aplikasi sudah berjalan dengan baik dan bebas *error*. Setelah itu, proses validasi dilakukan untuk mengecek apakah aplikasi sudah dibuat sesuai dengan analisis kebutuhan atau belum.

Verifikasi dilakukan dengan mencoba semua fungsi yang ada di dalam aplikasi. Berikut adalah contoh tahap verifikasi pada beberapa materi. Ketika pengguna menjalankan aplikasi, halaman menu utama adalah halaman yang muncul pertama kali. Pada halaman ini, terdapat animasi pada judul dan ketiga karakter. Selain itu, terdapat *background* musik ketika aplikasi ini pertama kali dijalankan. Gambar halaman utama dapat dilihat pada Gambar 1.



Gambar 1. Tampilan halaman menu utama

Setelah tombol tekan dimulai, pengguna akan diarahkan pada halaman untuk memasukkan nama. Gambar halaman *input* nama dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Tampilan halaman input nama

Setelah memasukkan nama, pengguna akan diarahkan pada halaman pilih pelajaran yang dapat dilihat pada gambar 3. Halaman ini berisi 6 tombol pelajaran. Tetapi, ketika pengguna baru pertama kali menggunakan aplikasi ini, tombol yang bisa diakses hanyalah satu, yaitu pelajaran pertama, sedangkan kelima tombol lain terkunci. Pengguna harus menyelesaikan pelajaran 1 terlebih dahulu, setelah itu pelajaran 2 akan terbuka, begitu juga seterusnya.



Gambar 3. Tampilan halaman pilih pelajaran

Setelah user menekan pelajaran 1, akan muncul petunjuk penggunaan aplikasi secara singkat. Petunjuk ini akan menjelaskan fungsi tombol yang muncul saat menggunakan aplikasi yang dapat dilihat pada gambar 4.



Gambar 4. Tampilan halaman petunjuk

Halaman materi pelajaran 1 berisi penjelasan tentang cara memperkenalkan nama, umur, asal, dan profesi yang dapat dilihat pada gambar 5. Materi dijelaskan dengan menggunakan suara dubbing dan disesuaikan dengan jalannya animasi. Ada dua tombol navigasi yang terdapat pada halaman ini, yaitu tombol mempercepat teks yang dapat dilihat pada gambar 6 dan tombol lanjut yang dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 5. Tampilan halaman materi pelajaran 1

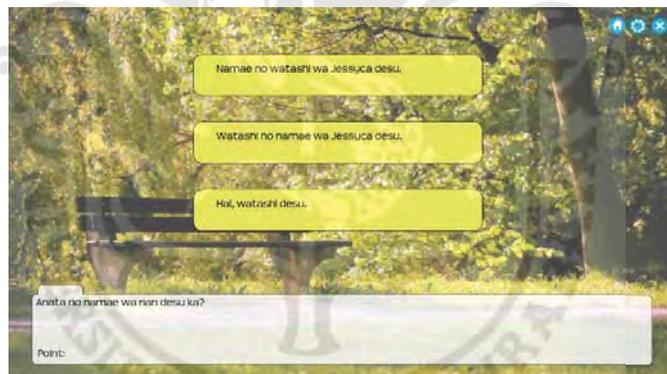


Gambar 6. Tampilan halaman ketika tombol mempercepat teks ditekan



Gambar 7. Tampilan halaman ketika tombol lanjut ditekan

Di tengah-tengah materi, pengguna akan diminta untuk menjawab pertanyaan. Pada halaman ini ada tiga tombol jawaban yang dapat ditekan. Halaman latihan soal ini dapat dilihat pada gambar 8. Pengguna harus memilih satu jawaban yang paling tepat agar dapat lanjut ke halaman berikutnya yang dapat dilihat pada gambar 9. Jika salah, akan muncul keterangan yang menjelaskan kenapa jawaban yang dipilih itu salah yang dapat dilihat pada gambar 10.



Gambar 8. Tampilan halaman soal latihan



Gambar 9. Tampilan halaman ketika jawaban yang dipilih benar



Gambar 10. Tampilan halaman ketika jawaban yang dipilih salah

Pelajaran 2 diawali dengan pengguna yang tidak sengaja bertemu dengan karakter utama yang menawarkan pengguna untuk mempelajari hiragana dan katakana. Pada pelajaran ini, huruf hiragana dan katakana yang terdiri dari masing-masing 46 karakter dibagi menjadi 10 bagian, dengan pasangan huruf a-ka, sa-ta, ha-na, ma-ya, dan ra-wa. Setelah satu bagian selesai, pengguna akan disuguhkan permainan memasang kartu huruf dengan kartu gambar. Halaman materi pelajaran 2 dapat dilihat pada gambar 11.



Gambar 11. Tampilan halaman pelajaran 2

Setelah karakter selesai menyampaikan penjelasan singkat tentang hiragana dan katakana, pengguna akan bermain mencocokkan dan memasang kartu. Permainan

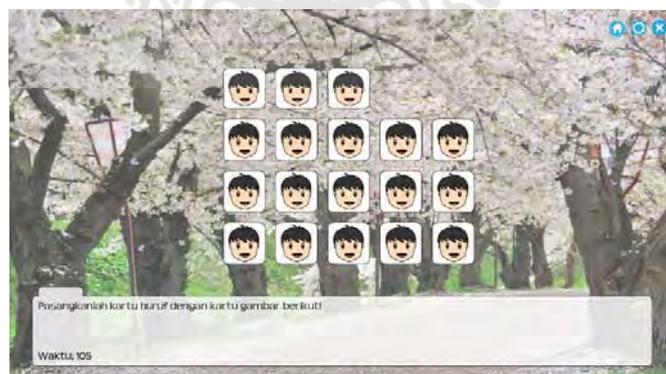
mencocokkan kartu dapat dilihat pada gambar 12. Jika kartu yang dibuka salah, kartu akan diam sebentar kemudian ada animasi menutup kartu yang dapat dilihat pada gambar 13. Sedangkan jika kartu tersebut sesuai, maka kartu akan hilang dan user harus menghabiskan kartu yang tersisa dalam waktu dua menit yang dapat dilihat pada gambar 14.



Gambar 12. Tampilan halaman permainan mencocokkan kartu



Gambar 13. Tampilan halaman ketika kartu yang dibuka salah

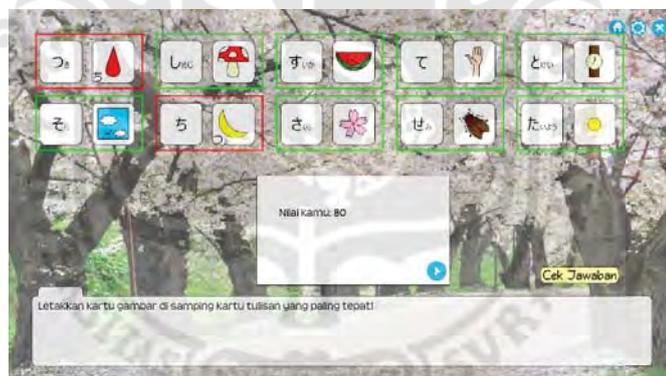


Gambar 14. Tampilan halaman ketika kartu yang dibuka benar

Untuk permainan memasang kartu, user diminta untuk menarik kartu jawaban ke samping kanan kartu huruf yang sesuai. Halaman permainan memasang kartu ini dapat dilihat pada gambar 15. Pada halaman ini ada tombol cek jawaban yang digunakan untuk mengecek jawaban jika user sudah selesai memasang semua kartu. Ketika tombol cek jawaban ditekan, akan muncul nilai dan keterangan jika user masih salah menjawab yang dapat dilihat pada gambar 16.



Gambar 15. Tampilan halaman memasang kartu



Gambar 16. Tampilan halaman ketika tombol cek jawaban ditekan

Sedangkan untuk tampilan halaman materi pelajaran 3 sampai 6 sama dengan pelajaran 1, dengan materi dan latar belakang yang berbeda. Kemudian ada halaman kredit berisi keterangan tentang kreator aplikasi ini dan orang-orang yang berperan penting dalam pembuatan aplikasi ini yang dapat dilihat pada gambar 17.



Gambar 17. Tampilan halaman kredit

Ketika tombol pengaturan ditekan, akan muncul kotak dialog. Kotak dialog ini berisi pengaturan *background music*, pengaturan suara dan perubahan nama. Ada tombol kurang untuk mengurangi masing-masing suara, tombol tambah untuk menambah masing-masing suara, tombol simpan untuk menyimpan pengaturan dan tombol keluar untuk menutup kotak dialog. Halaman pengaturan dapat dilihat pada Gambar 18.



Gambar 18. Tampilan halaman pengaturan

Selanjutnya, dilakukan proses validasi dengan memberikan soal kepada responden. Responden akan mengisi soal ini kemudian responden akan mencoba aplikasi kemudian kuesioner akan dibagikan kepada responden. Hasil validasi yang didapat adalah aplikasi sudah dapat menyampaikan materi dengan baik dan terstruktur serta membantu orang-orang yang sudah belajar maupun akan belajar Bahasa Jepang.

KESIMPULAN DAN SARAN

Setelah verifikasi dan validasi selesai dilakukan, maka kesimpulan yang dapat ditarik adalah aplikasi pembelajaran ini membantu orang-orang untuk mengetahui Bahasa Jepang secara menarik, dengan petunjuk yang cukup jelas dan pelajaran yang terstruktur. Serta aplikasi ini bisa membantu orang-orang yang ini akan belajar ataupun sudah belajar Bahasa Jepang. Ada beberapa saran agar aplikasi ini berkembang menjadi lebih baik lagi, saran-saran tersebut adalah sebagai berikut:

- Aplikasi bisa diperpendek karena terlalu panjang, terutama pada pelajaran 2 sehingga membosankan.
- Setiap level memiliki satu materi agar lebih singkat.
- Materi diperbanyak dan dibuat bercabang agar tidak monoton.
- Ada pelajaran tentang kanji.
- Percakapan ditambah dalam tulisan kanji beserta furigana, tidak hanya romaji saja.
- Animasi dan latar dibuat lebih bervariasi, tidak terpaku pada satu gaya dan satu tempat saja.

DAFTAR PUSTAKA

- Heriawan, Adang, dkk. 2012. *Metodologi Pembelajaran Kajian Teoritis Praktis Model, Pendekatan, Strategi, Metode, dan Teknik Pembelajaran*. Banten: LP3G.
- Renariah M.Hum, Dra. (2012). Bahasa Jepang dan karakteristiknya. *Jurnal Sastra Jepang*, 1 (2). 2-3.
- Suprihatiningrum, Jamil. 2013. *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.