

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG KHUSUS DASAR N5 BERBASIS ANDROID

Fahmi Rizal¹⁾, Munif²⁾, M. W. Mahendra³⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Lamongan

²⁾Dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Lamongan

³⁾Dosen Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Lamongan

Jl. Veteran No. 53 A Lamongan

Telp. (0322) 324706

E-mail: fahmi.rizal.sm@gmail.com¹, munif@unisla.ac.id², martinus.w.mahendra@gmail.com³

ABSTRAK

Negara Jepang dikenal sebagai negara yang maju dengan perkembangannya teknologi yang pesat dan dengan budaya yang khas membuat banyak orang ingin memahami lebih banyak tentang negara tersebut, banyak orang yang ingin mempelajari budaya dan perkembangan di Jepang, untuk itu diperlukan bahasa Jepang. Kebanyakan siswa ingin bisa belajar bahasa Jepang, apalagi untuk siswa atau orang-orang yang ingin magang di Jepang harus bisa lulus tes JLPT (Japanese Language Proficiency Test) minimal test N5 terlebih dahulu sebagai syarat untuk mendapat kesempatan belajar atau magang bekerja ke Jepang. Namun, pada umumnya siswa SMA mengalami kesulitan dalam pembelajarannya. 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 android yang menarik dan interaktif dengan animasi, gambar dan suara yang menarik. Atas dasar itulah skripsi tentang "Media Pembelajaran Bahasa Jepang Khusus Dasar N5 Berbasis android" dibuat

Kata Kunci : Media pembelajaran, bahasa jepang, JPLT, Android.

ABSTRACT

Japan is known as a developed country with rapid technological developments and with a distinctive culture that makes many people want to understand more about the country, many people who want to learn culture and development in Japan, for it is necessary Japanese. Most students want to be able to learn Japanese, especially for students or people who want an internship in Japan should be able to pass the JLPT (Japanese Language Proficiency Test) test at least N5 as a requirement for a chance to study or internship to work in Japan. However, generally high school student have difficulty in learning. The rapid development of information technology in many schools in Indonesia began to apply IT-based learning media, so that the teaching of the basic Japanese course can be developed into an interesting and interactive android based learning application with animation, drawing and sound of interest. On that basis the undergraduate thesis on "Learning Media of Japanese Special Basic N5 android Based" is made.

Keywords: learning media, japanese language, JPLT, Android.

PENDAHULUAN

Negara Jepang dikenal sebagai negara yang maju dengan perkembangannya teknologi yang pesat dan dengan budaya yang khas membuat banyak orang ingin memahami lebih banyak tentang negara tersebut, banyak orang yang ingin mempelajari budaya, memahami cara

mereka bekerja dan mempelajari kemajuan ilmu pengetahuan disana, salah satu caranya adalah dengan belajar bahasa Jepang.

Dalam dunia pendidikan di Indonesia saat ini, pelajaran bahasa jepang sudah mulai diajarkan pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). Pada beberapa SMA di Jawa Timur, di wilayah-wilayah perkotaan,

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.

Kebanyakan siswa ingin bisa belajar bahasa Jepang dengan mudah, apalagi untuk siswa atau orang-orang yang ingin magang di Jepang harus bisa lulus tes JLPT (Japanese Language Proficiency Test) minimal test N5 terlebih dahulu sebagai salah satu syarat untuk mendapat kesempatan belajar atau magang bekerja ke Jepang langsung. Namun, pada umumnya siswa SMA mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa jepang karena dalam bahasa Jepang menggunakan tiga jenis aksara yaitu Hiragana, Katakana, Kanji.

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 android yang menarik dan interaktif yang bisa membantu siswa lebih giat lagi belajar bahasa jepang dengan animasi, gambar dan suara yang menarik.

Atas dasar itulah skripsi tentang “Media Pembelajaran Bahasa Jepang Khusus Dasar N5 Berbasis android“ dibuat. Aplikasi ini diharapkan mampu memaparkan dasar-dasar yang perlu dipelajari dalam bahasa jepang sehingga siswa akan mudah mempelajari dasar bahasa jepang.

Bahasa Jepang (日本語; romaji: *Nihongo*) merupakan bahasa resmi di Jepang dan jumlah penutur 127 juta jiwa. Bahasa Jepang juga digunakan oleh sejumlah penduduk negara yang pernah ditaklukkannya seperti Korea dan Republik Tiongkok. Ia juga dapat didengarkan di Amerika Serikat (California dan Hawaii) dan Brasil akibat emigrasi orang Jepang ke sana. Namun keturunan mereka yang disebut *nisei* (二世, generasi kedua), tidak lagi fasih dalam bahasa tersebut.

Android adalah sistem operasi berbasis Linux yang dirancang untuk perangkat bergerak layar sentuh seperti telepon pintar dan komputer tablet. Android awalnya dikembangkan oleh Android, Inc., dengan dukungan finansial dari Google, yang kemudian membelinya pada tahun 2005. Sistem operasi ini dirilis secara resmi pada tahun 2007, bersamaan dengan didirikannya Open Handset Alliance, konsorsium dari perusahaan-perusahaan perangkat keras, perangkat lunak, dan telekomunikasi yang bertujuan untuk memajukan standar terbuka perangkat seluler. Ponsel Android pertama mulai dijual pada bulan Oktober 2008.

Multimedia adalah Multimedia diambil dari kata multi dan media. Multi berarti banyak dan media berarti media atau perantara. Multimedia adalah gabungan dari beberapa unsur yaitu teks, grafik, suara, video dan animasi yang menghasilkan presentasi yang menakjubkan. Multimedia juga mempunyai komunikasi interaktif yang tinggi. Bagi pengguna komputer multimedia dapat diartikan sebagai informasi komputer yang dapat disajikan melalui audio atau video, teks, grafik dan animasi.

METODE PENELITIAN

Agar tujuan penelitian dapat tercapai dengan baik maka diperlukan metode yang baik dan benar dalam pengumpulan data. Metode yang digunakan dalam penelitian ini meliputi :

1. Studi Literatur
 - a. Mencari sumber buku dan literatur untuk mempelajari penunjang yang berhubungan dengan masalah yang diambil.
 - b. Mengumpulkan dan mempelajari semua informasi yang berhubungan dengan sistem.
2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilaksanakan langsung di lapangan dengan beberapa metode, yaitu :

 - a. Interview

Teknik pengumpulan data dengan cara tanya jawab langsung dengan narasumber mengenai data yang diperlukan.
 - b. Observasi

Teknik pengumpulan data yang efektif untuk mempelajari sistem dengan cara mengamati langsung obyek penelitian yaitu para siswa SMA yang berminat belajar bahasa Jepang.

3. Analisa dan Desain Sistem

Menganalisa kebutuhan sistem yang sedang dibuat.

4. Pengujian

Melakukan ujicoba pada program yang telah dibuat apakah sesuai dengan yang diharapkan atau tidak.

Kebutuhan perangkat keras yang dipakai untuk perancangan media pembelajaran bahasa Jepang N5 adalah sebagai berikut:

- Processor Intel Core i3 1.7 GHz
- RAM 4 GB
- Hardisk 500 GB

a. Perangkat keras pengujian

Kebutuhan perangkat keras yang dipakai untuk

pengujian media pembelajaran bahasa Jepang N5 adalah sebagai berikut:

- Processor Octa-core 1,5 GHz
- RAM 3 GB
- ROM 32 GB
-

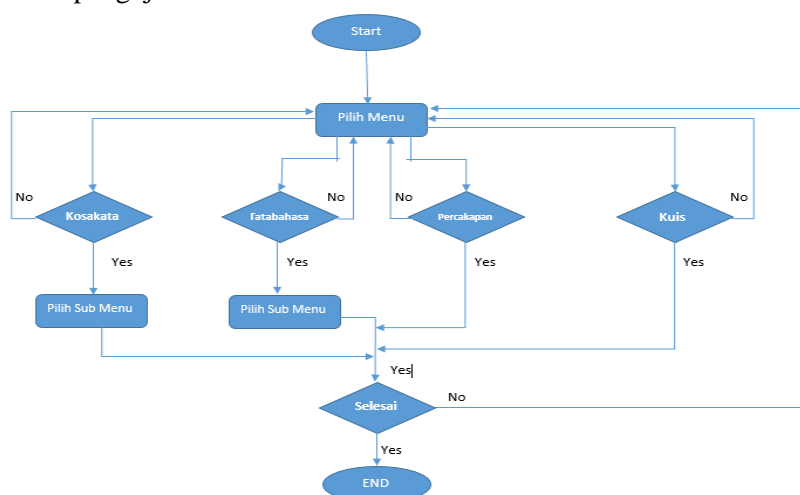
Kebutuhan perangkat lunak yang dipakai untuk perancangan media pembelajaran bahasa Jepang N5 adalah sebagai berikut:

- OS Windows 10 Enterprise
- Android Studio versi 2.2.2
- Adobe flash Professional CC

a. Perangkat lunak pengujian

Kebutuhan perangkat lunak yang dipakai untuk pengujian media pembelajaran bahasa Jepang N5 adalah sebagai berikut:

- OS Android 5.1 Lollipop



Gambar 1. Flowchart Media pembelajaran bahasa Jepang

Keterangan umum yang terjadi pada sistem :

1. User memilih menu kosakata, tata bahasa, dialog atau latihan.
2. Memilih submenu yang ada.
3. Mempelajari pembelajaran yang disediakan menu yang dipilih.
4. Mengerjakan kuis.
5. Selesai jika ingin belajar menu lain kembali ke proses 1.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Menu Splash



Gambar 2. Tampilan Splash Screen

Gambar 2 adalah tampilan awal ketika aplikasi dijalankan. Aplikasi akan

menampilkan halaman splash screen selama 5 detik lalu masuk ke halaman utama.

2. Menu Halaman Awal



Gambar 3. Tampilan Halaman Awal

Gambar di atas adalah tampilan awal ketika telah melewati proses splash screen. Di halaman awal terdapat tombol ayo belajar, about dan exit. Pengguna Bisa menekan tombol ayo belajar untuk memulai aplikasi.

3. Menu Utama



Gambar 4. Tampilan Menu Utama

Tampilan gambar 4 adalah ketika tombol “Ayo Belajar” ditekan, maka akan muncul beberapa menu, yaitu : menu kosakata, menu tata bahasa, menu dialog dan menu kuis.

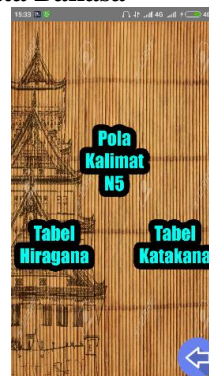
4. Sub Menu Kata Ganti



Gambar 5. Tampilan Sub Menu Kata Ganti

Tampilan di atas adalah ketika tombol sub menu kata ganti ditekan, maka akan muncul kosakata kata ganti orang disertai cara bacanya.

5. Menu Tata Bahasa



Gambar 6. Tampilan Menu Tatabahasa

Tampilan di atas adalah ketika tombol menu Tatabahasa ditekan, maka akan muncul beberapa sub menu, yaitu : Pola kalimat N5, Tabel Hiragana, Tabel Katakana.

6. Sub Menu Tabel Hiragana



Gambar 7. Tampilan Sub Menu Tabel Hiragana

Tampilan di atas adalah ketika tombol sub menu pola kalimat N5 ditekan, maka akan muncul tabel huruf hiragana.

Uji kasus dibangun di sekitar spesifikasi dan persyaratan yakni metode uji coba black box memfokuskan pada keperluan fungsional dari software. Karena itu ujicoba black box memungkinkan pengembang software untuk membuat himpunan kondisi input yang akan melatih seluruh syarat-syarat fungsional suatu

program. Adapun pengujian black box adalah sebagai berikut:

1. Menu Utama

```
01 pindah = (ImageButton)
02 public void onClick(View
    view) {
03 Intent intent = new
    Intent(MenuActivity.this,
    KosakataActivity.class);
04
    startActivity(intent);
05 }
```

Keterangan :

Koding diatas bertujuan untuk memindahkan dari menu utama ke menu kosa kata. Menu kosa kata ditandadi dengan image button dan etika Image Button di klik maka program akan memindahkan dari menu activity ke kosakata activity. Jika program tidak kosakata activity maka program akan tetap pada menu utama. Saat program diuji coba responnya berjalan dengan baik.

2. Menu Latihan / Kuis

```
01 question.setText(mQuestions.ge
    tQuestion(num));
02 answer1.setText(mQuestions.get
    Choice1(num));
03 answer2.setText(mQuestions.get
    Choice2(num));
04 answer3.setText(mQuestions.get
    Choice3(num));
05 answer4.setText(mQuestions.get
    Choice4(num));
06 mAnswer =
    mQuestions.getCorrectAnswer(nu
    m); }
```

Keterangan:

Koding diatas menunjukkan jika pemanggilan question/soal dan answer/jawaban dilakukan secara acak dari daftar data soal. Lalu pengecekan jawaban benar pada baris kode ke 6. Ketika program diuji coba responnya berjalan dengan baik.

Dilakukan oleh 20 responden dengan menginstal aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Jepang N5 pada perangkat mobile masing-masing responden, menggunakan aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Jepang N5 dan mengisi lembar kuesioner.

1. Kriteria penilaian skor dengan menggunakan skala likert :
Sangat setuju = 4

Tidak setuju = 2

Setuju = 3

Sangat tidak setuju= 1

2. Perhitungan presentase skor pada setiap kategori di dalam kuesioner.

Total Skor= $T \times P_n$

$Y = \text{Skor tertinggi} \times \text{jumlah responden}$

Persentase Skor = $\text{Total Skor}/Y \times 100 \%$

Keterangan:

T = Total responden yang memilih

Pn = Pilihan angka skor likert

Dalam penilaian aplikasi Media pembelajaran bahasa Jepang N5 secara keseluruhan yang dilakukan oleh responden mencapai rata-rata 86,38%, sehingga dapat diketahui bahwa aplikasi ini telah sesuai dengan kebutuhan user dan dapat diterima oleh user.

Perancangan aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Jepang N5, pengguna bisa mempelajari berbagai kosa kata yang sering digunakan dalam kalimat yang diucapkan sehari-hari seperti penggunaan kosa kata ganti orang yang berisi bermacam kata ganti sebagai subyek maupun obyek dalam bahasa jepang, kosa kata anggota keluarga yang menunjukkan sebutan orang-orang yang ada dalam silsilah keluarga dalam bahasa jepang, kosa kata angka yang berisi tentang berbagai sebutan angka dalam bahasa jepang, kosa kata waktu dan musim yang berisi berbagai sebutan waktu dan musim di jepang dalam bahasa jepang, kosa kata warna yang lengkap dalam bahasa jepang dan semua kosa kata yang ada terdapat fitur suara yang akan sangat membantu dalam cara pengucapan bahasa jepang yang baik dan benar.

Melalui Media Pembelajaran Bahasa Jepang N5, Pengguna pun bisa belajar tentang bagaimana cara untuk membuat tata bahasa yang baik dan benar melauai menu Tata bahasa yang berisi materi pola kalimat yang berisi bagaimana cara membuat kalimat yang baik dan benar, ada pula tabel huruf hiragana dan katakana yang berguna untuk mengenali macam-macam huruf yang biasa digunakan dalam bahasa jepang.

Tersedia pula dalam aplikasi contoh-contoh percakapan yang umum dengan berbagai topik dan ada fitur suara di setiap percakapan untuk mempermudah pemahaman bagaimana membuat pertanyaan

dan jawaban dengan nada yang benar. Pengguna setelah belajar materi pun bisa mengasah kemampuannya dalam latihan kuis yang telah disediakan dalam aplikasi.

Aplikasi ini bukan untuk pengganti modul buku yang telah ada, namun diharapkan bisa sebagai alternatif pembelajaran bahasa Jepang yang dapat mempermudah pengguna ketika ingin belajar bahasa Jepang dasar N5 dimana saja. Ketika pengguna mendapat kemudahan penggunaan aplikasi dalam smartphome, maka diharapkan aplikasi ini bisa menjadi media alternatif pembelajaran Bahasa Jepang N5 selain menggunakan buku.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang dapat diambil dari pembuatan media pembelajaran bahasa Jepang N5 adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi dapat mempermudah pemula yang ingin belajar bahasa Jepang dengan hanya menginstal aplikasi media pembelajaran bahasa Jepang N5 ini di smartphome mereka.
2. Aplikasi media pembelajaran bahasa Jepang N5 dibuat dengan memakai sumber yang valid seperti buku referensi dan website resmi pembelajaran bahasa jepang, aplikasi juga lebih interaktif dengan fitur suara cara baca dan menarik karena disertai latihan kuis.
3. Smartphome Android bisa menjadi media pembelajaran yang baik dengan

fleksibilitas yang dimilikinya, seperti bisa membuka aplikasi media pembelajaran bahasa Jepang N5 ini pengguna dapat belajar dimana saja dan kapan saja.

4. Aplikasi ini membuat materi pembelajaran menjadi lebih ringkas dan jelas untuk dipelajari.
5. Aplikasi ini dibuat dengan berdasarkan sumber modul-modul buku pembelajaran dasar bahasa jepang N5 dan sumber internet yang berkaitan dengan bahasa Jepang N5.
6. Aplikasi memiliki tampilan yang bisa membuat pengguna lebih senang belajar melalui smartphome karena dilengkapi fitur suara baca.

REFERENSI

- [1] https://id.wikipedia.org/wiki/Bahasa_Jepang diakses pada 19 Maret 2017
- [2] <http://www.imccsub.com/tentang-jepang/pendidikan-jepang/> diakses pada 19 Maret 2017
- [3] https://developer.android.com/studio/intro/index.html?hl=id#antarmuka_pengguna diakses pada 19 Maret 2017
- [4] Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi
- [5] www.airputih.or.id/file/file_ebook/wpw_audacity.pdf diakses pada 19 Maret 2017