

MULTIMEDIA PEMBELAJARAN HURUF HIRAGANA KELAS X DI SMA NEGERI 1 PURWAREJA KLAMPOK

Oleh :
Melia Dianingrum, Maskur
(Dosen STMIK AMIKOM Purwokerto)

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan membuat media pembelajaran Huruf Hiragana di SMA Negeri 1 Purwareja Klampok yang dapat digunakan pada saat pelajaran Bahasa Jepang Kelas X. Untuk pengembangan sistem dalam penelitian ini menggunakan metode SDLC dengan siklus pengembangan sistem analisis, desain, implementasi dan testing. Hasil penelitian ini berupa media pembelajaran Huruf Hiragana dalam mata pelajaran Bahasa Jepang untuk kelas X di SMA Negeri 1 Purwareja Klampok. Aplikasi yang dihasilkan dijalankan menggunakan Macromedia flash 8.

Kata kunci : media pembelajaran, huruf hiragana, bahasa Jepang.

I. PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Di dalam dunia pendidikan di Indonesia saat ini, Pelajaran bahasa Jepang sudah mulai diajarkan pada tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), salah satunya di SMA Negeri 1 Purwareja Klampok. SMA Negeri 1 Purwareja Klampok telah mengadakan kelas bahasa Jepang dari tahun 2000. Pada kelas X siswa mempelajari huruf Hiragana sebagai dasar dalam mempelajari bahasa Jepang. Perkembangan teknologi yang sangat pesat sekarang ini, memberi sebuah jalan alternatif baru bagi dunia pendidikan untuk memecahkan permasalahan kurangnya media pengajaran yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Salah satunya dengan memanfaatkan multimedia. Penggunaan multimedia sebagai salah satu media pembelajaran diharapkan mampu menarik minat siswa untuk dapat lebih mudah mempelajari huruf Hiragana.

Dalam mempelajari huruf Hiragana siswa sering mengalami kesulitan diantaranya penulisan huruf-huruf yang memerlukan daya ingat yang cukup tinggi, karena dalam menuliskan huruf-hurufnya terdapat beberapa langkah. Jika satu langkah saja lupa atau tertukar, huruf yang dihasilkan akan salah, selain itu kurangnya media pengajaran yang digunakan oleh guru karena guru

menyampaikan materi hanya menggunakan buku panduan dengan menggunakan sistem ceramah. Hal itu membuat siswa enggan untuk mempelajari huruf Hiragana padahal huruf Hiragana adalah konsep dasar yang harus dipelajari siswa agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam memperdalam materi bahasa Jepang pada kelas XI dan XII. Atas dasar hal tersebut maka perlu dicari metode pembelajaran untuk lebih menarik minat siswa untuk lebih tekun mempelajarinya,. Atas dasar hal tersebut, maka dicoba untuk dibuat suatu multimedia pembelajaran dengan harapan dapat mengatasi kekurangan-kekurangan yang terjadi selama ini.

B. Rumusan Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah di atas ditetapkan rumusan masalah yaitu bagaimana membuat multimedia pembelajara huruf Hiragana kelas X di SMA Negeri 1 Purwareja Klampok ?

C. Batasan Masalah

Dari rumusan masalah tersebut agar mendapat hasil optimal, maka permasalahan yang ada dibatasi pada pembuatan multimedia pembelajaran huruf Hiragana kelas X sebagai sarana pembelajaran pada SMA Negeri 1 Purwareja Klampok. Dengan batasan masalah antara lain sebagi berikut:

1. Materi huruf Hiragana yang dibuat media pembelajaran.
2. Soal-soal huruf Hiragana

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah dapat membuat media pembelajaran huruf Hiragana kelas X di SMA Negeri 1 Purwareja Klampok.

II. METODE PENELITIAN

A. Data Primer

Data primer adalah data yang diambil langsung dari sumber-sumber yang berkaitan dengan penelitian. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data primer adalah metode wawancara. Dalam metode ini penulis mengadakan wawancara langsung dengan Guru Bahasa Jepang kelas X dan salah satu siswa

kelas X1 SMA Negeri 1 Purwareja Klampok.

B. Data Sekunder (Pustaka)

Data sekunder adalah data yang diambil dari sumber tidak langsung atau tanpa mediator, yaitu suatu metode mengumpulkan data yang dilaksanakan dengan membaca dan mempelajari permasalahan dari literatur, buku-buku atau internet yang dianggap perlu dan mendukung dalam penyusunan skripsi.

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Perancangan

1. Mendefinisikan Penyebab Masalah

Kegiatan belajar huruf Hiragana masih sekedar menggunakan papan tulis yang kemudian ditulis buku tulis masing-masing siswa. Dengan huruf yang banyak guru kesulitan dalam menulis semua huruf-huruf. Setelah papan tulis penuh maka huruf-huruf dipapan tulis dihapus dan siswa tidak dapat lagi melihat huruf sebelumnya jika ada siswa yang ketinggalan pada saat menulis.

2. Mendefinisikan Titik Keputusan

SMA Negeri 1 Purwareja Klampok menggunakan kurikulum (*Moving Class*). Yaitu proses pembelajaran dengan berpindah-pindah ruangan sesuai dengan mata pelajaran 'Murid yang mencari gurunya'. Kurikulum ini persis seperti di Perguruan Tinggi. Dalam hal ini, bukan Guru yang mencari muridnya, namun muridnya yang mencari guru. Masing-masing mata pelajaran mempunyai ruangan masing-masing. Dan ruangan tersebut telah disesuaikan dengan mata pelajaran sendiri. Dengan adanya *Moving Class* ini, siswa akan lebih cepat mudah, senang belajar di SMA Negeri 1 Purwareja Klampok ini. Dan siswa tidak bosan belajar.

3. Mendefinisikan Personil Kunci

Identifikasi personil kunci yaitu guru kelas dan siswa SMA Negeri 1 Purwareja Klampok.

4. Analisis kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Macromedia Flash 8 dengan bahasa pemrograman bernama ActionScript digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi

gambar, CorelDraw X3 sebagai editor grafik vector mendesain objek-objek mewarnai, Adobe Photoshop CS3 dimanfaatkan untuk mengolah gambar target yang telah dibuat, dan Adobe Audition 3.0 untuk mengolah audio dan membuat komposisi audio yang dibutuhkan dalam game.

5. Analisis Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

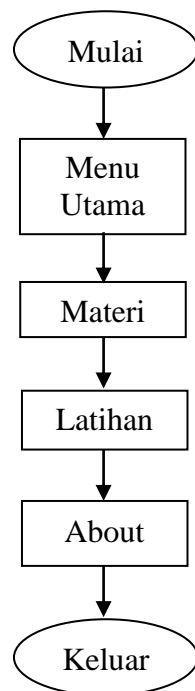
Analisis perangkat keras bertujuan untuk mengetahui secara tepat perangkat keras yang dibutuhkan. Pada pembuatan aplikasi ini menggunakan spesifikasi hardware sebagai berikut :

- a. Notebook Intel Pentium
- b. Harddisk 320 Processor GB
- c. Monitor 14.0" LED LCD
- d. RAM 1GB
- e. Keyboard
- f. Mouse
- g. Speaker

Untuk kenyamanan dalam menggunakan aplikasi disarankan menggunakan komputer yang spesifikasinya minimal sebagai berikut :

- a. Prosesor Pentium 4 2.0 GB
- b. RAM 256 MB
- c. VGA 256 Mb
- d. Harddisk 80 GB
- e. Mouse
- f. Keyboard
- g. Speaker

B. Perancangan Menu



Keterangan:

1. Menu Utama

Menu utama berisi tombol masuk ke materi, latihan about, dan keluar.

2. Materi

Didalam materi berisi huruf-huruf Hiragana.

3. Latihan

Latihan berisi soal-soal huruf Hiragana.

4. About

Menu ini digunakan untuk mendapatkan informasi tentang pembuat

5. Keluar

Menu ini digunakan untuk keluar dari media pembelajaran.

Tampilan Menu Utama



Gambar tampilan utama

- 1) Fungsinya untuk masuk kedalam halaman masuk, halaman latihan, halaman about, dan halaman keluar tekan tombol materi.
- 2) *Action Script*

Untuk tombol masuk

```
on (release){  
    gotoAndPlay (5);  
}
```

Untuk tombol latihan

```
on (release){  
    gotoAndPlay (160);  
}
```

Untuk tombol about

```
on (release){  
    gotoAndPlay (3);  
}
```

Untuk tombol keluar

```
on (release){  
    gotoAndPlay (98);  
}
```

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Telah dibuat media pembelajaran Bahasa Jepang Kelas X di SMA Negeri 1 Purwareja Klampok.
- b. Dengan dibuat media pembelajaran ini bisa mempermudah guru dalam menjelaskan Huruf Hiragana kepada siswa Kelas X.
- c. Aplikasi pembelajaran Huruf Hiragana dengan sistem penyampaian berupa penjelasan materi, cara membaca, cara menulis Huruf Hiragana dan pemberian latihan soal yang dirancang menjadi sebuah aplikasi pembelajaran yang menarik.

2. Saran

- a. Media pembelajaran Bahasa Jepang ini hanya memberikan informasi tentang Huruf Hiragana saja. Maka diharapkan untuk penelitian selanjutnya tidak hanya sebatas Huruf Hiragana saja tetapi juga Huruf Jepang lainnya seperti Huruf Katakana dan Huruf Kanji.
- b. Diharapkan media pembelajaran ini lebih berkembang lagi dalam pemberian informasi materi dan tidak dibatasi untuk instansi tertentu sehingga media pembelajaran ini dapat bermanfaat dalam proses pembelajaran di berbagai instansi pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arini, Niken & Dany Haryanto. (2010). *Pembelajaran Multi Media Di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Ariyus, Dony. (2009). *Keamanan Multimedia*. Yogyakarta: Andi.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- [David, Berry](http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://www.bright-hub.com/multimedia/publishing/reviews/672.aspx). (2010). *CorelDRAW Graphics Suite X3 - Membuat Grafik Professional-Looking*.
<http://translate.google.co.id/translate?hl=id&langpair=en|id&u=http://www.bright-hub.com/multimedia/publishing/reviews/672.aspx> . (diakses tanggal 10 Januari 2011).
- Madcoms. (2007). *Macromedia Flash Pro 8*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Rahayu, Dwi. (2009). *Program Aplikasi Visualisasi Pembelajaran Bahasa Jepang berbasis multimedia*. <http://journal.amikom.ac.id/index.php/D3MI/article/viewArticle/752>. (diakses tanggal 10 Januari 2011).
- Sudjianto & Ahmad Dahidi. (2007). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Oriental Divisi Kesaint Blanc.
- Sadewa, Yoel. (2003). *Bahasa Jepang Yang Mudah Yasashii Nihongo*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Sulistiyo, Edi *et al.* (2010). *Pengembangan Prototipe Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia untuk Meningkatkan Kreativitas, Kontingensi, dan Aktivitas Terarah pada Siswa SMA*. <http://elib.pdii.lipi.go.id/katalog/index.php/searchkatalog/byId/52393>. (diakses pada tanggal 10 Januari 2011).
- Suyanto. M. 2004. *Analisis dan Desain Aplikasi Multimedia Untuk Pemasaran*. Yogyakarta. Andi Offset.
- Taufiq, Dendy. (2010). *3 Trik Ampuh Adobe Photoshop CS 4*. Yogyakarta: Cemerlang Publishing.
- Yonarta , Hendra. (2007). *Perancangan Program Perangkat Ajar Bahasa Jepang Berbasis Multimedia*. <http://karyailmiah.tarumanagara.ac.id/index.php/S1TI/article/view/1017>. (diakses tanggal 10 Januari 2011).