

MEDIA PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG PADA SMK MITRA KARYA MANDIRI KETANGGUNGAN BREBES

Arfan Haqiqi Sulasmoro

Email : arfan.hqq@gmail.com

¹² D III Teknik Komputer Politeknik Harapan Bersama, Jalan Mataram No 9 Kota Tegal 52142, Indonesia. Telp (0283) 352000

Abstrak

Media pembelajaran bahasa Jepang saat ini masih banyak menggunakan metode pembelajaran secara konvensional, hal tersebut membuat banyak siswa kurang maksimal dalam menyerap materi yang diberikan, atas dasar itulah yang mendasari pembuatan Aplikasi ini, sebagai media pembelajaran dengan tujuan memudahkan guru dalam menyampaikan materi dan meningkatkan penyerapan materi oleh siswa sekolah. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data dari obyek dan menggunakan landasan literatur dengan mempelajari teori-teori dari buku, internet maupun tulisan-tulisan yang dapat membantu masalah dengan menguji kebenaran dari penelitian. Penelitian ini menghasilkan sebuah metode pembelajaran yang dibuat menggunakan *Macromedia Flash 8*, aplikasi ini dapat digunakan sebagai pendukung metode pembelajaran yang sudah ada pada mata pelajaran bahasa jepang khususnya materi huruf hiragana dan katana.

Kata Kunci : *Pembelajaran,Animasi, Flash, Macromedia*

1. Pendahuluan

SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan Brebes merupakan salah satu SMK yang berada di Kec. Ketanggungan Kab. Brebes, tepatnya berada di Jl. Jendral Sudirman, NO. 441, di SMK Mitra Karya Mandiri terdapat 4 jurusan yaitu Analis Kesehatan, Farmasi, Perawatan Kesehatan, dan Farmasi Industri.

Kurikulum di SMK Mitra Karya Mandiri terdapat mata pelajaran bahasa jepang, dimana dalam media penyampaian materinya menggunakan buku dan media presentasi berbasis *powerpoint*. Kekurangan dalam penyampaian mata pelajaran bahasa jepang khususnya materi huruf hiragana dan katana adalah cara penulisannya yang kurang jelas, ini menyebabkan para siswa mudah lupa akan bentuk huruf hiragana dan katana dikarenakan tidak tahu cara penulisan huruf hiragana dan katana yang benar.

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan maka dibuatlah suatu aplikasi pembelajaran interaktif huruf hiragana dan katana berbasis multimedia dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam belajar huruf hiragana dan katana. Dengan adanya

aplikasi ini siswa dapat mempelajari huruf Jepang terutama huruf hiragana dan katana dengan memilih kategori pembelajaran yang ada pada aplikasi ini, ditambah lagi dengan adanya latihan dan *game* untuk mengetahui tingkat kephahaman siswa dalam mempelajari huruf hiragana dan katana ini.

2. Metode Penelitian

Metode pengumpulan data dengan melakukan tanya jawab dengan narasumber yaitu ibu Madinatul Munawaroh, S. Pd, guru mata pelajaran bahasa jepang SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan Brebes. yang kemudian data dilakukan analisis, serta perancangan agar dapat diimplementasikan agar menghasilkan aplikasi yang menarik.

3. Hasil dan Pembahasan

Dalam proses analisis data yang dibutuhkan yaitu mewawancarai ibu Madinatul Munawaroh, S. Pd, guru mata pelajaran bahasa jepang SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan Brebes. Data yang diperoleh berupa informasi tentang materi pelajaran bahasa jepang. Pengumpulan bahan-bahan yang diperlukan dalam

pembuatan media pembelajaran bahasa jepang ini antara lain spesifikasi minimal hardware yang akan menjalankan aplikasi ini, tool-tool pendukung seperti (Macromedia Flash 8.0, Photosop 7.0, corel draw x3, adobe audition 1.0).

a. storyboard

storyboard dibuat untuk menggambarkan desain antarmuka atau *interface* serta rancangan sistem yang akan dibuat dalam media pembelajaran bahasa jepang ini.

b. Macromedia flash 8.0

Dalam membuat media pembelajaran bahasa jepang pada SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan Brebes dibutuhkan program *macromedia flash 8.0*. Karena program *macromedia flash 8.0* salah satu program untuk merancang media pembelajaran. Berikut tampilan media pembelajaran bahasa jepang pada SMK Mitra Karya Mandiri Ketanggungan Brebes.



Gambar 1. Tampilan Menu Utama



Gambar 2. Tampilan Menu Materi



Gambar 3. Tampilan Menu Hiragana



Gambar 4. Tampilan Menu Katana



Gambar 5. Tampilan Latihan



Gambar 6. Tampilan Game

4. Kesimpulan

Dengan adanya Media pembelajaran Bahasa jepang pada SMK Mitra karya Mandiri Ketanggungan Brebes dapat mempermudah siswa dalam memahami pelajaran bahasa jepang khususnya materi huruf hiragana dan katana.

5. Daftar Pustaka

- [1] Anggara.2008. *Memahami Teknik Daar Pembuatan game Berbasis Flash*. Yogyakarta : Gava Media
- [2] Ardiansyah.Nurdin.(2013).Tutorial Macromedia Flash Profesional 8 Untuk Pemula.sekadau
- [3] Azhar, Arsyd. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta : PT.Raja Grafindo Perseda
- [4] Dewi,G.P(2012).Pengembangan Game Edukasi Pengenalan Nama

Hewan Dalam Bahasa Inggris
Sebagai Media Pembelajaran
Siswa SD Berbasis Macromedia
Flash:Program Studi Pendidikan
Teknik Informasi Fakultas Teknik
Universitas Negeri Yogyakarta
tidak diterbitkan

- [5] Fanani, JA.Zaini dan Hardiyanti,
Diana. 2009. *Membuat game degan
flash*.Jakarta : PT.Elex Media
Komputindo
- [6] Habsari,S.M.2009. Aplikasi
Pembelajaran Bahasa Jepang
Berbasis J2ME.Program Diploma
III Ilmu Komputer Fakultas
Matematika dan Ilmu Pengetahuan
Alam Universitas Sebelas Maret
Surakarta:Tugas Akhir tidak di
terbitkan