

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan dalam dunia Teknologi membuat banyak orang menginginkan sebuah teknologi dimana bisa membantu agar sesuatu bisa dilakukan dengan cepat dan mudah. Salah satunya dalam bidang Pendidikan Bahasa, adalah pembuatan aplikasi yang dapat mempermudah orang mengetahui, menghafal dan belajar bahasa yang ada di dunia ini dengan efektif dan efisien. Contohnya adalah bahasa Jepang.

Bahasa Jepang adalah bahasa yang cukup sulit untuk dipelajari, karena tidak hanya pelafalannya saja, namun tulisannya juga harus dapat dikuasai. Tulisan yang berupa huruf-huruf Hiragana dan Katakana adalah huruf yang harus dihafal cara penulisan dan pengucapan yang benar.

Untuk itulah dibutuhkan sebuah aplikasi media pembelajaran yang menarik, khususnya untuk rakyat Indonesia, yang mudah dipelajari oleh anak-anak maupun orang dewasa, yang kontennya berbahasa Indonesia, dan dapat mempermudah menguasai huruf Hiragana dan Katakana Jepang. Dan di SMP Nasional Bantul merupakan SMP yang memiliki kegiatan ekstrakurikuler Bahasa dan Tulisan Jepang. Di butuhkan sebuah media pembelajaran yang dapat membuat anak-anak mudah menghafal tulisan Hiragana dan Katakana, dimana Media pembelajaran tersebut dibuat dengan sangat menarik sehingga mudah diingat oleh otak.

Media Pembelajaran Berbasis Multimedia ini, ditujukan untuk membantu proses belajar mengajar ekstrakurikuler bahasa Jepang di SMP Nasional Bantul. Software utama yang penulis gunakan untuk membuat media pembelajaran ini adalah Macromedia Flash 8. Media pembelajaran merupakan media yang paling jitu untuk membuat peserta didik mudah belajar dan menghafal, oleh karena itu, penulis mencoba membuat media pembelajaran yang berjudul : Membuat Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Belajar Huruf Hiragana dan Katakana Jepang di SMP Nasional Bantul.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang masalah di atas, diambil rumusan masalah bagaimana membuat Media Pembelajaran Multimedia melalui media animasi berupa gerak sebuah gambar dari satu tempat ke tempat lain, perubahan warna atau perubahan bentuk di tambah dengan suara . Sehingga penyampaian pendidikan melalui media ini dapat lebih mudah di mengerti atau dipahami dibandingkan secara lisan. Khususnya untuk peserta didik SMP Nasional Bantul yang ingin belajar huruf Hiragana dan Katakana Jepang.

Dan juga bagaimana membuat guru atau tentor pengajar bahasa jepang dapat dengan mudah menyampaikan materi pembelajaran, khususnya materi huruf hiragana dan katakana, yang dimana sangat sulit untuk menghafalnya.

1.3 Batasan Masalah

Ruang lingkup pemanfaatan teknologi multimedia sangatlah luas sesuai fungsi penerapan masing - masing di bidang yang berbeda- beda, Untuk

mempfokuskan pembahasan dalam penyusunan TA ini, penulis membatasi media ke dalam ruang lingkup yang lebih kecil yaitu:

- a. Perancangan dan pembuatan media pembelajaran huruf Hiragana jepang sebagai level 1 menggunakan macromedia flash.
- b. Perancangan dan pembuatan media pembelajaran huruf Katakana jepang sebagai level 1 menggunakan macromedia flash.
- c. Perancangan media pembelajaran ini untuk orang yang akan belajar Huruf Hiragana dan Katakana jepang mulai dari tingkat dasar.
- d. Media pembelajaran ini dikembangkan menggunakan macromedia flash 8
- e. Subyek penelitian adalah siswa SMP Nasional Bantul yang mengikuti Ekstrakurikuler bahasa Jepang di kelas VII.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas maka penelitian ini mempunyai tujuan yang akan dicapai yaitu:

- a. Agar huruf Hiragana dan Katakana jepang dapat dikuasai dan dipelajari dengan mudah dan menyenangkan, khususnya di SMP Nasional Bantul
- b. Mengetahui sejauh mana aplikasi multimedia dapat berperan penting dalam bidang pendidikan.
- c. Memudahkan masyarakat Indonesia baik orang dewasa maupun anak-anak untuk belajar huruf Hiragana dan Katakana Jepang.

- d. Memenuhi persyaratan kelulusan bagi mahasiswa jenjang D3 jurusan Teknik Informatika di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer AMIKOM Yogyakarta.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap, dalam pembuatan media pembelajaran ini, penulis, pengajar bahasa Jepang dan masyarakat Indonesia mendapat manfaat yang berguna, seperti yang dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat bagi penulis.

Penulis jadi lebih tahu dan lebih memiliki pengalaman dalam membuat sebuah aplikasi multimedia yang sesuai untuk masyarakat Indonesia saat ini. Dan mampu memberikan kemudahan bagi peserta ekstrakurikuler di SMP Nasional Bantul untuk menghafal Huruf Hiragana dan Katakana Jepang.

2. Manfaat bagi masyarakat Indonesia

Dapat menguasai huruf Hiragana dan Katakana Jepang dengan mudah, cepat dan menyenangkan.

3. Manfaat bagi Guru/Pengajar Bahasa dan Tulisan Jepang

Dapat mengajar dengan lebih cepat dan lebih mudah, serta dapat membuat suasana dalam mengajar lebih menyenangkan.

1.6 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Belajar Huruf Hiragana dan Katakana Jepang di SMP Nasional Bantul guna penyusunan Tugas Akhir ini adalah :

1. Metode Kepustakaan

Yaitu metode yang dilaksanakan dengan mempelajari bahasa jepang dari dasar, khususnya huruf hiragana dan katakana di suatu Lembaga Pendidikan, dan sumber lain yang berkaitan dengan penelitian untuk memperoleh teori dan kaidah yang mendasari penulisan.

2. Metode Observasi

Yaitu metode yang dilaksanakan dengan mengumpulkan data yang didapat dari pengamatan langsung di SMP Nasional Bantul, agar mendapat gambaran yang jelas mengenai huruf hiragana dan katakana.

3. Metode Wawancara

Yaitu metode yang dilaksanakan dengan cara berdialog secara lisan maupun tulisan dengan narasumber. Narasumber tersebut adalah Tentor pengajar bahasa jepang di sebuah Lembaga Pendidikan VILLA COLLEGE.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Tugas Akhir ini secara garis besar, sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini meliputi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi tentang teori-teori yang berhubungan dan mendukung pembuatan Media Pembelajaran yang dibuat mulai dari perencanaan konsep-konsep, komponen-komponen, langkah-langkah dasar, teknik penyajian pengembangan multimedia dan perangkat lunak yang digunakan.

BAB III TINJAUAN UMUM

Bab ini membahas mengenai SMP Nasional Bantul dan menguraikan mengenai Huruf Hiragana dan Katakana secara garis besar.

BAB IV PEMBAHASAN

Mendefinisikan masalah, hasil penelitian dan langkah-langkah pembuatan media pembelajaran berbasis multimedia.

BAB V PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran-saran dari pembuatan Tugas Akhir ini.

1.8 Rencana Kegiatan

Tahap pelaksanaan	2010 APRIL				2010 MEI				2010 JUNI			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
A. Persiapan												
1. Pengamatan	■											
2. Wawancara		■										
3. Kearsipan			■									
B. Pelaksanaan												
1. Merancang konsep				■								
2. Pembuatan Animasi					■							
3. Penerapan						■						
C. Penyelesaian												
1. Analisa data												
2. Penyusunan Laporan												

Tabel 1.1 Rencana Kegiatan