

EXPERT

Jurnal Sistem Informasi



PEMANFAATAN ANIMASI DUA DIMENSI UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR

Yuli Syafitri, Umi Anita Sari

IMPLEMENTASI STEGANOGRAFI PADA BERKAS *AUDIO WEV* UNTUK PENYISIPAN PESAN GAMBAR MENGGUNAKAN METODE *LOW BIT CODING*

Dedi Darwis

APLIKASI INTERNAL AUDIT BERBASIS *ISO 9001:2008* DAN *ISO 19011:2002* UNTUK MENUNJANG EFEKTIFITAS PENGENDALIAN MUTU AKADEMIK

Erlangga

ANALISIS PERBANDINGAN METODE TRANSFORMASI *WAVELET* DAN METODE *EIGENFACE* PADA PENGENALAN CITRA WAJAH DENGAN ANALISIS SWOT

Gabriella Genevine, Usman Rizal

ANALISIS *PATTERN & MINUTIAE BASED MATCHING FINGERPRINT JM 250 U* MENGGUNAKAN METODE BIOMETRIK.

Iwan Sugiarto, Taqwan Thamrin

ANALISIS MANAJEMEN RESIKO UNTUK EVALUASI ASET MENGGUNAKAN METODE *OCTAVE ALLEGRO*.

Joshua Jenriwan L Tobing, Ayu Kartika Puspa

ISSN : 2088-5555

Write To Be Experts

Judul	Hal
PEMANFAATAN ANIMASI DUA DIMENSI UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR	1 – 5
IMPLEMENTASI STEGANOGRAFI PADA BERKAS <i>AUDIO WAV</i> UNTUK PENYISIPAN PESAN GAMBAR MENGGUNAKAN METODE <i>LOW BIT CODING</i>	6 - 11
APLIKASI INTERNAL AUDIT BERBASIS <i>ISO 9001:2008</i> DAN <i>ISO 19011:2002</i> UNTUK MENUNJANG EFEKTIFITAS PENGENDALIAN MUTU AKADEMIK	12 – 18
ANALISIS PERBANDINGAN METODE TRANSFORMASI <i>WAVELET</i> DAN METODE <i>EIGENFACE</i> PADA PENGENALAN CITRA WAJAH DENGAN ANALISIS SWOT	19 – 22
ANALISIS <i>PATTERN & MINUTIAE BASED MATCHING FINGERPRINT JM 250 U</i> MENGGUNAKAN METODE BIOMETRIK	23 – 27
ANALISIS MANAJEMEN RESIKO UNTUK EVALUASI ASET MENGGUNAKAN METODE <i>OCTAVE ALLEGRO</i>	28 - 30

Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Bandar Lampung

JMSIT	Volume 05	Nomor 01	Lampung Juni 2015	ISSN 2088-5555
-------	-----------	----------	----------------------	-------------------

TIM PENYUNTING

Ketua Tim Redaksi:

Taqwan Thamrin,ST,M.Sc

Penyunting Ahli

Mustofa Usman, Ph.D

Dr.Iing Lukman,M.Sc.

Usman Rizal, ST.,MMSI

Penyunting:

Fenty Ariani,S.Kom,M.Kom

Wiwin Susanty,S.Kom,M.Kom

Ayu Kartika Puspa,S.Kom,M.TI

Erlangga,S.Kom,M.Kom

Iwan Purwanto,S.Kom.,MTI

Pelaksana Teknis:

Zulkaisar, S.Kom

Alamat Penerbit/Redaksi:

Pusat Studi Teknologi Informasi

Fakultas Ilmu Komputer

Universitas Bandar Lampung

Gedung Business Center Lt.2

Jl,Zainal Abidin Pagar Alam No.26

Bandar Lampung

Telp.0721 – 774626

Email: Journal.expert@ubl.ac.id

PEMANFAATAN ANIMASI DUA DIMENSI UNTUK PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG TINGKAT DASAR

Yuli Syafitri^{#1}, Umi Anita Sari^{*2}

Program Studi Manajemen Informatika
Amik Dian Cipta Cendikia Bandar Lampung

yuli.syafitri@yahoo.co.id^{#1}

umianita12@gmail.com^{*2}

Abstrak

Media pembelajaran interaktif saat ini mengalami perkembangan yang cukup pesat terutama di bidang bahasa. Bahasa merupakan cara manusia untuk menyampaikan pesannya. Terdapat beberapa bahasa yang dipelajari diantaranya Bahasa Inggris dan Bahasa Indonesia. Namun, pada beberapa sekolah taman kanak-kanak bertaraf Internasional tengah mempersiapkan pelajaran baru dibidang bahasa kepada anak – anak yaitu Bahasa Jepang. Hal ini bukanlah perkara yang mudah, karena Bahasa Jepang belum cukup populer di Indonesia, terutama bagi anak – anak. Itu akan mempersulit anak – anak dalam mempelajari Bahasa Jepang yang cukup asing di telinga mereka.

Pembuatan media pembelajaran digunakan tools Adobe Flash CS3 untuk mendesain objek yang digunakan dan dilengkapi dengan audio untuk memberikan suara pada aplikasi tersebut. Aplikasi yang dihasilkan adalah sebuah media interaktif pembelajaran Bahasa Jepang tingkat dasar untuk anak-anak yang disajikan dengan gambar dan animasi sehingga pembelajaran lebih menyenangkan. Dengan adanya aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Kata Kunci : Hiragana, Katakana, jepang

1. Pendahuluan

Setiap anak memiliki gaya belajar dan kekuatan sendiri-sendiri dalam belajar. Guru wajib memberikan stimulus pada siswa untuk belajar agar mereka dapat mencapai tingkat yang maksimal dalam memperoleh pengetahuan, ketrampilan dan sikap sebagai penanda hasil belajar. Stimulus yang dapat diberikan oleh guru bisa berupa penggunaan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa.

Apalagi saat ini pembelajaran menghadapi dua tantangan, tantangan yang pertama datang dari adanya perubahan persepsi tentang belajar itu sendiri dan tantangan yang kedua datang dari adanya teknologi informasi dan telekomunikasi yang memperlihatkan perkembangan yang luar biasa. Konstruktivisme pada dasarnya telah menjawab tantangan yang pertama dengan meredefinisi belajar sebagai proses konstruktif di mana informasi diubah menjadi pengetahuan melalui proses interpretasi, korespondensi, representasi, dan elaborasi. Sementara itu, kemajuan teknologi informasi dan telekomunikasi yang begitu pesat yang menawarkan berbagai kemudahankemudahan baru dalam pembelajaran memungkinkan terjadinya pergeseran orientasi belajar dari *outside guided menjadi selfguided dan dari knowledge as possession menjadi knowledge as construction*. Teknologi ini memainkan peran penting dalam memperbaiki konsepsi kebenaran yang semula fokus pada pembelajaran sebagai semata-mata suatu penyajian berbagai pengetahuan

menjadi pembelajaran sebagai suatu bimbingan agar mampu melakukan eksplorasi sosial-budaya yang kaya akan pengetahuan.

Keberhasilan peningkatan mutu sumber daya manusia melalui pendidikan, terkait dengan berbagai aspek, salah satunya menyangkut kemampuan guru dalam mendesain suatu proses pembelajaran. Permasalahan yang sering muncul berkenaan dengan penggunaan media pembelajaran yaitu ketersediaan dan pemanfaatan. Pembelajaran bahasa sangat yang terkesan sangat mudah namun jika dalam pembelajaran bahasa disajikan dalam bentuk monoton maka akan membuat siswa bosan apalagi untuk mengenalkan pada anak-anak.

Bahasa Jepang telah cukup populer digunakan secara Internasional. Dalam media pembelajaran Bahasa Jepang dasar yang diajarkan kepada anak – anak-anak yaitu mengenalkan kata – kata yang populer dan yang sering digunakan dalam bentuk ejaan maupun pengucapannya.

Pengembangan media pembelajaran untuk mengenalkan bahasa jepang ke anak-anak dengan menggunakan animasi dua dimensi yang memiliki pola interaktif dengan penyajian gambar, teks dan suara merupakan sarana yang menarik bagi anak untuk belajar sambil bermain.

2. Landasan Teori

A. Media Pembelajaran

Menurut Dede [2008:8] Media Pembelajaran adalah :

“Segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Jadi dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu kegiatan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

B. Multimedia

Menurut Vaughan Tay [2006:p3] Multimedia adalah :

“Kombinasi dari teks, gambar, seni grafik, suara, animasi dan elemen - elemen video yang dimanipulasi secara digital. Tampilan dan cita rasa dari proyek multimedia harus menyenangkan, estetis, mengundang dan mengikat. Proyek harus memuat konsistensi visual, hanya dengan menggunakan elemen - elemen yang mendukung pesan keseluruhan dari program.”

Jadi dari pendapat ahli di atas dapat disimpulkan bahwa multimedia adalah kombinasi visual berupa gambar, suara, animasi dan elemen digital lainnya dengan tampilan yang menarik dan menyenangkan.

C. Pengertian Bahasa Jepang

Menurut Semita [2012:13] dalam buku Kamus Besar Bahasa Jepang menyebutkan bahwa :

“Walaupun struktur kalimat bahasa Jepang dan bahasa Inggris berbeda, namun kebanyakan dari kandungan kata-kata yang menjadikan sebuah kalimat dapat dikategorikan sama dengan yang ada pada pola/ struktur kalimat dalam bahasa Inggris. Dimana sama-sama terdapat kata benda, kata sifat, kata kerja, kata sambung, dan lain-lain.”

Bahasa Jepang adalah bahasa resmi bangsa Jepang yang memiliki dua bentuk/ sifat. Bahasa ini menggunakan tiga jenis huruf yang digunakan yaitu Hiragana, Katakana, dan Kanji dan menggunakan sebuah partikel sebagai penanda pola kata.

D. Alat Perancangan Aplikasi

a. Adobe Flash Dua Dimensi CS3

Menurut MadCom [2013] Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar authoring tool profesional yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis.

Flash didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga flash banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada

website, CD Interaktif dan yang lainnya. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, movie, game, pembuatan navigasi pada situs web, tombol animasi, banner, menu interaktif, interaktif form isian, e-card, screen saver dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya.

b. ActionScript

ActionScript adalah bahasa pemrograman yang dibuat berdasarkan ECMAScript, yang digunakan dalam pengembangan situs web dan perangkat lunak menggunakan platform Adobe Flash Player. ActionScript juga dipakai pada beberapa aplikasi basis data, seperti Alpha Five. Bahasa ini awalnya dikembangkan oleh Macromedia, tapi kini sudah dimiliki dan dilanjutkan perkembangannya oleh Adobe, yang membeli Macromedia pada tahun 2005. Action Script yang digunakan adalah ActionScript 2.0 dari Adobe Flash CS3.

c. WavePad Sound Editor

Menurut Zainal A (2007): WavePad Sound Editor adalah sebuah program audio dengan fitur lengkap profesional dan editor musik untuk Windows. Program ini dapat digunakan untuk merekam dan mengedit musik, suara dan rekaman audio lainnya. Ketika mengedit file audio, user dapat memotong, menyalin dan menyisipkan bagian rekaman dan kemudian menambahkan efek seperti echo, amplifikasi dan pengurangan kebisingan. WavePad bekerja sebagai wav atau editor mp3, tetapi juga mendukung beberapa format file lainnya termasuk vox, gsm, wma, real audio, au, AIF, flac, ogg dan lainnya.

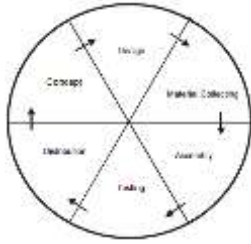
d. Software 3GPP to MP3 Converter

Berdasarkan Salman Alfarisi [2012]: 3GPP ke MP3 Converter Lite adalah sebuah program aplikasi yang memungkinkan user untuk mengkonversi file 3GPP ke MP3 aplikasi files. Aplikasi audio yang mudah untuk menginstal, mudah digunakan dan memiliki interface. Aplikasi user friendly yang mengkonversi dengan kecepatan super cepat dan menghasilkan output berkualitas tinggi .

3. Metodologi Penelitian

A. Model Pengembangan Sistem

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, metode yang digunakan adalah model pengembangan multimedia yang dikembangkan oleh Luther yang dikenal dengan model produk pembelajaran berbantuan computer, dimana model ini dikembangkan melalui enam tahap, yakni



Gambar 1 model pengembangan multimedia

Model penelitian ini terdiri dari enam tahap kegiatan, yakni:

a. Konsep (*concept*)

Tahap ini dilakukan untuk menentukan, identifikasi, merumuskan kompetensi dasar berdasarkan silabus, serta menetapkan indikator. Dalam hal ini yang dikembangkan adalah media pengenalan bahasa asing yaitu bahasa Jepang dasar yang sering digunakan dalam keseharian.

b. Perancangan (*design*)

Dalam tahap ini dilakukan dengan tiga tahapan, yaitu: (a) memilih dan menetapkan software yang digunakan, (b) mengembangkan flow chart, (c) merancang storyboard,

c. Pengumpulan bahan (*materials collecting*)

Kegiatan berupa pengumpulan bahan atau materi pelajaran yang diperlukan untuk pembuatan produk, seperti materi pokok (substansi dalam kosakata), aspek pendukung seperti gambar, video, audio, dan clip-art image,

d. Tahap pembuatan

Tahap untuk menyusun materi untuk pengenalan bahasa Jepang dasar terpadu yang telah disiapkan dan dimasukkan pada setiap frame yang disebut screen mapping, dengan menggunakan software yang sudah ditentukan. Pada tahap ini juga menggabungkan dan mensinergikan elemen multimedia, yaitu teks, grafis, foto, video, animasi, musik, dan narasi, menjadi sebuah media pembelajaran multimedia interaktif,

Uji coba media

Hal yang terpenting dalam pengembangan media pembelajaran ini. Ada beberapa tahapan yang harus dilalui dalam pengembangan media ini, meliputi uji coba ahli, uji perorangan, uji kelompok kecil, dan uji coba lapangan,

e. Tahap Distribusi/distribution

Tahap mempublikasikan/ penyebarluasan produk hasil pengembangan. Tahap ini tidak dapat dilaksanakan mengingat sangat terbatasnya waktu dan biaya.

B. Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk melihat kualitas hasil pengembangan media pembelajaran menggunakan animasi dua dimensi untuk belajar bahasa Jepang dasar yaitu metode angket. Angket digunakan untuk mengumpulkan data hasil review dari siswa dan guru.

4. Hasil Penelitian

A. Konsep Produk

Media pembelajaran ini, bertujuan untuk mengenalkan Bahasa Jepang bagi anak usia dini, dimana pada era globalisasi ini Bahasa Jepang telah cukup populer digunakan secara Internasional. Dalam media pembelajaran ini, Bahasa Jepang yang diajarkan kepada anak – anak hanya berbasis dasar. Dimana yang dibahas hanya kata – kata yang populer dan yang sering digunakan. Namun media pembelajaran ini tidak menggunakan aksara Jepang atau yang biasa disebut dengan “Hiragana dan Katakana”, tapi hanya ejaan dalam pengucapannya karena aksara Jepang cukup sulit dipelajari terutama bagi anak usia dini.

Media Pembelajaran ini mempunyai beberapa Scene, diantaranya :

a. Menu Utama

Pada menu utama ini terdiri dari menu – menu pokok yang disediakan untuk pembelajaran anak – anak diantaranya terdapat menu materi, menu game, menu petunjuk, serta menu tentang programmer.

b. Menu Materi

Pada menu materi, terdapat beberapa materi seputar bahasa Jepang yang populer atau yang sering digunakan.

c. Menu Game

Pada menu game, menyediakan game yang dapat dimainkan oleh anak – anak mengenai materi yang telah diberikan pada multimedia pembelajaran ini.

d. Menu Petunjuk

Menu petunjuk berisikan petunjuk – petunjuk dalam penggunaan multimedia pembelajaran ini yang berupa gambar – gambar agar anak – anak tertarik untuk membacanya.

B. Hasil Produk

Hasil dari penelitian ini adalah sebuah aplikasi media interaktif pembelajaran Bahasa Jepang tingkat dasar untuk anak-anak agar dapat mengenal huruf hiragana dan katakana, kosa kata lain Bahasa Jepang yang disajikan dengan gambar yang dihasilkan dari aplikasi Adobe Photoshop CS5, dan animasi dari Adobe Flash CS3, serta efek suara dari WavePad Sound Editor dan 3GPP to MP3 Converter sehingga proses pembelajaran menjadi sangat menarik dan lebih menyenangkan agar dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan dapat menumbuh kembangkan daya pikir dan peran anak ke jenjang pendidikan selanjutnya.

C. Pembahasan Hasil Produk

Hasil produk yang dihasilkan berupa aplikasi berbasis multimedia yang dapat ditampilkan pada CD/DVD, Laptop atau komputer yang memiliki beberapa fitur-fitur sebagai berikut :

a. Tampilan Intro

Pada tampilan ini merupakan halaman untuk masuk ke menu utama. Tampilan ini terdapat 1 tombol untuk memulai media pembelajaran yang berfungsi untuk masuk ke halaman menu utama.

b. Tampilan Belajar

Pada tampilan menu belajar ini merupakan halaman dengan pilihan berbagai pembelajaran. Tampilan ini terdapat beberapa tombol yang dapat dipilih user. Yaitu tombol kata salam, binatang, keluarga, angka, buah - buahan, kamus kecil dan tombol menu utama. Selain itu juga terdapat tombol Bahasa Jepang yaitu berupa huruf aksara dan konsep Bahasa Jepang. Yang nantinya tombol tersebut akan membuka ke halaman masing - masing.



Gambar 2 Tampilan Menu Belajar

c. Tampilan Belajar Kata Salam

Pada tampilan menu belajar kata salam ini merupakan kata salam Bahasa Jepang yang sering diucapkan. Yang jika tombol tersebut di klik maka akan terdapat ejaan Bahasa Jepang yang disertai dengan animasi dan suara dari karakter geisha.



Gambar 3 Tampilan Menu Belajar Kata Salam

d. Tampilan Belajar Nama Binatang

Pada tampilan menu belajar nama binatang ini merupakan beberapa nama hewan dalam Bahasa Jepang. Yang jika tombol tersebut di klik maka akan muncul ejaan Bahasa Jepang.



Gambar 4 Tampilan Menu Belajar Nama Binatang

e. Tampilan Belajar Nama Keluarga

Pada tampilan menu belajar nama keluarga ini merupakan beberapa nama bagian keluarga dalam Bahasa Jepang. Yang jika tombol tersebut di klik maka akan muncul ejaan Bahasa Jepang.



Gambar 5 Tampilan Menu Belajar Nama Keluarga

f. Tampilan Belajar Angka

Pada tampilan menu belajar angka ini merupakan beberapa nama angka dalam Bahasa Jepang. Yang jika tombol tersebut di klik maka akan muncul ejaan Bahasa Jepang. Selain itu, pada tampilan menu belajar ini juga terdapat tombol menu utama dan menu belajar yang nantinya akan terhubung dengan tampilan dari tombol yang dipilih.



Gambar 6 Tampilan Menu Belajar Angka

g. Tampilan Belajar Huruf

Pada tampilan menu belajar huruf ini merupakan huruf dalam Bahasa Jepang yaitu Hiragana dan Katakana. Tombol atau huruf terdiri dari 71 huruf Jepang. Yang jika tombol tersebut di klik maka akan muncul huruf Bahasa Jepang yang disertai animasi dan suara dari geisha.



Gambar 7 Tampilan Menu Belajar Huruf

h. Tampilan Belajar Nama Buah – Buah

Pada tampilan menu belajar nama buah – buahan ini merupakan nama buah dalam Bahasa Jepang. Yang jika tombol tersebut di klik maka akan muncul huruf Bahasa Jepang. Selain itu juga terdapat tombol home dan tombol belajar.



Gambar 8 Tampilan Menu Belajar Nama Buah – Buah

i. Tampilan Kamus

Pada tampilan menu belajar kamus Bahasa Indonesia ke Bahasa Jepang ini merupakan kamus kecil yang berisi kata – kata yang sering digunakan. Terdapat lebih dari 200 (dua ratus) kata dalam kamus ini. Tombol pada tampilan ini yaitu tombol cari untuk mencari kata Bahasa Indonesia ke Bahasa Jepang, tombol home untuk kembali ke menu utama, dan tombol belajar untuk kembali ke menu belajar lainnya.



Gambar 9 Tampilan Kamus

j. Tampilan Petunjuk

Pada tampilan menu petunjuk ini merupakan arahan bagi pengguna dalam menggunakan media pembelajaran ini.



Gambar 10 Tampilan Menu Petunjuk

A. Pengujian

Berdasarkan hasil penyebaran angket dengan memberikan uji coba secara teknis ke anak-anak, guru dan masyarakat sebelum aplikasi ini diterapkan ke masyarakat maka dihasilkan penilaian dari angket sebagai berikut:

Tabel 1 hasil penyebaran angket.

	Sangat suka	suka	Tidak suka
Anak-anak	22%	52%	26%
Guru	25%	62%	13%
Masyarakat	28%	60%	12%
Presentasi	25%	58%	17%

5. Kesimpulan

Dari uraian, penjelasan, dan pembahasan keseluruhan materi – materi pada bab sebelumnya maka dapat diambil kesimpulan mengenai Media Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar sebagai berikut :

- A. Aplikasi media pembelajaran menekankan pada pengenalan Bahasa Jepang yang dapat membantu anak dalam pembelajaran dengan bantuan animasi grafis dan suara.
- B. Dengan menggunakan media pembelajaran yang di kombinasi dengan suara, gambar, animasi dan elemen – elemen digital lainnya yang ditampilkan menarik dan menyenangkan dapat memicu semangat anak untuk mempelajari dan menyimak materi yang disampaikan.
- C. Tingkat keberhasilan uji coba lapangan dalam penggunaan media pembelajaran interaktif bahasa jepang dasar menghasilkan nilai dengan presentasi yang baik yaitu 58% menyukai dengan adanya alat bantu untuk pembelajaran bahasa jepang dasar.

6. Daftar Pustaka

- [1] Semita, Muryani J. 2012. *Kamus Besar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- [2] Vaughan Tay,. 2006. *Multimedia Making It Work*. Eight Edition. Yogyakarta: Andi.
- [3] Dede Rosyada, 2008. *Desain Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Pers
- [4] MADCOM, 2013. *Adobe Flash CS 6*, Yogyakarta: Andi.
- [5] Arifin Zainal, 2007, *Adobe Audition*, Yogyakarta: Andi.
- [6] Salman Alfarisi,. 2012. *Model Pertemuan Ke-3 Perkuliahan Multimedia dan Animasi*. Universitas Mercubuana.

Redaksi :
Pusat Studi Teknologi Informasi (PSTI).
Gedung Business Center Lt 2
Jl. Zainal Abidin No. 26 Bandar Lampung
Telp. 0721 - 774626
SistemInformasi@ubl.ac.id



9 772088 555000