

APLIKASI PENGENALAN HURUF JEPANG *HIRAGANA* DAN *KATAKANA* LEVEL DASAR BERBASIS ANDROID

Septiani Sansah

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer,
Universitas Indraprasta PGRI
Jalan Raya Tengah No 80, Kelurahan Gedong, Pasar Rebo, Jakarta Timur
septianisansah9@gmail.com

Abstrak

Pada era globalisasi pada saat ini bahasa asing merupakan hal yang umum dan menjadi perbincangan orang banyak, persaingan di dunia kerja semakin menunjukkan bahwa jika bisa berbahasa asing maka akan mempermudah mendapatkan pekerjaan. Bahasa Jepang merupakan bahasa yang semakin populer digunakan pada saat ini, selain budaya dan pendidikan membuat banyak masyarakat Indonesia tertarik belajar bahasa Jepang. Langkah awal dalam mempelajari bahasa Jepang ialah dengan mengenal berbagai huruf-huruf Jepang seperti Hiragana dan Katakana, setiap karakter huruf memiliki bunyi yang hampir sama namun berbeda arti. Dari hasil pengamatan peneliti terhadap sekolah SMKS Islam Wijaya Kusuma didapatkan bahwa masih banyaknya siswa-siswi yang belum bisa menghafal huruf Hiragana dan Katakana, berawal dari sinilah peneliti ingin membuat suatu media pembelajaran yang bisa memudahkan siswa-siswi dalam menghafal. Peneliti menggunakan metode *Software Development Life Cycle* (SDLC), dimana pengembangan dalam metode ini akan mewujudkan implementasi sistem aplikasi yang akan peneliti rancang sesuai dengan kebutuhan siswa-siswi dalam belajar huruf Hiragana dan Katakana. Diharapkan penelitian ini mampu menyediakan media pembelajaran berbasis android sehingga para siswa di SMKS Islam Wijaya Kusuma dapat dengan mudah mempelajari ulang yang berkaitan dengan Hiragana dan Katakana, dengan men-download aplikasi serta menggunakannya tanpa harus terhubung dengan koneksi internet (*offline*).

Kata Kunci : Aplikasi Android, Pembelajaran Huruf, Penelitian.

Abstract

*In the current era of globalization, foreign languages are common and become the talk of many people, competition in the world of work increasingly shows that if you can speak a foreign language, it will make it easier to get a job. Japanese language is an increasingly popular language used at this time, besides culture and education, many Indonesian people are interested in learning Japanese. The first step in learning Japanese is to get to know various Japanese letters such as Hiragana and Katakana, each letter character has almost the same sound but different meaning. From the results of the researchers' observations of the Wijaya Kusuma Islamic Vocational School, it was found that there were still many students who had not been able to memorize Hiragana and Katakana letters, starting from here the researchers wanted to create a learning media that could make it easier for students to memorize. The researcher uses the Software Development Life Cycle (SDLC) method, where the development in this method will realize the implementation of the application system that the researcher will design according to the needs of students in learning Hiragana and Katakana letters. It is hoped that this research will be able to provide android-based learning media so that students at Wijaya Kusuma Islamic Vocational School can easily re-learn things related to Hiragana and Katakana, by downloading applications and using them without having to connect to an internet connection (*offline*).*

Keyword : Android Applications, Learning Letters, Research.

PENDAHULUAN

Pada masa ini bahasa asing merupakan penunjang keberhasilan seseorang dalam berkomunikasi, bahasa asing seperti bahasa Jepang menjadi fokus utama masyarakat Indonesia baik dalam bisnis, pendidikan, maupun wisata. Penulisan bahasa Jepang dengan menggunakan hiragana sudah dikembangkan sejak zaman Heian (794-1192) (Soepardjo, 2012). Dalam hal ini siswa-siswi SMKS Islam Wijaya Kusuma masih terhambat dalam media pembelajaran bahasa Jepang, hal ini yang menjadi dasar dari penelitian yang dilakukan. Android merupakan sebuah sistem operasi terbuka yang diperuntukan untuk perangkat bergerak (*mobile device*) dikembangkan oleh *Open Headst*

Alliance yang terdiri dari pengembang *software*, *hardware* dan NVIDIA yang bertujuan membuat sebuah standar terbuka untuk perangkat bergerak. Pada juli 2005 Android telah diakuisisi oleh Google dan pada 5 November 2007 barulah secara resmi Android dirilis oleh Google (Firdan, A, 2012). Dengan dirancangnya sebuah sistem aplikasi media pembelajaran pada *smartphone* diharapkan bisa memudahkan siswa-siswi memahami dan menghafal huruf Hiragana dan Katakana. Penulisan huruf hiragana cenderung luwes, sedangkan penulisan huruf katakana terkesan kaku dan patah-patah. Huruf katakana memiliki 46 huruf seion (bunyi dasar) (Anis, 2020). Sistem yang akan dikembangkan oleh peneliti merupakan sistem aplikasi android yang pada saat penggunaannya bisa dilakukan dari jarak jauh ataupun dalam keadaan *offline*. Secara sederhana sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisasi, saling berinteraksi, dan saling tergantung satu sama lain terpadu. (Sutabri, 2012). Menurut Nazarudin (2012) AVD merupakan emulator yang digunakan untuk menjalankan program aplikasi android yang telah dirancang. Dengan perancangan aplikasi android yang melewati tahap analisa, pengujian, dan perbaikan sistem, diharapkan mampu menyediakan media yang efektif dalam proses pembelajaran.

PENELITIAN RELEVAN

Penelitian oleh Imaddudin, A., & Hani (2016), dengan judul Aplikasi Kamus Bahasa Betawi Berbasis Android Menggunakan Metode Sequential Search, kesimpulan serta tujuan dari penelitian ini adalah Untuk memberikan fasilitas pembelajaran tentang pengenalan dasar bahasa betawi. Sebagai media yang efisien dan efektif dalam menterjemahkan bahasa Betawi sehingga memudahkan pengguna dalam mempelajari bahasa Betawi.

Penelitian oleh Lady O. Kasema, Steven R. Sentinuwo (2018), dengan judul Aplikasi K Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Pasan Berbasis Android, kesimpulan serta tujuan dari penelitian ini adalah mempermudah masyarakat dalam mencari terjemahan kata dalam bahasa Indonesia bahasa Pasan secara efektif dan efisien. Aplikasi ini menggunakan metode RAD (*Rapid Application Development*) yang terdiri dari empat fase dalam pengerjaan yaitu fase analisis persyaratan, fase analisis modeling, fase desain modeling dan fase konstruksi sebagai panduan langkah proses.

METODE PENELITIAN

Menurut A. S., Rosa dan Shalahuddin (2018) System Development Life Cycle (SDLC) merupakan suatu metodologi yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara, dan menggunakan sistem informasi. Metode penelitian yang peneliti gunakan adalah metode SDLC dimana peneliti melakukan tahapan-tahapan untuk bisa mengembangkan aplikasi agar sesuai dengan kebutuhan pengguna. Aplikasi merupakan program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu (Yuhefizar, 2012). Dalam pengumpulan data untuk kesempurnaan penelitian, maka dilakukan beberapa teknik pengumpulan data seperti:

1. Observasi
Observasi atau pengamatan langsung terhadap objek yang diteliti, peneliti melakukan observasi pada SMKS Islam Wijaya Kusuma agar mendapatkan data yang akurat dan relevan untuk menunjang keberhasilan dalam penelitian.
2. Wawancara
Wawancara dilakukan secara langsung terhadap siswa-siswi yang nantinya akan menggunakan aplikasi ini, beberapa pihak terkait yang ikut terlibat dalam penggunaan aplikasi diwawancarai untuk menghasilkan informasi serta data yang dibutuhkan peneliti dalam penelitian.
3. Studi Pustaka
Studi pustaka dengan membaca, mempelajari beberapa artikel jurnal mengenai pengembangan aplikasi kamus bahasa asing menjadi fokus utama peneliti, dikarenakan masih kurangnya pemahaman peneliti akan kebutuhan informasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisa Permasalahan

Dari observasi yang telah dilakukan peneliti pada ruang lingkup SMKS Islam Wijaya Kusuma, maka analisa permasalahan yang bisa disimpulkan adalah:

1. Masih banyaknya para siswa dan siswi SMKS Islam Wijaya Kusuma yang kurang memahami bentuk dan cara baca dari Hiragana dan Katakana.
2. Masih banyaknya para siswa dan siswi SMKS Islam Wijaya Kusuma yang belum bisa menghafal secara menyeluruh Hiragana dan Katakana.
3. Belum banyaknya media penunjang pembelajaran bahasa Jepang yang memberikan akses gratis.

Alternatif Penyelesaian Masalah

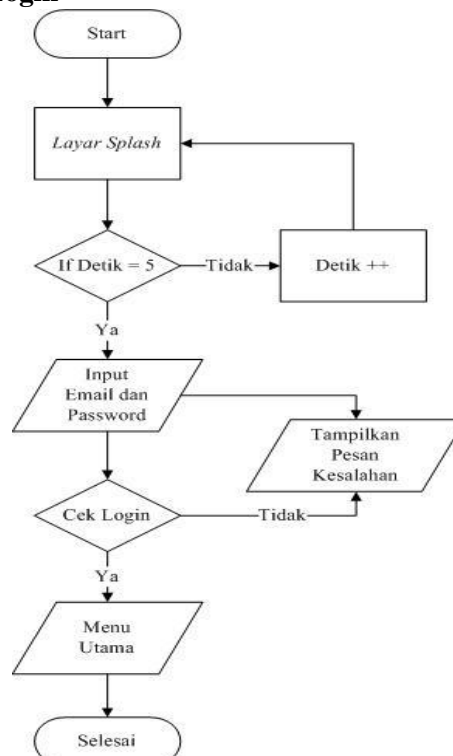
Berdasarkan analisa permasalahan yang terjadi peneliti menyimpulkan beberapa alternatif penyelesaian masalah yang dihadapi siswa dan siswi SMKS Islam Wijaya Kusuma:

1. Membuat sebuah rancangan aplikasi pembelajaran huruf bahasa Jepang Hiragana dan Katakana dengan menggunakan software Android Studio serta bahasa pemrograman XML dan *Java*.
2. Membuat aplikasi pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan pengertian dalam bahasa Indonesia serta contoh-contohnya, untuk memudahkan pemahaman terhadap bentuk Hiragana dan Katakana.
3. Memudahkan pengguna dalam melatih kemampuan dasar dalam pemahaman bentuk-bentuk Hiragana dan Katakana.

Flowchart

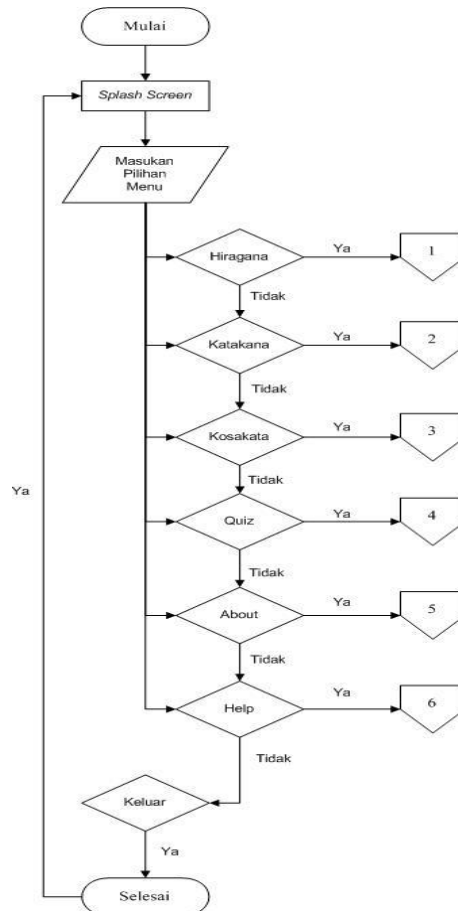
Flowchart adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses (instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program (Wibawanto, 2017). Berikut adalah gambar flowchart yang menjadi rancangan aplikasi pembelajaran.

Diagram Flowchart Menu Login



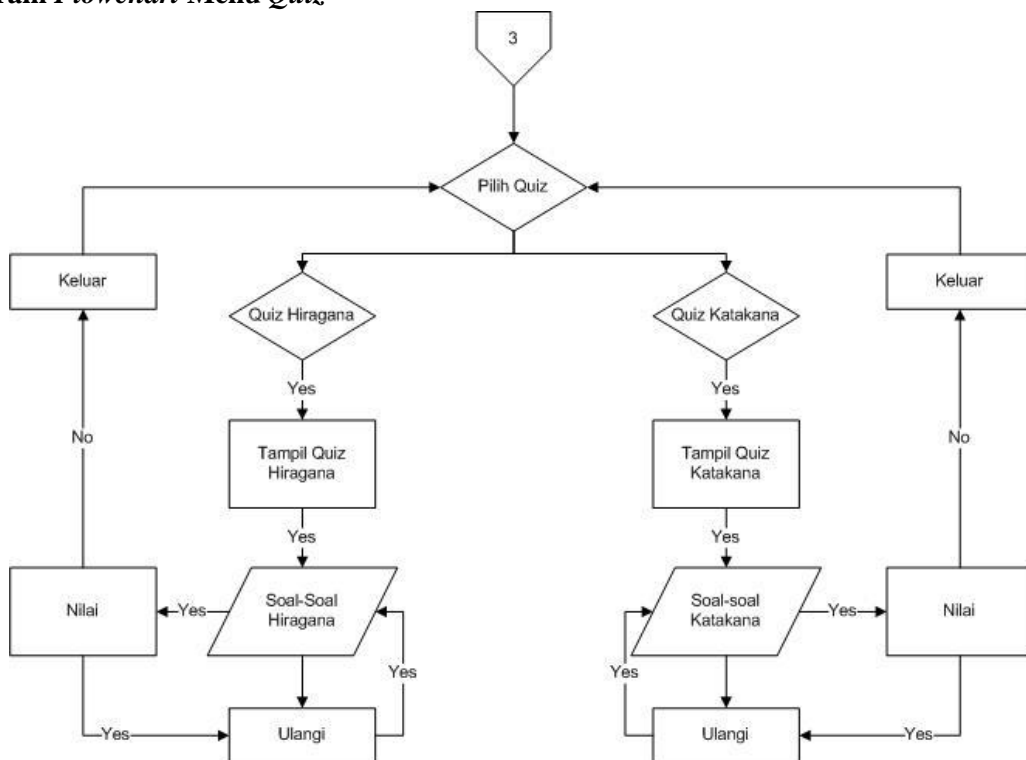
Gambar 1. Diagram Flowchart Menu Login

Diagram *Flowchart* Menu Utama



Gambar 2. Diagram *Flowchart* Menu Utama

Diagram *Flowchart* Menu Quiz



Gambar 3. Diagram *Flowchart* Menu Quiz

Tampilan Layar Sistem

1. Tampilan Layar *Splash Screen*

Tampilan dibawah merupakan tampilan layar splash screen, muncul setelah pengguna membuka aplikasi pada *smartphone*.



Gambar 4. Tampilan Layar *Splash Screen*

2. Tampilan Layar Form Login

Tampilan dibawah merupakan tampilan layar form *login*, sebelum masuk ke dalam aplikasi pengguna diharuskan *login* ke dalam aplikasi.



Gambar 5. Tampilan Form *Login*

3. Tampilan Layar Menu Utama

Tampilan dibawah merupakan tampilan layar menu utama, terdapat beberapa menu pilihan lain yang mewakili proses penggunaanya.



Gambar 6. Tampilan Layar Menu utama

4. Tampilan Layar Menu Materi Hiragana

Tampilan dibawah merupakan tampilan layar hiragana *chart* yang berisi materi kata-kata hiragana.



Gambar 7. Tampilan Menu Materi Hiragana

5. Tampilan Layar Menu Materi Katakana

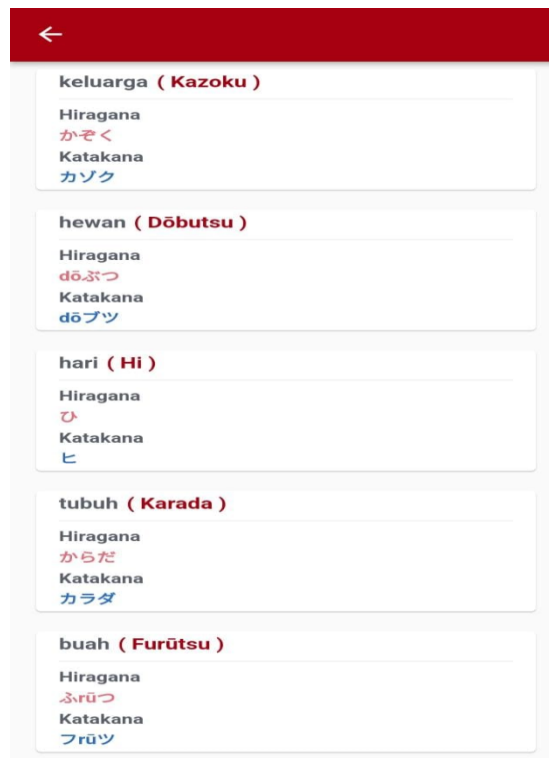
Tampilan dibawah merupakan tampilan layar katakana *chart* yang berisi materi kata-kata katakana.



Gambar 8. Tampilan Menu Katakana

6. Tampilan Layar Menu Latihan Kosakata

Tampilan latihan kosakata dibawah ini berisikan data latihan pengguna, tampilan menu kosakata ini akan muncul ketika pengguna mengklik *button* kosakata pada menu utama.



Gambar 9. Tampilan Menu Latihan Kosakata

7. Tampilan Layar Menu *Quiz*

Tampilan menu quiz soal ini akan muncul ketika pengguna mengklik *button quiz* pada menu utama. Latihan pada aplikasi ini bersifat pilihan dengan menggunakan *radio button* untuk memilih jawabannya.



Gambar 10. Tampilan Menu *Quiz*

SIMPULAN

Dapat diambil kesimpulan bahwa aplikasi pembelajaran yang telah peneliti kembangkan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran berbasis android para siswa di SMKS Islam Wijaya Kusuma, sehingga para siswa mudah mempelajari ulang huruf Hiragana dan Katakana, dengan *download* aplikasi tanpa harus terhubung dengan koneksi internet (*offline*).

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. S., Rosa dan Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- [2] Anis, F. 2020. *Cara Asyik Belajar Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Pusat Kajian Bahasa.
- [3] Firdan, Ardiansyah. (2012). *Pengenalan Dasar Android Programming*. Depok: Biraynara.
- [4] Imaddudin, A., & Hani, H. (2016). "Aplikasi Kamus Bahasa Betawi Berbasis Android Menggunakan Metode Sequential Search." *Jurnal Penelitian Ilmu Komputer, System Embedded & Logic* 4(1): 233–42.
- [5] Lady O. Kasema, Steven R. Sentinuwo, Alwin M. Sambul. (2018). Aplikasi Kamus Bahasa Daerah Pasan Berbasis Android. *Jurnal Teknik Informatika* 13(2): 1–6.
- [6] Nazarudin, S.H. (2012). *Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone Dan Tablet PC Berbasis Android*. Bandung: Informatika.
- [7] Soepardjo, D. (2012). *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang.
- [8] Sutabri, T. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset.
- [9] Wibawanto. (2017). *Desain Dan Pemrograman Multimedia Pembelajaran Interaktif*. Jember: Cerdas Ulet Kreatif.
- [9] Yuhefizar. (2012). *Sistem Aplikasi*. Jakarta: Gramedia.