

PENGOPERASIAN MEDIA NIHONGO! UNTUK MENGOPTIMALISASIKAN MEDIA PEMBELAJARAN ALTERNATIVE UNTUK SMARTPHONE BERBASIS ANDROID

M Fauzan Surawiredja

*Global Learning Education Center
fsurawiredja@gmail.com*

Abstract

This paper discusses how to make, to operate and to find out the respond from the respondents about the application. The method used is the waterfall development method and the data is collected from questioners given to nine students who take the Japanese for Tourism at Faculty of Letters of Universitas Komputer Indonesia. The research instrument using questionnaire and to collection data using likert scale. The result has shown that the respondents strongly agree the application of 日本GO! Tourism Dictionary as a media of learning for its interesting features, easy to understand content, and friendly operation. This application is still imperfect and needs further study.

Keywords: *Mobile Learning, Android, Teaching Media, 日本GO Application, Tourism*

Abstrak

Jurnal ini membahas cara membuat, mengoperasikan, dan mengetahui tanggapan dari responden tentang aplikasi. Metode yang digunakan adalah waterfall development method dan data dikumpulkan dari kuesioner yang diberikan kepada sembilan siswa yang mengambil mata kuliah bahasa Jepang untuk Pariwisata di Fakultas Sastra Universitas Komputer Indonesia. Instrumen penelitian menggunakan kuesioner dan untuk pengumpulan data menggunakan skala likert. Hasilnya menunjukkan bahwa responden sangat setuju dengan penerapan Kamus Pariwisata 日本GO! sebagai media pembelajaran dengan fitur-fiturnya yang menarik, konten yang mudah dipahami, dan pengoperasian yang mudah. Aplikasi ini masih belum sempurna dan perlu dipelajari lebih lanjut.

Kata kunci: *Pembelajaran Berbasis Seluler, Android, Media Pengajaran, Aplikasi 日本GO, Pariwisata*

1 PENDAHULUAN

Salah satu kendala yang dialami oleh pembelajar bahasa Jepang di Indonesia adalah kurangnya penguasaan terhadap bahasa Jepang yang dikhususkan untuk bidang kepariwisataan. Hal ini berdampak pada keterbatasan sumber daya manusia untuk memberikan jasa kepada wisatawan dari negara Jepang.

Berbeda halnya dengan bahasa Inggris sebagai bahasa yang wajib

dikuasai semua pramuwisata, bahasa Jepang memiliki karakteristik tersendiri dalam bidang pariwisata. Dalam hal ini permasalahan atau kendala yang sering dijumpai oleh mahasiswa atau pelaku kepariwisataan yang khusus menangani tamu dari Jepang adalah kurangnya pemahaman atas bahasa yang dipakai untuk memandu wisatawan tersebut.

Bahasa Jepang dalam pariwisata itu sendiri memiliki karakteristik atau

bahasa yang dikhususkan untuk menemani tamu, memandu tamu yang disebut dengan *Senmon Yougo*. Pemakaian bahasa ini pun yang sering menjadi kendala yang dihadapi mahasiswa atau pelaku di bidang pariwisata.

Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis membuat aplikasi *日本GO!* sebagai salah satu media alternatif dalam mempelajari bahasa Jepang di bidang pariwisata. Selanjutnya, penelitian ini akan membahas tentang tanggapan responden mengenai aplikasi tersebut.

Media pembelajaran yang berbasis perangkat *Mobile Learning* mempunyai berbagai macam keunggulan, yaitu biayanya murah, mendukung konten multimedia, mengurangi biaya pelatihan khusus, serta bisa diakses dimanapun dan kapanpun. Kelebihan ini didukung oleh perkembangan teknologi *Mobile Learning* yang semakin maju, salah satu perangkat *Mobile Learning* yang saat ini sudah umum digunakan adalah *smartphone*. *Smartphone* menjadi perangkat yang *fleksibel* dan hampir semua orang memilikinya. Oleh karena itu semakin besar peluang penggunaan perangkat *smartphone* dalam dunia pendidikan. Selain itu *smartphone*

mempunyai fungsi kegunaan yang relatif serupa dengan komputer.

2 METODE

Penelitian ini menggunakan suatu metode pengembangan yang disebut *waterfall*. Metode ini merupakan proses pengembangan pada perangkat lunak yang dilakukan secara berurutan, dimana kemajuan dipandang sebagai air yang terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi) dan pengujian (Roger, 2001).

3 HASIL DAN PEMBAHASAN

The operation of this application contain:

- a. Instal aplikasi *日本GO!* pada *smartphone* berbasis *android*. Aplikasi ini hanya dapat berjalan bila *smartphone* telah terpasang aplikasi *Adobe Air*. Jika *smartphone* belum terpasang *Adobe Air*, bisa mengunduhnya langsung di *Google Play Store* dalam perangkat lunak berbasis *android*.
- b. Sesudah aplikasi terpasang, buka aplikasi *日本GO!* maka

akan muncul tampilan seperti ini.



Figure 1

- c. Kemudian pilih tombol *bunpou* pada menu utama untuk masuk ke dalam materi. Di dalam menu ini terdapat 5 buah anak menu.

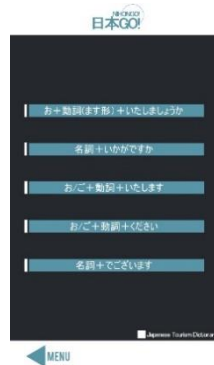


Figure 2

- d. Pada masing-masing menu materi terdapat materi pola kalimat, pilih salah satu menu yang ingin dipelajari.

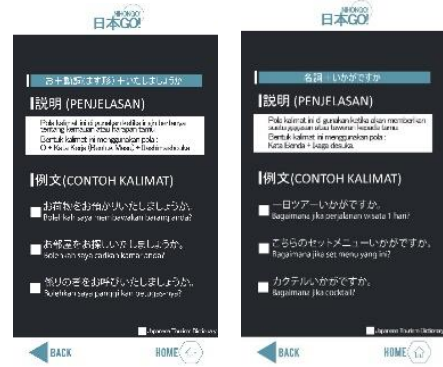


Figure 3

- e. Untuk masuk ke menu *Kaiwa*, maka diperlukan menekan tombol *home* untuk kembali ke menu utama. Setelah itu tekan tombol *Kaiwa* dan akan muncul menu seperti ini.



Figure 4

- f. Untuk masuk ke menu Bahasa Service, maka harus menuju ke menu utama dengan memilih tombol *home*. Setelah itu lalu pilih tombol *Bahasa Service* dan akan muncul tampilan seperti ini.



Figure 5

- g. Untuk masuk ke menu Tentang Bandung, maka harus menuju ke menu utama dengan memilih tombol *home*. Setelah itu lalu pilih tombol Tentang Bandung dan akan muncul tampilan seperti ini.



Figure 6

- h. Untuk memasuki menu *Profil*, maka harus menuju ke menu utama dengan menggunakan tombol *home*, setelah itu dengan menekan tombol Tentang

Author maka akan muncul tampilan seperti ini.



Figure 7

Berdasarkan hasil penelitian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwa sebagian besar responden menyatakan sangat setuju bahwa aplikasi *日本GO!* sangat menarik dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk memahami bahasa Jepang dalam bidang pariwisata dengan tampilan yang menarik.

Berdasarkan hal tersebut, maka ada baiknya apabila pembelajar menggunakan aplikasi “*日本GO!*” sebagai media pembelajaran untuk mempelajari *Japanese for Tourism*.

Hal yang masih perlu ditingkatkan dan dikembangkan dalam media yang telah dibuat untuk masa depan adalah peningkatan konsep. Karena adanya multi-interpretatif atau ambigu visualisasi. Untuk sementara ini bisa diantisipasi dengan penjelasan dari dosen, untuk menghindari kesalahan

dalam menerima pengetahuan dari materi yang disampaikan.

4 KESIMPULAN

Optimasi Smartphone berbasis sistem Android menjadi lebih menarik dan mudah dimengerti oleh pelajar. Selain mudah digunakan kapan saja dimana saja, kita tidak perlu membawa media pembelajaran yang berat, cukup dengan satu perangkat handphone saja dan ini sangat membantu untuk pembelajaran bahasa jepang dalam bidang pariwisata.

5 UCAPAN TERIMAKASIH

Kami berterima kasih kepada Direktorat LPPM Universitas Komputer Indonesia untuk dukungan finansial dari penelitian ini.

6 REFERENSI

- [1] *Pressman, Roger, S. (2001), Software Engineering: A Practitioner's. Approach, Fifth Ed. New York, McGraw-Hill Book Company*