

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **I.1. Latar Belakang**

Semangkin banyaknya rutinitas manusia saat ini sering kali menimbulkan rasa jenuh dan penat. Rasa jenuh ini dapat dialami oleh siapapun, mulai dari pegawai dengan berbagai pekerjaan kantor, mahasiswa dengan berbagai tugas kampus maupun pelajar dengan berbagai kegiatan sekolah maupun luar sekolah. Selain beristirahat, sebagai salah satu *alternatif* termurah untuk media penghilang rasa jenuh selain beribadah adalah memainkan komputer. Dalam pembelajaran ini, diperlukan suasana yang dapat mengaktifkan interaksi, baik antara guru dan siswa, siswa dengan siswa pada materi pembelajaran tentang pengenalan huruf. Selama ini kita belajar pengenalan huruf dengan menulis di papan tulis yang memerlukan waktu yang lama dan membosankan.

Untuk mengoptimalakan cara belajar anak didik harus dibantu dengan sebuah media untuk mengharuskan anak didik lebih interaktif lagi cara belajarnya agar suasana belajar dan suasana lingkungan rumah saling mendukung artinya menghilangkan kebosanan dalam belajar huruf khususnya huruf Hiragana dan Katakana. Media dalam bentuk sebuah aplikasi berbasis multimedia sifatnya mengajarkan anak-anak lebih interaktif lagi dan dengan media aplikasi multimedia ini terus mengulang-ngulang karena dengan media setiap kali anak-anak tersebut lupa maka dapat membukanya kembali. Media dapat dibawa kemana-mana jadi tidak mempengaruhi belajaar anak-anak.

Media yang dibangun dalam pembelajaran huruf ini adalah media pembelajaran pengenalan huruf Hiragana dan Katakana yang dilengkapi animasi dan suara berbasis multimedia agar setiap orang yang mempelajarinya tidak terlalu jenuh dalam mengenal huruf. Berdasarkan uraian diatas, maka penulis mengangkat judul **“Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hiragana dan Katakana Berbasis Multimedia”**.

## **I.2. Ruang Lingkup Permasalahan**

### **I.2.1. Identifikasi Masalah**

Adapun beberapa permasalahan yang penulis peroleh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengetahuan dalam menghafal tidak semua orang mampu menerapkannya, oleh karena itu diperlukan media pembelajaran sebagai pengulang dalam belajar.
2. Kurangnya media permainan untuk menunjang proses pembelajaran, menggunakan komputer untuk menunjang proses belajar yang *efektif* dan *efisien*..
3. Masih kurangnya seseorang memahami cara menggambar huruf Hiragana dan Katakana.

### **I.2.2. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah diatas adapun yang menjadi rumusan masalah pada penulisan ini adalah :

1. Bagaimana merancang media pembelajaran pengenalan huruf bersifat interaktif berbasis multimedia ?
2. Bagaimana penerapan media pembelajaran ini mudah dimengerti dan mudah di hafal bagi orang yang baru belajar huruf hiragana dan katakan ?
3. Bagaimana memberikan tampilan yang lebih menarik dalam media pembelajaran pengenalan huruf hiragana dan katakan ?

### **I.2.3. Batasan Masalah**

Untuk menghindari kesimpangsiuran dalam penulisan skripsi ini serta karena keterbatasan waktu, biaya dan tenaga penulis, maka dari itu penulis membatasi masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini diantaranya:

1. Pembahasan materi animasi hanya membahas tentang huruf Hiragana dan Katakan.
2. Aplikasi media pembelajaran yang dibangun hanya ditujukan pada anak usia dini.
3. Pada perancangan ini tidak hanya dengan animasi saja tetapi juga dengan berbentuk gambar dan menggunakan suara yang hanya menggunakan *dekstop*.
4. Dalam setiap perancangan objek dan membangun animasi menggunakan *3Ds Max* sebagai pemodelan dan *visual studio* sebagai penyusunan tampilan.

### **I.3. Tujuan dan Manfaat**

#### **I.3.1. Tujuan**

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

Adapun tujuan dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

1. Merancang dan menyusun informasi atau data yang berkaitan dengan huruf hiragana dan katakana.
2. Membangun aplikasi media pembelajaran huruf jepang yang interaktif.
3. Mendesain aplikasi media pembelajaran semenarik mungkin.

#### **I.3.2. Manfaat**

Adapun manfaat dari penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

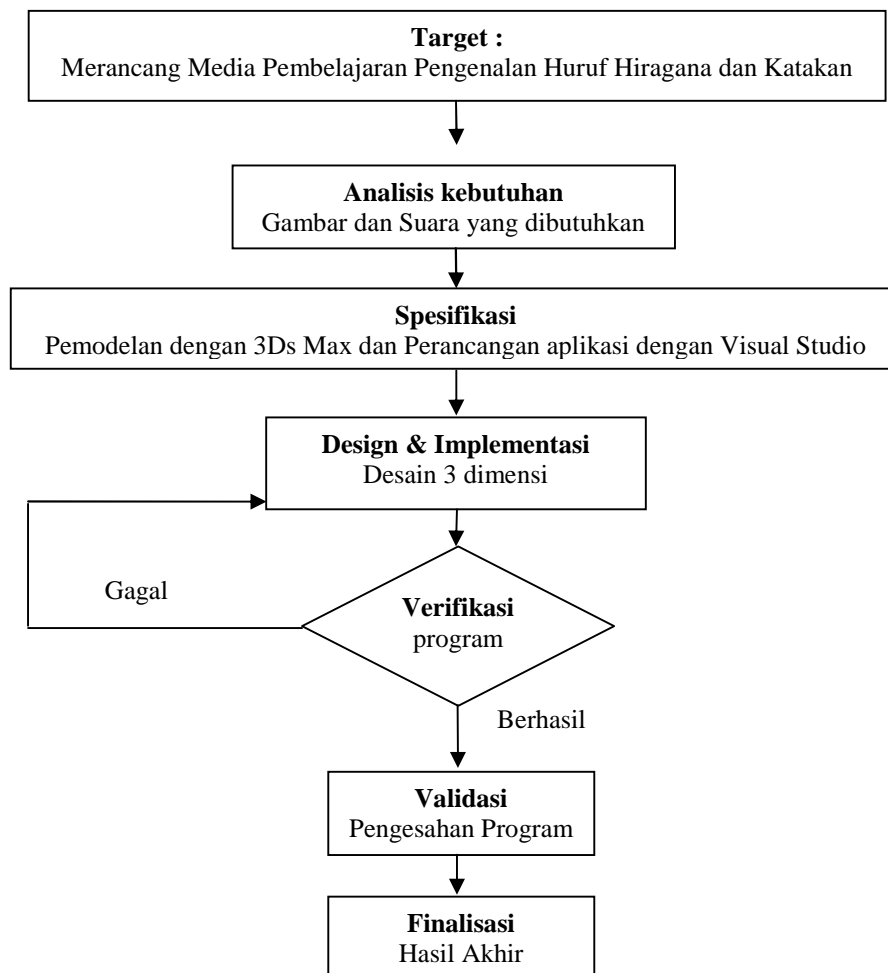
1. Memudahkan memberikan informasi atau data kepada anak-anak tentang huruf jepang hususnya hiragana dan katakana.
2. Dengan adanya media ini diharapkan anak-anak tidak merasa cepat bosan dalam memahami pelajaran huruf jepang.
3. Menambah rasa ingin tahu anak tentang huruf jepang karena aplikasi media pembelajaran yang dibangun memiliki desain yang lumayan bagus dan tampilan yang interaktif.

### **I.4. Metode Penelitian**

Metode merupakan suatu cara atau teknik yang sistematis untuk mengerjakan suatu kasus. Metode yang digunakan dalam melaksanakan penulisan skripsi ini bersifat teoritis dimana penulis melakukan studi kepustakaan (Library Research) untuk memperoleh data-data yang berhubungan dengan aplikasi media

pembelajaran huruf jepang melalui buku-buku, artikel-artikel, jurnal atau penelusuran melalui internet sehingga dapat memperoleh materi pembahasan yang lebih luas.

Adapun tata cara atau langkah-langkah yang dilakukan didalam merancang media pembelajaran pengenalan huruf Hiragana dan Katakana sebagai mana diperlihatkan pada gambar I.1. :



**Gambar I.1. Prosedur Perancangan**

## 1. Tujuan Penelitian.

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Menetapkan aplikasi 3Ds Max sebagai modeling.
- b. Menggunakan Visual Studio sebagai penyusunan desain *interface*.
- c. Memahami dan mengenal objek apa saja yang digunakan pada perancangan dan pembuatan media pembelajaran pengenalan huruf Hiragana dan Katakana berbasis multimedia.

## 2. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan perangkat lunak merupakan aktivitas awal dari siklus hidup pengembangan perangkat lunak. Tahap analisis adalah tahapan pengumpulan kebutuhan dari semua elemen sistem perangkat lunak yang akan dibangun.

Untuk mencapai penyelesaian dalam merancang media pembelajaran ini, adapun kebutuhan yang diperlukan adalah:

- a. 3Ds Max digunakan sebagai pemodelan gambar dan animasi.
- b. Penyusunan Menu aplikasi dengan Visual Studio.
- c. Data berupa gambar dan suara yang berkaitan dengan huruf Hiragana dan Katakana.

## 3. Spesifikasi

Spesifikasi minimum *hardware* dan *software* yang dibutuhkan untuk membangun aplikasi ini adalah:

- a. Hardware
  - 1) *Processor intel Pentium 4 3,0GHz.*

2) *Hard disk* 80GB

3) *RAM* 1 GB.

4) Layar Monitor

b. Software

1) Sistem operasi PC : *Windows Xp Sp 3* atau *Windows 7*

2) 3Ds Max

3) Visual Studio

#### **4. Desain dan Implementasi**

Perancangan adalah langkah awal pada tahap pengembangan suatu produk atau perangkat lunak. Perancangan dapat didefinisikan sebagai proses untuk mengaplikasikan berbagai macam teknik dan prinsip untuk tujuan pendefinisian secara rinci suatu perangkat, proses atau sistem agar dapat direalisasikan dalam suatu bentuk fisik. Tujuan perancangan adalah menghasilkan suatu model atau pengembangan dari suatu *entity* yang kemudian akan dibangun.

Sedangkan Implementasi merupakan tahap pengkodean yang merupakan suatu proses translasi. Bahasa pemrograman adalah alat yang digunakan untuk komunikasi antara manusia dan komputer.

#### **5. Verifikasi**

Verifikasi program merupakan suatu metode yang digunakan untuk menjamin kebenaran suatu program. Metode ini mencegah terjadinya kesalahan dengan memberikan jaminan kebenaran berdasarkan komputasi matematis. Tentunya metode ini berbeda dengan testing yang menjamin

program dengan mencari kebenaran dan kesalahan lewat sejumlah data sebagai masukan.

## 6. Validasi

Setelah melewati tahap implementasi dan verifikasi maka tahap selanjutnya adalah validasi. Pada tahap ini dilakukan pengujian untuk melihat apakah aplikasi bisa berjalan dengan yang diharapkan yaitu berhasil berupa hasil dari perancangan dan pembuatan media pembelajaran pengenalan huruf Hiragan dan Katakana sehingga dapat digunakan dalam masyarakat luas.

## 7. Finalisasi

*Finalisasi merupakan istilah generik yang merujuk pada tahapan akhir prosedur didalam perancangan perangkat lunak yaitu dengan menginstal atau memasang software pendukung agar aplikasi yang telah selesai dibuat dapat dijalankan di komputer pengguna.*

### I.5. Keaslian Penelitian

Adapun penelitian sepengetahuan penulis yang pernah dilakukan dapat dilihat pada tabel I.1. sebagai berikut:

**Tabel I.1. Daftar Keaslian Penelitian**

No.	Judul	Hasil Penelitian
1.	Pengembangan Model Pembelajaran Huruf Hiragana Dalam Wujud CD Interaktif Untuk Siswa Kelas IV SD (I Made Marthana Yusa, Fajar Wati Putu Yuliana, 2013)	Pengembangan Model Pembelajaran CD interaktif ini digunakan agar peserta didik dapat memahami dan bisa mengikuti dengan baik dalam belajar huruf Hiragana.

2.	Penelitian Keefektifitasan Pembelajaran Kanji Bahasa Jepang Menggunakan Mobile Phone Berbasis Android Dan Ios (AdithyaPratama,dkk, 2013)	Penggunaan media <i>mobile phone</i> dalam Pembelajaran Kanji Bahasa Jepang lebih efektif dan <i>fleksible</i> .
3.	Implementasi Multimedia Sebagai Media Pembelajaran (Studi Kasus : Materi Subnetting Pada IPv4) (Yoga Purwanto,dkk, 2013)	Telah dilakukan uji coba program yang menunjukkan bahwa program yang dihasilkan mampu menyampaikan materi dengan baik dan dapat membantu proses belajar mahasiswa.

Penelitian yang akan saya kembangkan yang berjudul “Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Hiragana dan Katakana Berbasis Multimedia”. Pada penelitian ini ditekankan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran pengenalan huruf hiragana dan katakana berbasis multimedia untuk mempermudah dalam mendapatkan informasi tentang dasar huruf Jepang secara efektif, efisien dan mudah.

Kelebihan dari penelitian yang saya kembangkan yaitu mendapatkan atau menjangkau informasi tentang media pembelajaran huruf Jepang yang mana serta memberikan pelayanan informasi atau mencari media pembelajaran pada saat dibutuhkan secara cepat, tepat dan akurat.

## **I.6. Sistem Penulisan**

Sistematika penulisan skripsi ini diuraikan dalam 5 (lima) bab dan mengenai isi bab-bab tersebut diuraikan sebagai berikut :

### **BAB I PENDAHULUAN**

Dalam BAB ini di bahas mengenai Latar Belakang Masalah, Ruang Lingkup Permasalahan, Tujuan dan Manfaat, Metodologi yang digunakan serta Sistematika Penulisan ini sendiri.

### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada BAB ini dijelaskan teori-teori penunjang yang digunakan sebagai dasar dalam proses perancangan dan pembuatan desain tampilan aplikasi, membahas tentang penampilan desain grafis, animasi, modeling, rendering pada 3Ds Max dan visula studio

### **BAB III ANALISA MASALAH DAN PERANCANGAN PROGRAM**

Pada BAB ini membahas tentang cara kerja dari metode yang digunakan dalam proses pembuatan serta penjelasan dari diagram perancangannya.

### **BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada BAB ini berisikan tentang tampilan hasil, pembahasan, kelebihan dan kekurangan dari desain yang dirancang.

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

BAB ini merupakan penutup dari penulis laporan skripsi ini yang berisikan kesimpulan atas hasil analisa dan perancangan serta berisikan saran-saran.