E-ISSN : 2988-1986
Saintek
https://ejournal.warunayama.org/kohesi

Kohesi: Jurnal Multidisiplin

Volume 10 No 5 Tahun 2025

PERANCANGAN ANIMASI INTERAKTIF PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG DASAR UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN NEGERI 1 MEMPAWAH TIMUR

Dominikus Dimas[1], Ahmad Fauzi[2], Sari Dewi[3]
Universitas Bina Sarana Informatika, Jakarta, Indonesia
Alamat, Sepakat II, GG. Anggrek, No. 8, Pontianak Tenggara, Kota Pontianak, Kalimantan Barat

Email : domininikusdimas@gmail.com[1], ahmad.afz@bsi.ac.id[2], sari.sre@bsi.ac.id[3]

ABSTRACT

Mastery of a foreign language, especially Japanese, is a highly valued skill in today's era of globalization. Japanese not only opens up opportunities in the world of work and education, but also becomes a bridge to understanding Japanese culture more deeply. However, basic Japanese language learning at SMKN 01 Mempawah Timur still faces various obstacles, such as monotonous conventional teaching methods and the lack of interesting interactive learning media. This has an impact on the low interest in learning and students' understanding of vocabulary, grammar, and pronunciation. This study aims to design learning media in the form of interactive animations that are adjusted to the characteristics of active and visual vocational high school students. By integrating visual, audio, and interactive elements, this media is expected to be able to increase learning motivation, provide a more enjoyable learning experience, and support independent learning. The results of this design are expected to be an innovative solution in improving the quality of basic Japanese language learning at the Vocational High School level.

Keywords: Japanese, Interactive Animation, Vocabulary Learning, Learning Media

Article History
Received: Oktober 2025
Reviewed: Oktober 2025
Published: Oktober 2025

Plagiarism Checker No 750
Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Kohesi.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Kohesi

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

1. PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang penting dipelajari di Indonesia, terutama dalam kaitannya dengan kerja sama ekonomi, pendidikan, dan peluang kerja. Namun, pembelajaran Bahasa Jepang dasar di SMKN 1 Mempawah Timur masih terkendala metode konvensional yang monoton dan minimnya media interaktif. Kondisi ini menyebabkan siswa kurang termotivasi dan kesulitan memahami kosakata maupun tata bahasa. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran berbasis animasi interaktif yang lebih menarik, sesuai dengan karakteristik siswa SMK yang aktif dan visual.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Waterfall yang meliputi:

1. Analisis kebutuhan: melalui observasi, wawancara guru & siswa, serta studi pustaka.

2. Desain: perancangan storyboard, user interface, dan state transition diagram.
3. Implementasi: menggunakan Adobe Animate 2022 dengan HTML5, CSS3, dan JavaScript untuk logika interaktif.
4. Pengujian: dilakukan White Box Testing untuk memastikan logika internal berjalan benar, serta Black Box Testing untuk menguji fungsi aplikasi berdasarkan input-output.
5. Evaluasi: dilakukan melalui kuesioner siswa setelah penggunaan animasi.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran animasi interaktif berbasis Adobe Animate 2022 yang dirancang untuk membantu siswa SMKN 1 Mempawah Timur dalam memahami bahasa Jepang dasar. Aplikasi ini dibangun menggunakan HTML5, CSS3, dan JavaScript, serta dapat dijalankan langsung melalui browser tanpa instalasi tambahan.

3.1. Deskripsi Objek Penelitian

Penelitian dilakukan di SMKN 1 Mempawah Timur, salah satu sekolah menengah kejuruan di Kalimantan Barat. Sekolah ini memiliki berbagai program keahlian, termasuk Bahasa Jepang. Namun, pembelajaran masih menggunakan metode konvensional sehingga siswa kurang termotivasi. Untuk itu dirancang media animasi interaktif pembelajaran Bahasa Jepang dasar dengan tujuan meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman kosakata serta tata bahasa.

3.2. Analisis Sistem Pembelajaran yang Sedang Berjalan

Sistem pembelajaran Bahasa Jepang di SMKN 1 Mempawah Timur sebelumnya masih berjalan secara konvensional:

1. Guru menyampaikan materi menggunakan metode ceramah dan buku teks.
2. Siswa hanya menerima penjelasan tanpa adanya media interaktif.
3. Latihan soal dilakukan secara tertulis tanpa adanya umpan balik instan.
4. Kondisi ini menyebabkan pembelajaran terasa monoton, minat siswa rendah, serta kesulitan dalam memahami kosakata dan pengucapan.

3.3. Perancangan Media Animasi Interaktif

Media pembelajaran yang dirancang memiliki tiga menu utama:

1. Menu Petunjuk: berisi informasi penggunaan tombol dan ikon agar siswa mudah memahami navigasi.



Sumber: Hasil Penelitian (2025)
Gambar 3.1 Tampilan Menu Petunjuk

Mengambarkan pada tampilan menu petunjuk terdapat penjelasan-penjelasan fungsi dari tombol-tombol animasi, hal ini bertujuan agar memudahkan user untuk menjalakan animasi pembelajaran.

2. Menu Materi: terdiri dari dua sub-menu, yaitu materi Hiragana (baris A dan K) serta Kanji dasar (nama bulan, hari, kosakata harian).



Sumber: Hasil Penelitian (2025)
Gambar 3.2 Tampilan Menu Materi

Halaman menu materi terdapat dua jenis menu pembelajaran yaitu: menu hiragana dan kanji dasar yang dimana dalam materi hiragana terbagi menjadi dua materi lagi yaitu barisan a dan barisan k. Begitu pula pada materi kanji dasar terdapat tiga materi yaitu nama bulan, hari, kosakata harian. User bebas memilih materi manayang ingin dipelajari terlebih dahulu.

3. Menu Latihan Soal: terdiri dari dua tipe latihan, yaitu tebak suara (mendengarkan pengucapan hiragana lalu memilih arti) dan tebak kalimat kanji (membaca kalimat hiragana beserta romaji untuk memilih arti yang benar).



Sumber: Hasil Penelitian (2025)
Gambar 3.3 Tampilan Menu Materi

Halaman menu latihan soal terdapat dua jenis soal, yaitu soal tebak suara dan soal tebak kalimat kanji, dimana pada menu latihan tebak suara terdapat soal-soal yang berisikan user mendengarkan ucapan hiragana serta menjawab pada soal pilihan

ganda, begitu pula pada latihan soal tebak kalimat kanji user akan menebak arti dari kalimat romaji yang telah disusun dan akan di jawab pada soal pilihan ganda.

Storyboard dan User Interface dirancang sederhana, menggunakan ikon interaktif, serta disertai suara pelafalan agar sesuai dengan karakter siswa SMK yang visual dan audio.

State Transition Diagram menggambarkan alur mulai dari opening → menu utama → materi → latihan → hasil skor.

3.4. Implementasi

Implementasi dilakukan menggunakan Adobe Animate 2022 dengan dukungan HTML5, CSS3, dan JavaScript untuk interaksi.

1. Movie clip dan tombol diberi kode agar berfungsi sesuai rancangan.
2. Audio pelafalan direkam dan diintegrasikan pada materi Hiragana dan Kanji.
3. Aplikasi berbasis web sehingga dapat dijalankan di browser komputer sekolah tanpa instalasi tambahan.

3.5. Hasil Pengujian

Pengujian dilakukan dengan dua metode:

1. White Box Testing
   1) Menguji jalur logika internal pada menu dan tombol.
   2) Semua alur berjalan sesuai rancangan tanpa error.
2. Black Box Testing
   1) Menguji fungsi aplikasi dari sisi input-output.
   2) Tombol Mulai menuju menu utama, latihan soal menampilkan hasil skor dengan benar, dan navigasi antar menu berfungsi sempurna.
3. Kuesioner Pengguna
   1) Diberikan kepada siswa setelah penggunaan media.
   2) Hasil menunjukkan mayoritas siswa (lebih dari 85%) merasa media ini menarik, mudah digunakan, dan membantu pemahaman Bahasa Jepang dasar.

3.6. Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran animasi interaktif berbasis Adobe Animate 2022 berhasil dirancang untuk membantu siswa SMKN 1 Mempawah Timur memahami bahasa Jepang dasar Dibandingkan dengan metode konvensional, media ini memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mandiri. Integrasi audio, visual, dan latihan interaktif terbukti membantu pemahaman kosakata serta pelafalan. Aplikasi ini menampilkan tiga menu utama, yaitu Petunjuk, Materi (Hiragana dan Kanji Dasar), serta Latihan Soal (Tebak Suara dan Tebak Kalimat Kanji). Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya bahwa media interaktif dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, perancangan, dan pengujian yang telah dilakukan terhadap media animasi interaktif pembelajaran Bahasa Jepang dasar, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Media pembelajaran animasi interaktif berhasil dirancang dan diimplementasikan menggunakan Adobe Animate 2022 dengan dukungan HTML5, CSS3, dan JavaScript, yang dapat dijalankan langsung melalui browser tanpa instalasi tambahan. Media ini memiliki tiga menu utama, yaitu Petunjuk, Materi (Hiragana dan Kanji Dasar), dan Latihan Soal (Tebak Suara dan Tebak Kalimat Kanji), sehingga mampu menampilkan pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mudah digunakan oleh siswa SMK.
2. Hasil pengujian white box dan black box menunjukkan aplikasi berjalan dengan baik, seluruh tombol, transisi antar menu, animasi, dan fitur latihan berfungsi sesuai rancangan tanpa error. Hal ini membuktikan bahwa sistem yang dibuat memenuhi aspek fungsional dan kelayakan teknis sebagai media pembelajaran interaktif.
3. Berdasarkan hasil kuesioner terhadap siswa dan guru Bahasa Jepang SMKN 1 Mempawah Timur, diperoleh respon positif bahwa media animasi interaktif ini meningkatkan motivasi belajar, minat, serta pemahaman siswa terhadap materi Bahasa Jepang dasar. Suara pelafalan, animasi visual, dan fitur latihan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan efektif dibandingkan metode konvensionalDengan demikian, animasi interaktif ini layak .
4. digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam mendukung proses belajar Bahasa Jepang dasar di Sekolah Menengah Kejuruan. Selain itu, media ini juga dapat dikembangkan lebih lanjut ke dalam bentuk aplikasi Android atau web interaktif dengan fitur evaluasi otomatis agar dapat diakses secara lebih luas oleh siswa maupun guru.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Penulis mengucapkan terima kasih kepada Universitas Bina Sarana Informatika, khususnya Program Studi Sistem Informasi, yang telah memberikan dukungan dan fasilitas selama proses penelitian dan penulisan jurnal ini.
2. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada SMKN 1 Mempawah Timur, terutama Bapak Soni Miftahudin, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Sekolah dan Bapak Warisih, S.Pd. selaku guru Bahasa Jepang, serta para siswa yang telah berpartisipasi sebagai responden dalam pengujian media pembelajaran.
3. Penulis juga berterima kasih kepada Bapak Ahmad Fauzi, M.Kom selaku dosen pembimbing dan Ibu Sari Dewi, M.Kom selaku asisten pembimbing atas bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berarti selama proses penyusunan penelitian ini.
4. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu secara langsung maupun tidak langsung hingga penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

[1] Adhityarini, E. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Hafalan Al-Qur"an Berbasis Animasi Interaktif Untuk Anak Sekolah Dasar. *JISPE: Journal of Islamic Primary Education*, *2*(2), 69–80. https://doi.org/10.51875/jispe.v2i2.36

[2] Alfiyana, M. (2024). Perancangan Website Untuk Media Pembelajaran Bahasa Jepang Dengan Tema Penggunaan Kata Keterangan Tingkat Dan Kuantitas. *Jurnal Informatika Dan Teknik Elektro Terapan*, *12*(2). https://doi.org/10.23960/jitet.v12i2.4100

[3] Krowe, Y. B., Ishak, M. I., & Watomakin, D. B. (2025). *Multimedia Pembelajaran Interaktif Bahasa Jepang Berbasis Desktop Menggunakan Metode Dastbaz*. *4*(2), 7692–7699

[4] Linawati, S., & Nurajizah, S. (2021). Rancang Bangun Animasi Interaktif Berbasis Multimedia Pada Pengenalan Dasar Bahasa Jepang. *Computer Science (CO-SCIENCE)*, *1*(2), 149–154. https://doi.org/10.31294/coscience.v1i2.427

[5] Londjo, M. F. (2021). Implementasi White Box Testing Dengan Teknik Basis Path Pada Pengujian Form Login. *Jurnal Siliwaangi*, *7*(2), 35–40.

[6] Nugraha, Y. (2020). Information System Development With Comparison of Waterfall and Prototyping Models. *RISTEC : Research in Information Systems and Technology*, *1*(2), 126–131. https://doi.org/10.31980/ristec.v1i2.1202

[7] P. P. Adi, A. Fatullah, D. M. H. ri, & P. Winda. (2020). Pengujian aplikasi point of sale berbasis web menggunakan black box testing. *Jurnal Bina Komputer*, *2*(1), 74–78.