

PELATIHAN APLIKASI PEMBELAJARAN HURUF HIRAGANA DI YAYASAN YATIM DAN DHUafa DOMYADHU PAMULANG TANGERANG SELATAN

Ida Fitriani¹, Pujiastuti²

^{1,2)} Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Indraprasta PGRI
e-mail: idafitriani2604@gmail.com

Abstrak

Dengan membangun aplikasi berbasis system android sebagai media pembelajaran masyarakat pada masyarakat maka dengan adanya aplikasi ini dapat membantu masyarakat yang ingin mempelajari dasar dari bahasa Jepang yaitu huruf Hiragana dengan mudah, terutama pada anak-anak yang berada di yayasan yatim dan dhuafa. Selain anak-anak di yayasan yatim dan dhuafa berguna juga khususnya untuk masyarakat yang sering atau akan berpergian ke Jepang. Karena aplikasi ini dapat membantu mempermudah masyarakat membaca huruf hiragana, besar harapan penulis bahwa aplikasi ini akan membantu banyak masyarakat.

Kata kunci: Pelatihan, Aplikasi, Huruf Hiragana, Android

Abstract

By building an android system-based application as a medium for community learning in the community, this application can help people who want to learn the basics of the Japanese language, namely Hiragana letters, easily, especially for children who are in orphanages and poor people. In addition to the children in the orphanage and dhuafa foundation, it is also especially useful for people who frequently or will travel to Japan. Because this application can help make it easier for people to read hiragana letters, the author hopes that this application will help many people

Keywords: Training, Application, Hiragana Letters, Android

PENDAHULUAN

Saat ini arus globalisasi sangatlah pesat, perkembangan teknologi, informasi bahkan penggunaan bahasa pun saat ini terkena dampak dari globalisasi. Saat ini kita dapat mempelajari banyak bahasa dengan bantuan teknologi kita yang selalu berkembang setiap harinya. Bahasa juga menjadi salah satu tolak ukur tingkat intelektual dari seseorang, semakin banyak bahasa yang digunakan oleh seseorang, semakin tinggi pula tingkat intelektualnya. Namun tidak semua bahasa di dunia ini tersusun dari huruf-huruf Alphabet latin seperti yang lazim kita lihat, banyak sekali huruf-huruf di dunia ini yang menjadi dasar dari bahasa suatu bangsa, seperti Huruf Alfabet Kiril di Rusia, Huruf Hijaiyah di negara- negara Arab, Huruf Hangul di Korea, Huruf Hiragana, Katakana, dan Kanji di Jepang, dan sebagainya. Dengan banyaknya huruf- huruf yang membangun sebuah bahasa pada suatu bangsa, tidak bisa dipungkiri untuk mempelajari suatu bahasa yang diluar bahasa bangsa kita sendiri akan ada sedikit kesulitan.

Huruf Hiragana merupakan huruf yang membangun dasar bahasa Jepang, oleh sebab itu penulis melakukan perancangan aplikasi untuk membantu masyarakat dalam mempelajari huruf Hiragana yang mana menjadi pondasi utama dalam mempelajari bahasa Jepang.

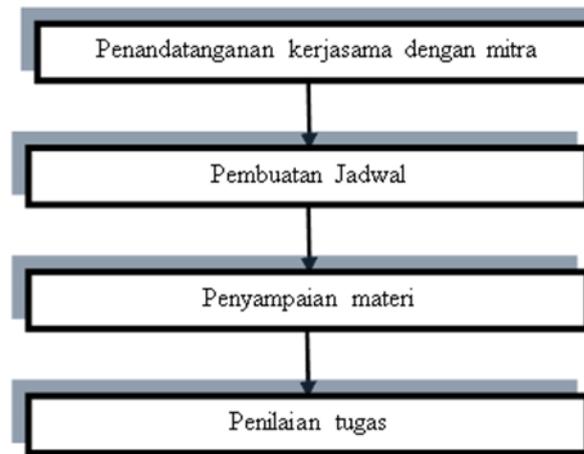
Tujuan dari terbentuknya aplikasi ini adalah dapat memanfaatkan bahasa pemrograman Android untuk membangun aplikasi Pembelajaran huruf hiragana.dan memanfaatkan aplikasi Pembelajaran huruf hiragana untuk mempermudah proses belajar bahasa jepang untuk adik-adik yatim dan dhuafa.

METODE

Pengabdian kepada masyarakat ini merupakan wujud nyata pemanfaatan teknologi informasi dengan memberikan pelatihan Aplikasi Pembelajaran Huruf Hiragana Kepada anak-anak yatim serta dhuafa di yayasan domyhadu pamulang tangerang selatan. Pada Fase atau tahap ini memperkenalkan anak-anak pada pengenalan aplikasi huruf hiragana yang berbasis android. Peserta abdimas khususnya anak-anak diajak untuk belajar mengenal huruf hiragata pada aplikasi yang berbasis android ini dengan sangat senang, karena hal ini adalah pengalaman pertama

mereka dalam mengenal bahasa selain bahasa Indonesia yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

SKEMA PELATIHAN



Gambar 1. Skema Pelatihan

Skema Pelatihan ini memiliki tahapan demi tahapan dalam melaksanakan pengabdian masyarakat yang pertama adalah menandatangani kerjasama dengan mitra dalam hal ini adalah yayasan yatim dan dhuafa Domyadhu yang terletak di wilayah pamulang tangerang selatan, lalu yang kedua adalah membuat jadwal kapan akan dilaksanakan pelatihan tersebut kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dengan tema pelatihan aplikasi pembelajaran huruf hiragana dan menyampaikan materi serta yang terakhir adalah evaluasi materi yang telah diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat

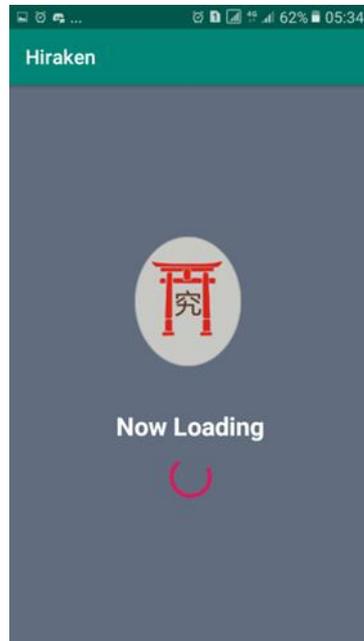
Kegiatan pengabdian masyarakat dengan judul "Pelatihan Aplikasi Pembelajaran Huruf Hiragana" pada anak-anak yatim dan dhuafa di Asrama Domyadhu Cabang Pamulang akan dilaksanakan. Sebelumnya, tim Abdimas melakukan beberapa persiapan, antara lain survey lokasi, wawancara, dan perijinan mitra agar Abdimas dapat dilaksanakan sesuai kebutuhan mitranya. Setelah mendapatkan izin dan mengetahui kebutuhan mitra, tim Abdimas akan menyiapkan modul pelatihan sebagai bahan ajar untuk melaksanakan pelatihan.



Gambar 2. Kegiatan Pengabdian Masyarakat

B. Realisasi Kegiatan

Komputer merupakan teknologi yang terus berkembang dan sangat membantu dalam kehidupan. Salah satu program penting yang wajib dimiliki dan dikuasai oleh seorang pengguna computer. Dengan menggunakan aplikasi yang berbasis android akan mempermudah kita dalam mengoperasikannya, karena era zaman yang serba canggih ini banyak yang menggunakan smartphone untuk segala kebutuhan sehari-hari, begitu juga dengan penggunaan aplikasi pembelajaran mengenal huruf hiragata berbasis android ini.



Gambar 3. Realisasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat



Gambar 4. Realisasi Kegiatan Pengabdian Masyarakat

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengabdian masyarakat yang dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut : 1) Aplikasi ini dapat membantu untuk mempelajari dasar dasar dalam belajar bahasa Jepang; 2) Aplikasi ini dapat membantu turis-turis Indonesia yang sedang berpergian ke Jepang untuk memudahkan mereka membaca berbagai macam informasi yang ada di Jepang.; 3) Aplikasi ini dapat digunakan pada perangkat smartphone berbasis Android.

SARAN

Terdapat beberapa saran yang dapat dipergunakan diantaranya : 1) Interface yang dibuat pada aplikasi ini masih sederhana berbasis text dan gambar, bisa disempurnakan lagi dengan menambahkan elemen grafis 3D sehingga lebih menarik. ; 2) Informasi yang disediakan masih terbatas, sehingga bisa ditambahkan informasi yang lebih banyak. ; 3) Aplikasi ini terbatas pada huruf Hiragana saja belum mencakup huruf Katakana dan Kanji

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Z. (2012). Programming dengan Android SDK untuk Advanced. *Yogyakarta: Elex Media*.
- Putra, R. A., Kuswandi, D., & Husna, A. (2018). Pengembangan Mobile Learning Berbasis Smartphone Android Materi Huruf Hiragana Pada Pelatihan Bahasa Jepang SMA Ma'arif NU Pandaan. *JINOTEP (Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran): Kajian Dan Riset Dalam Teknologi Pembelajaran, 4(2)*, 138–142.
- Safaat, N. (2012). *Android; Pemrograman Aplikasi Mobile Smartphone dan Tablet PC Berbasis Android*.
- Sianipar, J. A. P., & Rosnelly, R. (2020). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Huruf Dan Kosakata Hiragana Bahasa Jepang Dengan Audio Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer, 1(1)*, 899–914.
- Sunarti, R. R. Y., & Damhudi, D. (2016). Aplikasi pembelajaran huruf hiragana dan katakana dilengkapi dengan suara berbasis android. *Jurnal Sains, Teknologi Dan Industri, 14(1)*, 9–16.