

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Hiragana merupakan salah satu huruf dalam bahasa Jepang yang perlu dikuasai ketika belajar bahasa Jepang. Namun banyak pembelajar yang mengalami kesulitan dalam mempelajari hiragana, seperti kesulitan mengingat bentuk huruf, kesulitan membaca, mengucapkan huruf, membedakan hiragana yang mirip, dan kesulitan menulis urutan hiragana yang benar (Mulyana, 2020).

Kesulitan dalam mempelajari hiragana dapat berdampak pada menurunnya minat pembelajar dalam belajar bahasa Jepang. Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran huruf hiragana yaitu *Multimedia Interaktif* untuk mempermudah dan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Terdapat beberapa aplikasi media pembelajaran huruf hiragana, seperti aplikasi “*Japan Study Hiragana Katakana*” oleh Rasyiq, Marsiani dan Ali (2023), Aplikasi ini memiliki kelebihan materi yang mudah dipahami dan tampilan lebih menarik sedangkan kekurangannya tidak adanya audio pelafalan dan cara menulis hiragana. Selain itu ada aplikasi “*Japan Basic Learning*” oleh Sansah (2022), Kelebihan aplikasi ini yaitu dapat digunakan secara offline tanpa harus adanya sambungan internet dan materi mudah dipahami. Kekurangannya tidak adanya audio pelafalan dan cara menulis hiragana. Penelitian lain juga membuat aplikasi “*Huruf Hiragana dan Kosakata*” oleh Sianipar & Rosnelly (2020). Kelebihan yang dimiliki aplikasi ini yaitu materi yang mudah dipahami dan adanya materi kosakata, sedangkan kekurangan aplikasi ini tidak adanya cara menulis hiragana.

Kedua aplikasi tersebut memiliki kelemahan yaitu, tidak adanya audio serta cara menulis hiragana dan satu aplikasi tidak memiliki cara menulis. Sedangkan, audio dan pengetahuan urutan menulis sangat penting dalam pembelajaran Bahasa Jepang. Menurut Prahasari (2014) media pembelajaran yang menggunakan audio sangat efektif dalam pembelajaran bahasa, salah satunya bahasa Jepang.

Urutan penulisan hiragana pun sangat penting dalam mempelajari hiragana, dikarenakan urutan penulisan dapat mempengaruhi bentuk huruf itu sendiri dan tanpa urutan penulisan yang benar, bentuk huruf akan berbeda sehingga menyebabkan huruf sulit untuk dibaca atau tertukar dengan huruf lain. Selain itu, memahami urutan penulisan dapat membantu pembelajar menghafal dengan cepat atau mengingat perbedaan antara huruf hiragana yang sama (Nahriyah & Husna, 2023).

Berdasarkan dari paparan ketiga aplikasi tersebut, penulis merasa bahwa aplikasi yang sudah dibuat oleh peneliti sebelumnya membutuhkan pembaruan yang dapat direalisasikan. Maka dari itu penulis membuat aplikasi dengan menambahkan pembaruan berupa fitur audio pelafala dan urutan penulisan hiragana yang diberi nama *Moji Higa*. Di mana *Moji Higa* merupakan singkatan dari *Moji Hiragana*. *Moji Higa* merupakan media pembelajaran yang dibuat dengan metode ADDIE. Aplikasi ini dirancang menggunakan *software Adobe Flash CS6*. Fitur yang akan disediakan pada aplikasi *Moji Higa* ini yaitu *main menu* yang terdapat empat pilihan dimana ada menu membaca dan menulis, *quiz*, petunjuk dan *about*.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pembuatan aplikasi *Moji Higa* sebagai media pembelajaran hiragana berbasis android?
2. Bagaimana tanggapan responden tentang aplikasi *Moji Higa* sebagai media pembelajaran hiragana berbasis android?

1.3 Batasan Masalah

Penulis membatasi masalah hanya pada aplikasi *Moji Higa* sebagai media pembelajaran hiragana berbasis android dan ruang lingkup responden mahasiswa Program Studi Ilmu Hubungan Internasional UNIKOM semester IV tahun akademik 2023/2024 yang mengambil bahasa Jepang sebagai mata kuliah pilihan. *Referensi* yang digunakan peneliti untuk membuat materi dan soal *quiz* hiragana dalam aplikasi *Moji Higa* yaitu dari buku *Nihongo Kananyumon Indonesia go ban* (versi baru) tahun 2023.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui cara merancang aplikasi *Moji Higa* sebagai media pembelajaran hiragana berbasis android.
2. Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap Aplikasi *Moji Higa* sebagai media pembelajaran hiragana berbasis android.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian dalam aplikasi *Moji Higa* sebagai media pembelajaran hiragana berbasis android antara lain sebagai berikut:

1. 5.1. Manfaat Teoritis

Sebagai sarana untuk menambah referensi model pembelajaran dalam bidang pendidikan khususnya untuk guru dan mempermudah siswa dalam pembelajaran di mana pun mereka berada.

1. 5.2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

1. Untuk menambah pengetahuan dan pengalaman penelitian tentang pembuatan aplikasi *moji higa* sebagai media pembelajaran hiragana berbasis Android bagi peneliti.
2. Untuk Membagi dan menerapkan ilmu pengetahuan bahasa Jepang dan ilmu komputer yang telah dipelajari selama kuliah.

b. Bagi Pembaca

1. Mempermudah Mahasiswa dalam mempelajari bahasa Jepang tanpa harus bertatap muka langsung dengan dosen dan untuk mempermudah pemahaman terhadap materi pembelajaran yang diberikan oleh dosen.
2. Mengembangkan kemampuan belajar mandiri bagi mahasiswa.

1.6 Sistematika Penelitian

Dalam penulisan penelitian ini, terdapat beberapa bab yang bertujuan untuk mempermudah pencarian informasi yang dibutuhkan dan menunjukkan penyelesaian yang sistematis. Adapun 5 bab nya sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai tema penelitian. Seperti pembelajaran bahasa Jepang, hiragana, media pembelajaran berbasis android, *software* pembuatan aplikasi, pembelajaran menggunakan audio.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan, populasi dan sampel (objek) penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi temuan dan pembahasan mengenai tema penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian, serta keterbatasan penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya.