

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Nahdi et al.(2020) menyatakan penggunaan teknologi informasi dalam lingkungan pendidikan bukan hanya menjadi suatu kebutuhan, tetapi juga menjadi suatu tuntutan yang mendasar pada era global saat ini. Untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran, perlu adanya upaya pengembangan berbagai media pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif. Langkah-langkah tersebut diambil untuk mencegah agar proses pembelajaran tidak terlihat kurang menarik, monoton, dan membosankan, dan dapat menghambat terjadinya *transfer of knowledge*.

Berdasarkan hasil survei lembaga The Japan Foundation pada tahun 2018, Indonesia menduduki peringkat kedua sebagai negara dengan jumlah pelajar bahasa Jepang terbanyak, yaitu sebesar 709.479 pelajar. Menurut Yamashita (2020) Meskipun demikian, terdapat permasalahan dalam pembelajaran di Indonesia, dimana pelajar akan mengalami penurunan motivasi untuk belajar setelah beberapa waktu mempelajari bahasa Jepang. Dari hasil survei terhadap 157 mahasiswa di Indonesia, ditemukan bahwa pelajar tingkat pemula (level N5 dan N4) .

Adapun pada pembelajaran bahasa Jepang diklasifikasikan ke dalam lima kelompok, yaitu hatsuon (pelafalan), moji (huruf), goi (kosakata), bunpou (tata bahasa), dan hyougen (ungkapan). Hayashi (1990) menjelaskan bahwa kosakata yaitu kumpulan kata. Secara tradisional untuk mempelajari suatu bahasa, tidak bisa terlepas oleh bahasa dan kosakata”.

Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Tarigan (2011) bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang kita miliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa.

Dari paparan di atas, salah satu cara untuk meningkatkan pembelajaran bahasa Jepang adalah dengan mengemas pembelajaran dengan bentuk yang lebih menarik, seperti pada penelitian yang telah dilakukan oleh Pada penelitian yang dilakukan oleh (Parastuti, 2020) yang membahas tentang “Penggunaan Media Permainan Uno Stacko Untuk Penguasaan Kosakata Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang Level Dasar” diketahui hasil observasi dan wawancara pra-penelitian dengan guru bahasa Jepang salah satu SMA di wilayah Sidoarjo ditemukan permasalahan bahwa siswa masih memiliki kesulitan mempelajari bahasa Jepang terutama pada pembelajaran kosakata. Siswa sering kali kesulitan menghafal kosakata bahasa Jepang dan juga masih sulit mengingat kosakata yang telah diajarkan oleh pengajar. Jika dilihat berdasarkan hasil analisis angket kebutuhan siswa, dari 30 siswa sebanyak 63% mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang. Sebanyak 70% kesulitan siswa terletak ketika menulis atau membaca kosakata dalam huruf Hiragana atau Katakana. Hal ini karena cara mengajar guru yang hanya mengandalkan media pembelajaran papan tulis dan buku saja sehingga siswa mengalami kurangnya motivasi akibat kurangnya inovasi dalam kegiatan belajar mengajar.

Mayer (2009) mengatakan bahwasannya “kombinasi penggunaan teks, video, animasi, gambar serta audio akan membuat pembelajaran menjadi lebih baik

dibanding hanya menggunakan teks saja, video saja, animasi saja, gambar saja ataupun audio saja”. Dalam hal ini, wadah atau tempat yang dapat mengimplementasikan media pembelajaran dengan gabungan teks, audio dan animasi adalah aplikasi berbasis website. Aplikasi berbasis website merupakan sebuah sistem yang dirancang untuk diakses melalui internet dan dapat dioperasikan melalui web.

Adapun penelitian yang dilakukan oleh (Hadi, 2018) dengan judul “Pembuatan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Dasar Untuk Mengenal Huruf Hiragana, Katakana dan Kosakata Berbasis Android”. Dalam penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi yang berfokus pada pengenalan huruf hiragana, katakana dan kosakata yang dilengkapi dengan gambar yang dapat membantu para peminat bahasa Jepang mengenali huruf Jepang tersebut.

Bedasarkan penelitian sebelumnya mengenai kesulitan pembelajar bahasa Jepang dan setelah peneliti melakukan analisis kebutuhan pada pada guru peminatan mata pelajaran bahasa Jepang dan siswa kelas X SMK PGRI 109 Kota Tangerang. penulis berencana merancang sebuah media pembelajaran berupa aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Jepang dasar berbasis website yang memadukan teks, audio, gambar serta animasi didalamnya. Dengan adanya aplikasi ini, akan membantu siswa untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang lebih mudah dan menyenangkan serta untuk menciptakan proses pembelajaran yang interaktif. Aplikasi tersebut secara lebih lanjut penulis tuangkan dalam bentuk penelitian yang berjudul **“RANCANG BANGUN APLIKASI YUMITALK BERBASIS**

## **WEBSITE UNTUK PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG TINGKAT PEMULA.**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Rancang Bangun aplikasiYumiTalk Berbasis Website Untuk Pembelajar Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Pemula?
2. Bagaimanakah respon pembelajar pada Aplikasi YumiTalk Berbasis Website Untuk Pembelajar Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Pemula?

### **1.3 Batasan Penelitian**

Dalam rangka penelitian ini, penulis merasa penting untuk menetapkan batasan pada permasalahan agar tujuan penelitian dapat tercapai sesuai dengan harapan penulis. Untuk mencapai hal tersebut, penulis akan mengkonsentrasikan materi kosakata yang ada pada buku ajar Nihongo Raku Raku yang di tulis oleh Keiko Yoshikawa dan diterbitkan oleh Erlangga pada tahun 2020.

### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana rancang bangun aplikasi yumitalk berbasis website untuk pembelajar kosakata nahasa Jepang tingkat pemula

2. Mengetahui respon pembelajar pada aplikasi yumitalk berbasis website untuk pembelajar kosakata bahasa Jepang tingkat pemula

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan aplikasi berbasis web yang interaktif pada bidang keilmuan terutama bidang keilmuan pendidikan bahasa Jepang.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

#### a. Bagi penulis

1. Proses rancang bangun aplikasi memungkinkan penulis untuk meningkatkan keterampilan analisisnya, terutama dalam memahami kebutuhan pengguna dan merancang solusi yang sesuai.
2. Penulis dapat mengembangkan keterampilan teknis dalam rancang bangun dan pengembangan aplikasi, terutama dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang.

#### b. Bagi pembelajar pemula

1. Pengalaman belajar yang interaktif, meningkatkan keterlibatan dan motivasi mereka dalam memahami Bahasa Jepang.
2. Materi pembelajaran disesuaikan dengan tingkat pemula, yaitu kosa kata benda yang ada pada keseharian menjadikannya lebih mudah dipahami oleh

mereka yang baru belajar Bahasa Jepang.

c. Bagi pendidik

Pengajar dapat memanfaatkan pengembangan aplikasi ini sebagai contoh integrasi teknologi dalam metode pengajaran mereka.

## **1.6 Sistematika Penulisan**

Penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu bab pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran dengan penjabaran sebagai berikut:

### **Bab I Pendahuluan**

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

### **Bab II Tinjauan Pustaka**

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai tema penelitian seperti multimedia, media pembelajaran, kriteria pemilihan media pembelajaran, pembelajaran kosakata, kesulitan dalam pembelajaran kosakata, strategi pembelajaran kosakata, metode pembelajaran kosakata, Articulate Storyline.

### **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.