

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada era dimana Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) sudah maju seperti saat ini, pemanfaatan teknologi dalam setiap aspek kehidupan sangat terasa, hingga mewabah ke hampir semua elemen masyarakat. Dalam perkembangan teknologi yang terus berkembang seperti saat ini hampir semua orang membutuhkan semua hal yang bersifat cepat, praktis, serta efektif untuk menyampaikan informasi. Teknologi yang ada saat ini sudah bersifat cepat, praktis, dan efisien dalam menyampaikan informasi, serta kemudahan yang lainnya pun ditawarkan. Oleh karena itu, membuat kita semakin sering memanfaatkan teknologi di setiap aspek kehidupan maupun di berbagai bidang. Dengan berbagai kemudahan yang ditawarkan dalam teknologi, tidak luput kita memanfaatkannya dalam bidang pendidikan.

Yusufhadi (2009) menyatakan bahwa pendidikan merupakan wadah terjadinya perkembangan transformasi informasi dimana pendidikan merupakan proses yang berlangsung seumur hidup, dapat berlangsung kapan dan di mana saja, yaitu pada saat dan tempat yang sesuai dengan keadaan dan kebutuhan peserta didik. Selanjutnya menurut Siswoyo (2007) pendidikan adalah proses dimana masyarakat, melalui lembaga-lembaga pendidikan (sekolah, atau melalui lembaga-lembaga lain), dengan sengaja mentransformasikan warisan budayanya, yaitu pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan, dan generasi ke generasi.

Adapun Francis J. Brown mengatakan bahwa pendidikan adalah sebuah proses yang membawa perubahan dalam perilaku masyarakat. Ini adalah proses yang memungkinkan setiap individu untuk berpartisipasi secara efektif dalam aktivitas masyarakat dan memberikan kontribusi positif terhadap kemajuan masyarakat.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses pembentukan yang berfungsi untuk membantu mengembangkan potensi-potensi seseorang yang ada dalam dirinya entah itu secara langsung maupun tidak langsung agar bermanfaat bagi dirinya sendiri serta bagi orang-orang disekitarnya.

Proses yang dimaksud ialah media pembelajaran. Sebagaimana yang kita ketahui media pembelajaran yang biasa digunakan dalam pembelajaran saat ini dalam pembelajaran di lingkungan belajar biasanya memanfaatkan *powerpoint* yang ditampilkan melalui proyektor, tape rekorder dan TV. Namun, karena seiring berkembangnya TIK saat ini, maka kita dapat pula memanfaatkan media berupa *smartphone*. Backer (2010) menyatakan bahwa *smartphone* adalah telepon yang menyatukan kemampuan-kemampuan terdepan, ini menjadi salah satu bentuk kemampuan dari *Wireless Mobile Device* (WMD) yang dapat berfungsi seperti sebuah komputer dengan menawarkan fitur-fitur seperti *personal digital assistant* (PDA), akses internet, *email*, dan *Global Positioning System* (GPS). *Smartphone* juga memiliki fungsi-fungsi lainnya seperti kamera, video, MP3 players, sama seperti telepon biasa. Dengan kata lain, *smartphone* dapat dikategorikan sebagai mini-komputer yang memiliki banyak fungsi dan penggunaannya dapat menggunakannya kapanpun dan dimanapun.

Smartphone yang banyak digunakan saat ini sebenarnya dapat mempermudah kita dalam hal pendidikan, terutama ketika ingin mempelajari bahasa asing. Kemudahan yang didapat melalui *smartphone* itu berupa aplikasi. Aplikasi pembelajaran bahasa asing tersebut dapat berupa aplikasi kamus, kosakata, hingga pola kalimat pun tersedia terutama bahasa Inggris. Namun ketersediaan aplikasi bahasa Inggris ini, tidak berbanding lurus dengan aplikasi bahasa lain, terutama bahasa Jepang yang memang ketersediaannya belum cukup banyak untuk membantu para pembelajar bahasa Jepang.

Pada umumnya, hingga saat ini pembelajaran yang dilakukan di lembaga pendidikan baik formal maupun non-formal ialah dimana pembelajar hanya menjadi pendengar ketika pengajar menyampaikan materi sehingga hanya berjalan satu arah, dan mungkin kurangnya memberikan kesempatan pada pembelajar untuk mencari jawaban/memahami sendiri dengan kegiatan pembelajaran lain, seperti diskusi, presentasi atau observasi sederhana. Suasana pembelajaran yang seperti ini membuat pembelajar bosan dan bahkan mengantuk karena pembelajar kurang termotivasi untuk ikut andil dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Pembelajaran seperti ini tetap harus dijalankan oleh pengajar sebab dalam pembelajaran tertentu pola pembelajaran ini tidak bisa lepas begitu saja. Namun, untuk membantu menjaga dan menambah motivasi para pembelajar diperlukan pula sebuah inovasi terbaru yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran bahasa Jepang seperti pemanfaatan TIK yang semakin berkembang yaitu *smartphone*.

Oleh karena itu penulis tertarik untuk membuat aplikasi edukasi berbasis *android* sebagai bahan penelitian. Aplikasi ini dibuat agar dapat meningkatkan

kemampuan pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari pola kalimat yang terdapat dalam buku *Mimi Kara Oboeru Nihongo Noryoku Shiken Bunpo Toreningu N4*.

Buku “*Mimi Kara Oboeru Nihongo Noryoku Shiken Bunpo Toreningu N4*” adalah buku yang memuat pola dasar kalimat bahasa Jepang. Didalam buku ini terdapat penjelasan yang mudah dipahami bagi pembelajar bahasa Jepang dan didukung oleh latihan disetiap bahasan nya. Buku ini memuat 90 pola kalimat bahasa Jepang.

Adapun tujuan dari pembuatan aplikasi ini yaitu agar dapat mempermudah pembelajar dalam mempelajari dan lebih cepat dalam memahami pola kalimat bahasa Jepang. Dengan menggunakan media pembelajaran bunpou menggunakan *smartphone* berbasis *android* yang bernama *bonenpou*.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Fahmi (2015) dalam bentuk aplikasi yang bernama “*Wakariyasui Bunpou*”. Namun dalam aplikasi tersebut tidak membahas pola kalimat yang tertera dengan spesifik melainkan hanya membahas pola kalimat dasar saja. Oleh karena itu, pada penelitian kali ini, sasarannya diperuntukkan khususnya bagi pembelajar yang akan menempuh ujian JLPT N4.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud untuk membuat media alternatif mengenai pembelajaran pola kalimat dalam bentuk skripsi yang berjudul “*Bonenpou Sebagai Media Pembelajaran Pola Kalimat Bahasa Jepang JLPT N4 Pada Smartphone Berbasis Android*”

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merumuskan masalah – masalah yang akan di bahas pada penelitian ini. antara lain:

- a. Bagaimana cara pembuatan media *Bonenpou* sebagai pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang?
- b. Bagaimana cara pengoperasian aplikasi *Bonenpou* pada *smartphone* berbasis *android*?
- c. Bagaimana tanggapan responden mengenai media *Bonenpou*?

1.3 BATASAN MASALAH

Konten materi pola kalimat Bahasa Jepang dalam aplikasi “*Bonenpou*” ini adalah 90 pola kalimat yang tercantum dalam buku “*Mimi Kara Oboeru Nihongo Noryoku Shiken Bunpou Toreningu N4*” terbitan ALC tahun 2010.

1.4 TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain:

- a. Untuk mengetahui cara pembuatan media *bonenpou* berbasis *android* sebagai pembelajaran bahasa Jepang
- b. Untuk mengetahui tata cara menggunakan media *bonenpou* berbasis *android* sebagai pembelajaran bahasa Jepang
- c. Untuk mengetahui tanggapan dari responden mengenai media *bonenpou* berbasis *android* sebagai media pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Manfaat dari penelitian ini antara lain:

a. Teoritis

1. Dapat memberikan dan menambah pengetahuan penulis dalam hal pembuatan media berbasis *android* sebagai pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang
2. Menambah wawasan penulis terhadap pola kalimat bahasa Jepang (*Bunpou*)
3. Mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang didapat terutama di bidang komputer (*Adobe Flash*).

b. Praktis

1. Memberikan pilihan alternatif yang efektif dalam mempelajari pola kalimat bahasa Jepang
2. Memberikan informasi dalam pembuatan media alternatif untuk pembelajaran, khususnya *Adobe Flash*
3. Dapat dijadikan salah satu referensi bagi pembelajar bahasa Jepang

1.6 DEFINISI OPERASIONAL

Pada judul yang diambil untuk penelitian ini, penulis menggunakan suatu istilah yang tidak umum. Agar dapat dimengerti oleh pembaca khususnya pengguna media, penulis akan menjelaskan mengenai istilah pada judul penelitian ini.

Bonenpou adalah gabungan dari dua kata yaitu *Bonen* dan *pou*. *Bonen* adalah sebuah kosakata bahasa Jepang yang memiliki arti melupakan

kesulitan/kesusahan yang dilakukan pada tahun yang sudah dijalani. Lalu untuk kata *pou* ialah diambil dari akhiran kata *bunpou* dalam Bahasa Jepang yang memiliki arti tata bahasa. Penulis menggunakan istilah *Bonenpou* dimaksudkan agar pengguna merasa mudah dalam menggunakan media.

Bonenpou adalah sebuah media yang dapat digunakan dalam *smartphone* berbasis *android* yang memuat materi pola kalimat bahasa Jepang JLPT N4.

1.7 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan yang skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB 1: PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan secara umum mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat *penelitian*, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

BAB 2: LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dipaparkan tentang teori-teori mengenai pengertian media pembelajaran, multimedia interaktif, *bunpou*, *JLPT*, materi pembelajaran *bunpou*.

BAB 3: METODE PENELITIAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai metode penelitian, tahapan penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data.

BAB 4: PEMBAHASAN

Dalam bab ini menjelaskan mengenai pembuatan *media Bounenpou*, tahapan pengoperasian media *Bonenpou*, dan tanggapan responden terhadap media *Bonenpou*.

BAB 5: KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini menjelaskan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah diperoleh.