

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Salah satu kendala yang dialami oleh pembelajar bahasa Jepang di Indonesia adalah kurangnya penguasaan terhadap bahasa Jepang yang dikhususkan untuk bidang kepariwisataan. Hal ini berdampak pada keterbatasan sumber daya manusia untuk memberikan jasa kepada wisatawan dari negara Jepang. Berbeda halnya dengan bahasa Inggris sebagai bahasa yang wajib dikuasai semua pramuwisata, bahasa Jepang memiliki karakteristik tersendiri dalam bidang pariwisata. Dalam hal ini permasalahan atau kendala yang sering dijumpai oleh mahasiswa atau pelaku kepariwisataan yang khusus menangani tamu dari Jepang adalah kurangnya pemahaman atas bahasa yang dipakai untuk memandu wisatawan tersebut. Bahasa Jepang dalam pariwisata itu sendiri memiliki karakteristik atau bahasa yang dikhususkan untuk menangani tamu, memandu tamu yang disebut dengan *Senmon Yougo*. Pemakaian bahasa ini pun yang sering menjadi kendala yang dihadapi mahasiswa atau pelaku di bidang pariwisata.

Buku referensi sebagai acuan yang bersifat umum dan konvensional dengan menggunakan kertas akan sangat tebal dan tidak praktis. Maka, *Information Communication and Technology* (ICT) dalam era digital dengan teknologi yang sudah maju perlu dimanfaatkan untuk efisiensi dan percepatan informasi. Aspek yang tercakup dalam ICT adalah aspek teknologi informasi dan aspek teknologi komunikasi. Teknologi informasi berkaitan dengan proses, penggunaannya sebagai

alat bantu, manipulasi dan pengelolaan informasi. Sedangkan teknologi komunikasi adalah semua hal yang berhubungan dengan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari perangkat satu ke perangkat lain (Fadhli, 2013).

Perangkat yang memungkinkan dipergunakan adalah pembelajaran dengan perangkat multimedia yang termasuk didalamnya komputer, *MP3 Players*, *notebook*, *mobile phone* dan *tablet*. Multimedia yang dipergunakan untuk keperluan media pembelajaran adalah multimedia interaktif. Bentuk multimedia interaktif yang dipergunakan untuk media pembelajaran adalah *audio video*, *power point*, dan *motion media* yang menampilkan informasi dalam bentuk tulisan atau gambar yang bergerak. Keberadaan *Mobile Learning* merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran interaktif dengan menggunakan alat elektronik pribadi yang dapat dipergunakan dimanapun dan kapanpun dibutuhkan, serta pengguna mendapatkan informasi yang dibutuhkan secara langsung.

Keunggulan *Mobile Learning* dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan dari PC. Keunggulan dari perangkat *Mobile Learning* antara lain mudah dibawa, dapat terhubung ke jaringan kapan saja dan di mana saja, lebih fleksibel dalam mengakses sumber belajar, kedekatan komunikasi, siswa dapat terlibat dan aktif (Woodill, 2011).

Media pembelajaran yang berbasis perangkat *Mobile Learning* mempunyai berbagai macam keunggulan, yaitu biayanya murah, mendukung konten multimedia, mengurangi biaya pelatihan khusus, serta bisa diakses dimanapun dan kapanpun. Kelebihan ini didukung oleh perkembangan teknologi *Mobile Learning* yang semakin maju, salah satu perangkat *Mobile Learning* yang saat ini sudah

umum digunakan adalah *smartphone*. *Smartphone* menjadi perangkat yang *fleksibel* dan hampir semua orang memilikinya. Oleh karena itu semakin besar peluang penggunaan perangkat *smartphone* dalam dunia pendidikan. Selain itu *smartphone* mempunyai fungsi kegunaan yang relatif serupa dengan komputer.

Penelitian mengenai *Mobile Learning* sudah banyak dilakukan, salah satunya adalah penelitian *Mobile Learning* yang dilakukan di lingkungan Universitas Komputer Indonesia mengenai *Kanji* yaitu *Shoho Kanji Mobile* oleh Maulana (2014) dan *Shoho Kanji Mobile II* oleh Salamate (2015). Selain itu, penelitian mengenai *Bunpou* yaitu *Wakariyasui Bunpou* oleh Fahmi (2015) lalu *Kantan-na Bunpou* oleh Atmaja (2017), dan *Kakumei-Poo* oleh Indana (2017). Semua aplikasi ini merupakan aplikasi media pembelajaran bahasa Jepang dengan memanfaatkan *smartphone* berbasis *android* yang mendapat tanggapan “*sangat baik*” dari responden.

Namun, materi yang ada di dalam aplikasi tersebut kurang mendapatkan pembahasan yang cukup. Materi yang terdapat di dalamnya adalah materi level N5 menengah hingga N3 dan belum adanya materi bahasa Jepang dalam bidang keahlian khusus seperti bahasa Jepang dalam untuk pariwisata.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai media pembelajaran bahasa Jepang untuk pariwisata berbasis *Mobile Learning* dengan judul *日本 GO! Sebagai kamus Pembelajaran Pariwisata Bahasa Jepang Pada Smartphone Berbasis Android*. Materi yang dibahas pada aplikasi *日本 GO! kamus Pariwisata* terdiri dari 4 kategori yaitu kepariwisataan, percakapan, pola kalimat dan informasi mengenai

destinasi wisata berdasarkan pada buku *Japanese For Hotel Staff* terbitan JAL Academy.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana proses pembuatan Aplikasi Kamus Pariwisata *日本 GO!* pada *smartphone* berbasis *Android* ?
2. Bagaimana cara pengoperasian Aplikasi Kamus Pariwisata *日本 GO!* pada *smartphone* berbasis *Android* ?
3. Bagaimana tanggapan dari pengguna Aplikasi Kamus Pariwisata *日本 GO!* pada *Smartphone* berbasis *Android* ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan media pembelajaran ini, penulis membatasi permasalahan agar terfokus. Materi yang dibahas hanya berdasarkan buku standar bahasa Jepang untuk Kepariwisataan dari JAL ACADEMY yaitu *Japanese For Hotel Staff*, yang dijadikan sumber data adalah materi untuk tingkat dasar kepariwisataan.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana proses pembuatan aplikasi kamus pariwisata *日本GO!* pada *smartphone* berbasis *Android*
2. Mengetahui cara pengoperasian Aplikasi Kamus Pariwisata *日本GO!* pada *smartphone* berbasis *Android*.
3. Mengetahui tanggapan dari Pengguna Aplikasi Kamus Pariwisata *日本GO!* pada *Smartphone* berbasis *Android*.

1.5 Manfaat Penelitian

Aplikasi pembelajaran bahasa Jepang untuk Pariwisata dalam *smartphone* berbasis *android* ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang positif, baik bagi penulis ataupun bagi para pengguna. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. Bagi penulis, produk penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif bila metode buku dianggap kurang menarik minat pembelajar sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar, dan khususnya minat pembelajar untuk bahasa Jepang di bidang kepariwisataan.
2. Bagi pengajar, produk ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran bahasa Jepang untuk Pariwisata.
3. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif sarana belajar yang menarik dalam mempelajari bahasa Jepang untuk

kepariwisataan dan juga dapat mengetahui jenis atau model aplikasi *android* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan sumber informasi.

1.6 Definisi Operasional

日本 GO! adalah media pembelajaran alternatif yang dibuat untuk mempelajari tata bahasa dan pengetahuan tingkat dasar dalam bahasa Jepang di bidang kepariwisataan. Media ini berisikan 4 menu utama yang disusun berdasarkan kategori kegunaan. Masing-masing kategori terdapat berbagai macam pola kalimat, bahasa service, percakapan dan tentang Bandung berdasarkan pada buku *Japanese For Hotel Staff*. Materi dibatasi dengan mengambil materi tingkat dasar saja.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan hasil pembuatan aplikasi, penulis akan menggunakan sistematika penulisan untuk memahami lebih jelas laporan skripsi ini, sistematika penulisannya sebagai berikut :

BAB I Pendahuluan

Pada bab ini membahas secara umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi berbagai kutipan yang diambil dari jurnal, buku, dan hasil penelitian yang sudah dipublikasikan. Kutipan yang dibahas menjelaskan

tentang Pariwisata, Media, Media Pembelajaran, *Smartphone*, Sistem Operasi, *Android*, *Unity*, *Action Script*, *Mobile Learning*.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini menjelaskan tentang metode penelitian, teknik pengumpulan data, perancangan media, dan prosedur penelitian.

BAB IV Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan bagaimana cara pembuatan, cara pengoperasian, serta tanggapan responden terhadap Kamus Pariwisata *日本GO!*.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini berisi kesimpulan dan saran berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan.

