

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang saat ini telah menjadi salah satu bahasa asing yang diminati oleh masyarakat Indonesia. Hal ini didorong oleh banyaknya beasiswa pertukaran pelajar ke Jepang di Indonesia serta daya tarik yang dimiliki Jepang diantaranya bidang seni dan kebudayaan seperti musik , serial televisi maupun drama dan animasi dari Jepang (anime) yang sudah ditayangkan di Indonesia sejak tahun 1988. SMA Pasundan 8 Bandung merupakan sekolah menengah atas swasta yang menggunakan bahasa Jepang sebagai mata pelajaran umum serta menyediakan program khusus yaitu kelas unggulan yang mana siswa belajar dengan sistem dua bahasa yakni bahasa Inggris dan bahasa Indonesia. Selain itu siswa unggulan akan diarahkan untuk mengikuti program MOS (Microsoft Office Specialist) , TOEFL dan JLPT N5 (Nihongo Noryoku Shiken 5) ketika akan lulus. Japanese Language Proficiency Test (JLPT) merupakan uji kemampuan berbahasa Jepang yang terbagi menjadi beberapa tingkat yaitu N1 , N2 , N3 , N4 dan N5. JLPT dengan tingkat N5 siswa harus menguasai 100 kanji dan mampu memahami kalimat standar yang ditulis dengan hiragana atau dengan kanji yang sangat sederhana.

Media Pembelajaran ialah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran[1], media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif [2] dan media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat merangsang pikiran , perasaan , perhatian dan kemauan si belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar [3], android merupakan OS (*Operating System*) *Mobile* yang tumbuh ditengah OS lainnya yang berkembang dewasa ini [19], selain itu android adalah

platform open source yang komprehensif dan dirancang untuk *mobile devices* [20], Android juga merupakan sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis Linux. Android umum digunakan di *smartphone* dan juga tablet PC. Fungsinya sama seperti sistem operasi Symbian di Nokia, iOS di *Apple* dan *BlackBerry OS* [21]. Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian media pembelajaran sebagai alat bantu mengajar untuk menyampaikan materi agar pesan lebih mudah diterima dan menjadikan siswa lebih termotivasi dan aktif sedangkan android merupakan sebuah sistem operasi yang digunakan pada telepon seluler yang umum digunakan oleh semua kalangan.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap pengajar di sekolah yang bernama Ibu Ayu Shinta Yuliani, S.Pd, terdapat banyak siswa kelas unggulan yang mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang. Hasil kuisioner terhadap 42 siswa unggulan kelas XI menyatakan bahwa 75.24% siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang, 49.52% siswa siap mengikuti JLPT N5 dan 73.33% merasa media pembelajaran yang ada saat ini kurang menarik. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu pengajar dalam memberikan materi (1 jam pelajaran/minggu) yang berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan, tidak adanya simulasi tes JLPT N5 sebagai bahan latihan, serta teralihkannya perhatian siswa dengan ponsel android yang dimiliki yang mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa.

Dengan adanya masalah yang telah dipaparkan diharapkan 'Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Jepang Guna Persiapan JLPT N5 Di SMA Pasundan 8 Bandung' dapat menjadi solusi sebagai sarana penyampaian materi bahasa Jepang yang lebih lengkap , latihan menulis , membaca, mengucapkan dan mendengarkan yang mana akan membantu baik guru dan siswa untuk mendapat hasil terbaik dalam pelajaran bahasa Jepang di sekolah maupun pada saat pelaksanaan tes JLPT N5.

Berdasarkan hal tersebut di atas , penulis memilih judul untuk tugas akhir ini, yakni **“Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Jepang Guna Persiapan JLPT N5 Di SMA Pasundan 8 Bandung Berbasis Android”** .

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang diatas dirumuskan masalahnya yaitu bagaimana membangun media pembelajaran bahasa Jepang sekaligus persiapan tes JLPT N5 pada siswa SMA Pasundan 8 Bandung berbasis android.

1.3 Maksud dan Tujuan

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membangun Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Android sebagai salah satu sarana media pembelajaran. Adapun tujuan dari Pembangunan Aplikasi Media Pembelajaran Bahasa Jepang Guna Persiapan JLPT N5 Di SMA Pasundan 8 Bandung Berbasis Android diantaranya :

1. Membantu siswa mempelajari materi di luar jam belajar di sekolah.
2. Membantu siswa melakukan simulasi tes JLPT N5.
3. Membantu siswa untuk berlatih mengenal penulisan kana dengan baik.

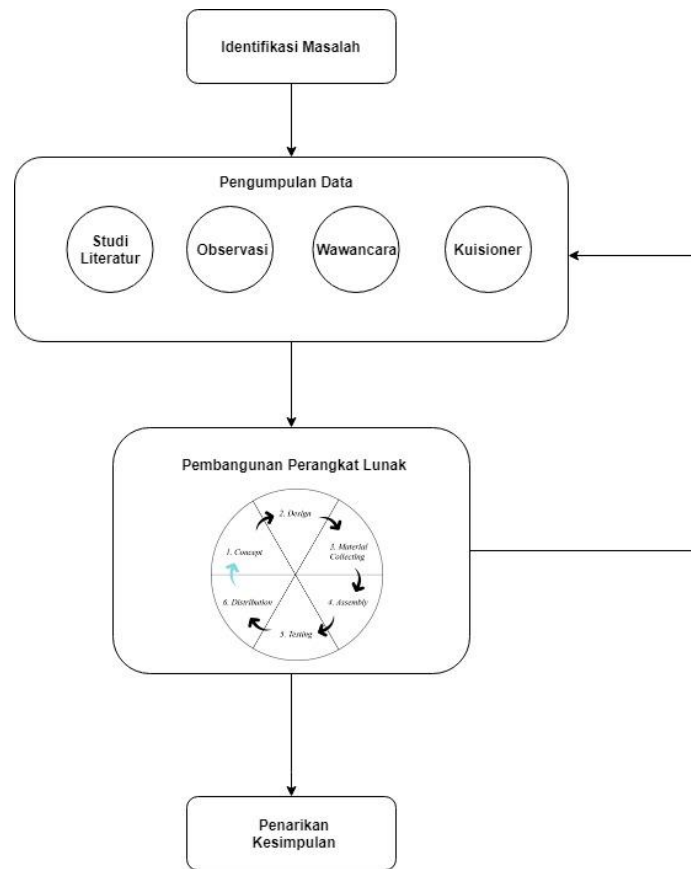
Adapun batasan masalah dalam pembuatan aplikasi berbasis android ini adalah sebagai berikut:

1. Perangkat lunak yang dibangun diimplementasikan pada perangkat *mobile android* dan dibangun menggunakan *software* penunjang Corel Draw , Audacity dan Construct.
2. Media penyampaian informasi yang dibangun mencakup suara , teks dan gambar.
3. Buku yang digunakan dalam membangun aplikasi adalah Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1 “Sakura” , Buku Pelajaran Bahasa Jepang 2 “Sakura” dan buku Kiat Sukses Mudah & Praktis Mencapai N5.
4. Aplikasi ini hanya digunakan oleh siswa unggulan kelas 11 SMA Pasundan 8 Bandung.
5. DBMS yang digunakan adalah MySQL.
6. Aplikasi yang dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Java*.
7. Pemodelan perangkat lunak menggunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*).

8. Metode pengembangan perangkat lunak menggunakan metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*).
9. Fitur yang disediakan mencakup materi yang disesuaikan dengan kurikulum di sekolah dan materi n5, latihan menulis , latihan *grammar* , latihan *listening* , latihan *speaking* dengan memanfaatkan *Speech recognition*.
10. Fitur *Speech recognition* hanya digunakan untuk mengecek kata dan kalimat apakah benar atau tidak.
11. Aplikasi bersifat online.

1.4 Metodologi Penelitian

Metode penelitian merupakan upaya sistematis dalam rangka pemecahan masalah yang dilakukan peneliti agar dapat menjawab permasalahan yang terjadi, metode yang digunakan oleh peneliti yaitu metode deskriptif.. Metode pengembangan yang digunakan adalah MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*, Luther – Sutopo.) Kemudian menyesuaikan dengan kebutuhan yang menghasilkan alur penelitian seperti dalam gambar berikut :



Gambar 1. 1 Alur Penelitian

1.4.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah yang dikemukakan maka dapat diidentifikasi yaitu dibutuhkan media atau sarana yang tepat yang dapat digunakan sebagai sarana pengenalan huruf hiragana, katakana , materi yang telah disesuaikan dengan silabus kurikulum serta buku sebagai pengantar JLPT N5 di SMA Pasundan 8 Bandung.

1.4.2 Pengumpulan Data

Metode Pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Studi Literatur

Pengumpulan data yang sifatnya berupa teori dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan media pembelajaran Bahasa Jepang.

2. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data dimana peneliti langsung datang ke tempat yang dijadikan penelitian untuk mengetahui proses yang terjadi di sana.

3. Wawancara

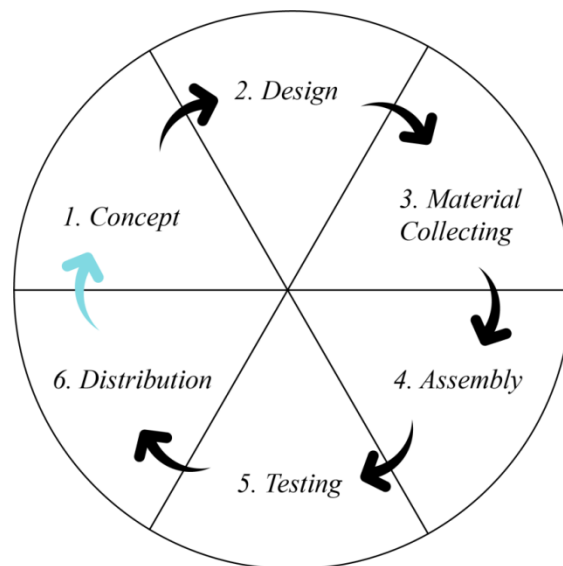
Wawancara adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan melalui tahap muka dan tanya jawab langsung antara peneliti dan narasumber.

4. Kuisioner

Teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan data responden yang berisikan beberapa pertanyaan sebagai patokan dan ukuran terhadap permasalahan.

1.4.3 Proses Pengembangan

Metode yang digunakan adalah metode pengembangan *Multimedia Development Life Cycle*, Luther – Sutopo.



Gambar 1. 2 Multimedia Development Life Cycle, Luther – Sutopo.

Tahapan dari metode Multimedia Luther-Sutopo adalah sebagai berikut :

1. *Concept* (Konsep)

Aplikasi ini bertujuan untuk membantu siswa unggulan kelas XI SMA Pasundan 8 Bandung dalam menerima materi secara maksimal terlepas dari ruang dan waktu, membantu mempersiapkan diri dalam menghadapi tes JLPT N5 dan sebagai penunjang pelengkap materi.

2. *Design* (Desain)

Pada tahapan ini, aplikasi yang akan dibangun berbasis android. Pemodelan perancangan aplikasi ini menggunakan pemodelan berorientasi objek. Bahasa pemrograman yang digunakan ialah Java.

3. *Material Collecting* (Pengumpulan Bahan)

Tahapan ini merupakan tahap pengumpulan bahan yang dibutuhkan dan berhubungan dengan pembangun aplikasi media pembelajaran bahasa Jepang guna persiapan JLPT N5 di SMA Pasundan 8 Bandung berbasis android.

4. *Assembly*

Pada tahap *assembly* (pembuatan) ialah tahap dimana pembuatan multimedia dibuat berdasarkan objek dan seluruh bahan yang dibutuhkan melalui tahap *design*.

5. *Testing* (Pengujian)

Tahapan ini merupakan tahap pengujian pada aplikasi yang telah dibangun. Pengujian aplikasi dilakukan untuk menguji dan mengamati akan adanya kekurangan yang terjadi dalam aplikasi. Metode pengujian menggunakan pendekatan *BlackBox* dan *User Acceptance Testing*.

6. *Distribution*

Pada tahap ini merupakan implementasi dan evaluasi terhadap aplikasi yang dibuat serta membuat spesifikasi perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan untuk mengeksekusi aplikasi, penjelasan cara pengoprasian aplikasi dan menjelaskan hasil tampilan.

1.4.4 Penarikan Kesimpulan

Tahapan ini merupakan penarikan kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan. Kesimpulan menjelaskan apakah aplikasi yang telah dibangun sudah sesuai dengan masalah yang ada atau tidak dan

memberikan saran agar aplikasi yang telah dibangun dapat selalu dikembangkan untuk selanjutnya.

1.5 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dari pembuatan penulisan tugas akhir ini ini disusun dalam lima bab dengan penyusunannya sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah, perumusan masalah, menentukan maksud dan tujuan, membatasi masalah agar pembahasan lebih terarah, menguraikan metodologi penelitian yang digunakan serta menguraikan susunan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini akan membahas teori-teori yang berkaitan dengan topik penelitian yang dilakukan.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini menjelaskan mengenai rancangan yang dibuat dalam aplikasi pembelajaran bahasa jepang guna persiapan JLPT N5 serta menguraikan langkah-langkah implementasi dari aplikasi yang telah dianalisa dan dirancang.

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

Pada bab ini menguraikan tentang implementasi sistem dalam bahasa pemrograman agar sistem dapat bekerja dengan baik, penggunaan program aplikasi, dan tampilan program serta pengujian blackbox untuk mengetahui kekurangan aplikasi yang telah dibangun.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi tentang kesimpulan yang diperoleh dari hasil merupakan implementasi dan pengujian aplikasi yang telah dibangun serta saran untuk pembangunan selanjutnya.

