

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini mempelajari bahasa Jepang itu bisa dikatakan sangat diminati di Indonesia. Survei The Japan Foundation tahun 2018 bahwa pelajar bahasa Jepang paling banyak berasal dari Cina dengan jumlah 1.004.625 orang dan Indonesia berada di urutan ke-2 dengan jumlah pelajar sebanyak 706.603 orang, survei ini dilakukan dalam 3 tahun sekali (The Japan Foundation, 2019). Menurut hasil survei, banyak berbagai macam ketertarikan untuk mempelajari bahasa Jepang, salah satunya tertarik dengan bahasa Jepang itu sendiri. Namun, meskipun bahasa Jepang banyak yang ingin mempelajarinya, tetapi juga dianggap sebagai bahasa asing yang sulit dipelajari (Brata dan Brata, 2018).

Maka dari itu, sebagai pembelajar bahasa Jepang pemula harus mampu menguasai kosakata dasar sejak awal pembelajaran guna menunjang kelancaran dalam berkomunikasi menggunakan bahasa yang kita pelajari baik secara lisan maupun tulisan. Hal ini sejalan dengan pendapat Dale dalam Kusuma (2017) bahwa dalam berbahasa, penguasaan kosakata merupakan salah satu syarat utama yang menentukan keberhasilan seseorang dalam terampil berbahasa. Artinya, kemampuan berbahasa seseorang sangat ditentukan dalam penguasaan kosakatanya. Karena apabila seseorang memiliki kemampuan kosakata yang terbatas tentu akan terbatas juga kemampuannya, baik dalam hal mengungkapkan atau menangkap perkataan orang lain.

Selain itu, seiring berkembangnya zaman, kemajuan teknologi berkembang pesat dalam perangkat dan *gadget* seperti *smartphone*. Akibatnya, ini mengarah pada perkembangan pesat dalam teknologi seluler yang telah membuat kita bergantung pada aplikasi seluler dalam kehidupan kita (Daud, dkk. 2018). Selain itu, aplikasi berbasis android menjadi alat yang sangat populer untuk dijadikan media pembelajaran. Media pembelajaran ini dibuat agar para pembelajar khususnya bagi pembelajar SMK / Sederajat atau pembelajar pemula yang mempelajari bahasa Jepang guna meningkatkan semangat belajar untuk belajar bahasa Jepang tidak harus di sekolah saja tapi diluar jam pelajaran pun bisa. Hal ini sejalan dengan pendapat Febrianty dan Ricardo (2019) bahwa untuk mempelajari suatu bahasa, siswa tidak cukup belajar di waktu formal saja akan tetapi siswa juga diharuskan memiliki jam belajar mandiri. Salah satu keunggulan media pembelajaran dalam bentuk aplikasi android cenderung lebih diminati oleh pembelajar, karena media menggunakan aplikasi android tidak ada batasan usia atau tingkatan (Haristiani dan Aryadi, 2017). Selain itu, dengan menggunakan aplikasi android pembelajar bisa mempelajarinya kapan saja dan dimana saja, karena *smartphone* mudah untuk dibawa.

Untuk mempelajari bahasa Jepang mempunyai kesulitan tersendiri, selain tidak digunakan sebagai bahasa sehari-hari masyarakat Indonesia, bahasa Jepang juga tidak menggunakan huruf abjad. Halpern (dalam Luo dan Lepage, 2015) menjelaskan bahwa bahasa Jepang memiliki empat jenis huruf yang digunakan dalam tulisan Jepang, yaitu *hiragana*, *katakana*, *kanji*, dan *romaji*. Selain itu, dalam mempelajari suatu bahasa tentunya akan ada kosakata yang harus dipelajari dan

diingat, karena kosakata merupakan hal yang sangat diperlukan bagi pembelajar yang mulai memasuki ranah pelajaran bahasa asing khususnya untuk pembelajar bahasa Jepang (Lubis, dkk. 2017). Oleh karena itu, penulis tertarik membuat suatu media alternatif untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) pada *smartphone* berbasis android yang dirancang khusus untuk siswa/i SMK / Sederajat atau pembelajar bahasa Jepang pemula yang tertarik untuk meningkatkan keterampilan dalam bahasa Jepang pada bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan ingin bekerja di perusahaan IT Jepang kelak.

Dalam media ini pembelajar dapat mempelajari kosakata bahasa Jepang bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) serta pembelajar dapat dengan mudah mempelajarinya dan mengingatnya, karena media ini berisi kosakata dasar dan dilengkapi dengan cara bacanya juga pengoprasian media ini sangat mudah dimengerti. Selain itu, setelah penulis telusuri dari sekian banyak aplikasi pembelajaran alternatif yang ada di *playstore* (tempat menelusuri dan mengunduh aplikasi android) bahwa aplikasi yang membahas kosakata khusus kosakata bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) masih jarang, tetapi itu sangat dibutuhkan bagi yang ingin meningkatkan bahasa Jepangnya di bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) juga yang ingin bekerja di dunia Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) karena pada zaman sekarang, tidak sedikit perusahaan-perusahaan yang menggunakan atau memanfaatkan teknologi, contohnya perusahaan Jepang.

Pada penelitian terdahulu penulis menemukan penelitian yang hampir serupa dengan penelitian yang penulis lakukan, penelitian tersebut oleh Purnama (2015). Hasil penelitian tersebut membahas tentang media alternatif untuk mempelajari kosakata dan lainnya berbasis desktop. Persamaan dalam penelitian ini yaitu sama-sama membahas media alternatif untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang. Namun, terdapat perbedaan dengan penelitian yang penulis lakukan, terutama dari segi *design, font*, dan materi. Materi yang penulis lakukan lebih fokus pada pembelajaran kosakata bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) karena penulis ingin membuat suatu media khusus kosakata bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) saja. Perbedaan yang paling signifikan dari media yang dihasilkan adalah bahwa penelitian oleh Purnama (2015) media alternatif kosakata berbasis desktop atau untuk pengguna komputer, sedangkan media yang dihasilkan oleh penulis adalah berbasis android atau untuk pengguna *smartphone*.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud untuk membuat media alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dalam bentuk skripsi yang berjudul “*Gijutsugoi* Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi Tingkat Dasar”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka dalam penelitian ini penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

- a. Bagaimana cara pembuatan media *Gijutsugoi* sebagai media alternatif pembelajaran kosakata dalam bahasa Jepang?
- b. Bagaimana cara pengoperasian media *Gijutsugoi* sebagai media alternatif pembelajaran kosakata dalam bahasa Jepang?
- c. Bagaimana tanggapan responden terhadap media *Gijutsugoi* sebagai media alternatif pembelajaran kosakata dalam bahasa Jepang?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah yang akan diteliti menjaga fokus inti masalah, penulis membuat aplikasi ini diperuntukan sebagai media belajar bagi siswa/i SMK / Sederajat atau pembelajar bahasa Jepang pemula. Khususnya bagi pembelajar yang tertarik untuk meningkatkan keterampilan dalam bahasa Jepang pada bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) dan ingin bekerja di perusahaan IT Jepang kelak.

Selain itu, penulis pun membatasi materi yang digunakan pada aplikasi *Gijutsugoi* ini, penulis hanya mengambil kosakata-kosakata yang ada di buku “Bahasa Jepang Untuk Teknologi Informatika” oleh Tjhin Thian Shiang yang diterbitkan oleh Gakushudo pada tahun 2013.

1.4 Tujuan Penelitian

Seperti yang telah dituliskan pada rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Untuk mengetahui cara pembuatan media *Gijutsugoi* sebagai media alternatif pembelajaran kosakata dalam bahasa Jepang.
- b. Untuk mengetahui cara pengoperasian media *Gijutsugoi* sebagai media alternatif pembelajaran kosakata dalam bahasa Jepang.
- c. Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap media *Gijutsugoi* sebagai media alternatif pembelajaran kosakata dalam bahasa Jepang.

1.5 Manfaat Penelitian

Sebagai pembuat media, besar harapan penulis agar aplikasi *Gijutsugoi* dapat diterima di masyarakat umum, khususnya dapat bermanfaat bagi pembelajar bahasa Jepang. Manfaat penelitian ini di bagi menjadi dua, yaitu:

- a. Bagi Penulis
 - 1) Dapat mengaplikasikan dan mengamalkan kemampuan bahasa Jepang yang telah dipelajari selama masa perkuliahan.
 - 2) Dapat mengaplikasikan ilmu dalam bidang komputer yang telah dipelajari selama masa perkuliahan.
 - 3) Menambah pengetahuan mengenai pembuatan media pembelajaran.
- b. Bagi Pembelajar Bahasa Jepang
 - 1) Hasil penelitian ini dapat menambah pembelajar untuk mengetahui kosakata dalam bahasa Jepang.

- 2) Hasil penelitian ini dapat diajukan sebagai bahan masukan pembelajaran kosakata dalam bahasa Jepang.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut.

a. BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini membahas mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

b. BAB II Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini menjelaskan berbagai teori-teori pendukung penelitian media alternatif pembelajaran *Gijutsugoi* yang dikutip dari jurnal dan buku yang sudah dipublikasikan.

c. BAB III Metode Penelitian

Dalam bab ini membahas mengenai metode penelitian, objek penelitian, waktu dan lokasi penelitian, prosedur penelitian yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

d. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Dalam bab ini membahas mengenai temuan penelitian, pembahasan, serta kekurangan dalam penelitian yang telah dilakukan.

e. BAB V Kesimpulan dan Saran

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