BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Huruf dalam bahasa jepang disebut *moji*, termasuk didalamnya huruf-huruf *kanji, hiragana, katakana, roomaji* dan sebagainya. Ada yang menyebut huruf ini dengan istilah *monji* dan ada pula yang menyebutnya hanya dengan istilah *ji*. Sudjianto & Dahidi (2004).

Huruf yang dirasakan paling sulit bagi para pembelajar bahasa jepang adalah huruf *kanji*. Hal ini pun dirasakan oleh penulis. Bahkan di antara para pembelajar yang memiliki latar belakang budaya *kanji* pun (seperti orang Cina, orang Korea, orang Taiwan dan sebagainya) kadang-kadang merasa kesulitan apabila berhadapan dengan huruf *kanji* Jepang. Penulis pun mengalami berbagai kendala dalam mempelajari huruf kanji karena selain bentuknya yang rumit, jumlahnya pun sangat banyak.

Dalam mengatasi kesulitan mempelajari huruf *kanji* banyak diciptakan cara atau media pembelajaran ataupun pengajaran huruf *kanji*. Salah satu penelitian tentang media pembelajaran *kanji* sebelumnya adalah *HYAKUGO* yang dibuat oleh Zakaria (2011). Namun penelitian tersebut masih dioperasikan melalui *Personal Computer* dan memfokuskan pembelajarannya terhadap *kanji-kanji Nihongo Nouryokushiken N5*.

Berbeda dengan penelitian tersebut, penulis membuat media pembelajaran *kanji* tingkat dasar yang berbasis android untuk para pengguna *smartphone* atau *tablet* layar sentuh dikarenakan pada saat ini penggunaan *smartphone* atau *tablet* layar

sentuh sudah sangat menjamur di kalangan masyarakat luas termasuk pembelajar bahasa Jepang. Terdapat cara penulisan masing-masing *kanji* yang tidak terdapat pada media di dalam penelitian sebelumnya, terdapat fitur-fitur tambahan seperti sejarah *kanji,* materi pembelajaran yang sudah dibagi menjadi 5 bab, terdapat latihan soal essai serta pilihan ganda pada tiap bagian akhir materi, juga terdapat fitur kuis yang berisikan soal-soal yang telah diacak dari semua materi yang ada.

Selain itu, alasan pertimbangan penulis membuat media berbasis android ini dikarenakan media ini bersifat *mobile* sehingga memiliki keunggulan yaitu dapat dioperasikan secara *mobile* di berbagai tempat atau di sela-sela aktivitas penggunanya.

Adapun *kanji* yang akan digunakan dalam media ini adalah *kanji-kanji* dasar dalam buku Nihongo Shoho bab 3 hingga bab 14. Sedangkan untuk perancangan media ini dari tahap awal hingga tahap akhir penulis menggunakan lima jenis *software* yakni *Fruity loop, CorelDRAWX5, Adobe PhotoshopCS3, Photoscape dan AppInventor2.* Alasan penulis menggunakan banyak *software* dalam pembuatan media ini dikarenakan masing-masing fungsi *software-sotware* tersebut yang berbeda namun saling melengkapi untuk membangun media pembelajaran berbasis android ini.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk merancang media yang berjudul "*Shoho Kanji Mobile* sebagai media alternatif dalam pembelajaran *kanji* tingkat dasar".

1.2 Rumusan Masalah

Melihat pada hal-hal yang telah dijabarkan pada latar belakang diatas, maka penulis merumuskan masalah-masalah yang akan dibahas pada penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara pembuatan media alternatif *Shoho Kanji Mobile ?*
2. Bagaimana cara pengoperasian media alternative *Shoho Kanji mobile ?*
3. Bagaimana tanggapan pembelajar terhadap media *Shoho Kanji Mobile* ?

1.3 Batasan Masalah

Materi dalam penelitian ini dibatasi pada *kanji-kanji* bab 3 hingga bab 14 yang terdapat pada buku *Nihongo Shoho*, sebanyak 111 kanji.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui bagaimana cara pembuatan media alternatif *Shoho Kanji Mobile.*
2. Untuk mengetahui bagaimana cara pengoperasian media alternatif *Shoho Kanji Mobile.*
3. Untuk mengetahui tanggapan pembelajar terhadap media *Shoho kanji Mobile.*

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan memberikan manfaat terhadap :

1. Penulis

   Mampu membuat sebuah media alternatif pembelajaran bahasa jepang berbasis android.

2. Pembelajar Bahasa Jepang

   Memberikan alternatif pilihan dalam mempelajari *kanji* tingkat dasar.

3. Lembaga

   Dapat dijadikan referensi dalam perkuliahan Komputer Aplikasi Bahasa Jepang yang membahas tentang media alternatif.

1.6 Definisi Operasional

Shoho Kanji Mobile adalah media alternatif untuk mempelajari *kanji-kanji* tingkat dasar yang penulis buat dengan menggunakan *software Fruityloop, Coreldraw, Adobe photoshop, Photoscape, Java runetime, dan AppInventor*. Media ini berisikan 5 materi yang didalamnya terdapat total 111 *kanji* beserta *on'youmi* dan *kun'youmi* nya, 111 urutan penulisan *kanji* serta 66 latihan soal berbentuk pilihan ganda dan *essay*.

"*Shoho Kanji Mobile* sebagai media alternatif dalam pembelajaran *kanji* tingkat dasar" adalah media alternatif yang didalamnya terdapat 111 *kanji* dasar dalam buku *Nihongo Shoho* bab 3 sampai bab 14 yang dapat di gunakan pada *smartphone* berbasis android sehingga memungkinkan penggunanya mempelajari *kanji* dasar dalam berbagai kondisi dan tempat.

1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam laporan ini adalah sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

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

BAB II : Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini dijelaskan teori-teori mengenai pengertian Media, Media Alternatif, Android, *CorelDRAW, Adobe Photoshop, Photoscape, AppInventor*, dan *Kanji*.

BAB III : Metode Penelitian

Dalam bab ini dibahas mengenai metode penelitian yang digunakan.

BAB IV : Pembahasan

Dalam bab ini diuraikan mengenai pembuatan media alternatif *shoho kanji mobile*, pengoperasian, serta hasil penelitian berupa tanggapan para responden.

BAB V : Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini akan dipaparkan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang diperoleh.