BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada abad 21, era dimana kita tinggal ini dicirikan sebagai zaman nya media dan teknologi informasi dan komunikasi (TIK). Ketergantungan kita terhadap TIK sudah tidak dapat terelakan lagi, dikarenakan sangat banyak inovasi dan perubahan daripada TIK yang mewabah ke semua elemen masyarakat. TIK sudah banyak kita manfaatkan dalam kehidupan kita sehari-hari dalam banyak bidang, khususnya dalam bidang pendidikan. Pada abad ini pendidikan menjadi semakin penting untuk menjamin peserta didik memiliki keterampilan belajar dan berinovasi, keterampilan menggunakan teknologi dan media informasi, serta dapat bekerja, dan bertahan dengan menggunakan keterampilan untuk hidup atau *life skills* (Murti, 2013).

Dalam penerapannya di bidang pendidikan, TIK efisien sebagai alat bantu pengajaran. Sebagaimana dikemukakan oleh Munir (2009) bahwa pemaknaan kehadiran TIK dalam pendidikan tiga paradigma yang salah satunya ialah TIK sebagai program aplikasi atau alat bantu untuk manajemen yang efektif dan efisien dalam pendidikan.

Secara umum alat bantu dalam pendidikan yang dimaksud adalah media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang sering dipakai adalah buku. Buku sebagai media pembelajaran pada umumnya berisi teks, namun saat ini bukan hanya teks saja melainkan disertai gambar sebagai pendukung teks didalamnya.

Tetapi, sebagai media pembelajaran yang mendominasi saat ini buku tetap saja memiliki kekurangan baik bagi pembaca yang fasih dan pembaca yang buruk, untuk pembaca yang buruk jelas sekali bahwa pembaca membutuhkan waktu lama untuk memahami maksud dan isi dari buku tersebut yang menyebabkan kegagalan dalam memahami buku tersebut. Adapun bagi pembaca yang fasih, yang mungkin menemui kesulitan dengan lamanya memahami kata-kata baru, seperti istilah teknik dan bahasan dengan ranah yang jarang digeluti. Dari kedua kasus diatas, pembaca cenderung menggunakan insting, tidak terburu-buru, dan sering mengulang agar terhindar dari kegagalan pemahaman (Kozma, 1991).

Dikarenakan hal diatas, banyak media pembelajaran yang mulai dikembangkan, diantaranya adalah melalui tape rekorder, komputer, internet, dan yang terbaru adalah dengan menggunakan aplikasi di *mobile phone.*

Mobile phone yang kini telah berevolusi menjadi *smartphone* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menunjang dalam pembelajaran bahasa yang dapat diakses dengan mudah baik oleh pengajar sebagai pemberi informasi maupun murid sebagai penerima informasi, Dengan penggunaan teknologi *mobile* yang bijak, dapat lebih memudahkan pengajaran bahasa dan memungkinkan pembelajar memahami bahasa dengan cara yang efektif (El Haryry, 2015).

Media pembelajaran yang menggunakan teknologi *mobile* disebut *mobile learning.* Keunggulan *mobile learning* dapat digunakan untuk mengatasi keterbatasan yang ada pada komputer. Keunggulan dari perangkat *mobile* antara

lain mudah dibawa, dapat terhubung ke jaringan kapan saja dan di mana saja, lebih fleksibel dalam mengakses sumber belajar (Woodill, 2011)

Di zaman sekarang *mobile phone* sudah memiliki sistem operasi (*Operating System*) *Android*. *Android* adalah sistem operasi untuk telepon seluler yang berbasis *Linux Android* yang menyediakan *platform* terbuka bagi para pengembang untuk menciptakan aplikasi mereka sendiri dan digunakan oleh bermacam perangkat mobile.

Dengan tersedianya sistem operasi yang menyediakan *platform* tersebut, para pengembang semakin mudah menciptakan berbagai aplikasi termasuk aplikasi yang berbasis pendidikan khususnya dalam pendidikan bahasa. Bukan hanya bahasa Inggris saja, dari berbagai bahasa yang ada di dunia termasuk bahasa Indonesia dan Jepang pun sudah dibuat.

Salah satu contoh aplikasi tersebut adalah Kamus dan tata bahasa. Tetapi, setelah penulis telusuri dari sekian banyak aplikasi yang berbasis pendidikan pembelajaran bahasa tersebut, hanya sedikit saja aplikasi yang tersedia di *playstore* (tempat download aplikasi gratis yang di khususkan untuk *android*), yang membahas tata bahasa Jepang. Dan dari kebanyakan dari aplikasi tersebut hanya membahas tata kalimat dasarnya saja.

Selain itu, penulis pun melakukan wawancara terhadap masalah yang dialami oleh pengguna sebagai pembelajar bahasa Jepang, dan menganalisis solusi dari masalah dan kebutuhan tersebut. Wawancara dilakukan pada tanggal 5 Juni 2017 kepada 20 orang responden yang akan melaksanakan ujian JLPT N3 atau yang telah lulus JLPT N4.

Hasil dari wawancara didapat masalah yang dihadapi responden yaitu proses pembelajaran yang digunakan saat ini kurang efektif saat mempelajari tata bahasa Jepang JLPT N3. Proses pembelajaran yang dimaksud adalah pembelajaran menggunakan buku. Penggunaan buku susah dipahami yang cenderung bahasa pengantarnya menggunakan bahasa Inggris. Selain itu 15 orang dari 20 orang responden mengatakan bahwa aplikasi pembelajaran tata bahasa JLPT N3 sangat dibutuhkan sebagai alat bantu pendamping pembelajaran menggunakan metode konvensional yaitu buku dsb.

Oleh karena itu, penulis merasa perlu untuk membuat sebuah media berupa aplikasi tata bahasa Jepang JLPT N3 pada *smartphone* berbasis *android* untuk memenuhi keperluan tersebut. Sumber yang akan digunakan oleh penulis untuk menyusun aplikasi tersebut adalah buku *Mimi Kara Oboeru Nihongo Noryokushiken Bunpo Toreningu N3.*

Buku *Mimi Kara Oboeru Nihongo Noryokushiken Bunpo Toreningu N3* adalah buku yang memuat tata bahasa Jepang dasar JLPT N3. Didalam buku ini terdapat penjelasan yang mudah dipahami bagi pembelajar bahasa Jepang lanjutan setelah menempuh JLPT N4 dan didukung oleh latihan disetiap bahasan nya.

Penelitian serupa pernah dilakukan oleh Mohammad Ichsan Fahmi (2015) dalam bentuk aplikasi yang berjudul *Wakariyasui bunpou*. Namun dalam aplikasi tersebut hanya membahas tata bahasa dasar saja. Tujuan dari pembuatan media ini adalah meningkatkan kemudahan pembelajar bahasa Jepang untuk mempelajari tata bahasa Jepang JLPT N3 yang tercantum didalam buku *Mimi Kara Oboeru Nihongo Noryokushiken Bunpo Toreningu N3* menggunakan media *smartphone* berbasis

android. Media ini akan dibuat dengan menarik supaya mudah dipahami dan tidak menjadi bosan sehingga setiap penjelasaan dapat dengan cepat dipahami oleh pembelajar. Dengan menggunakan media pembelajaran tata bahasa khususnya tata bahasa kalimat menggunakan *smartphone* berbasis *android* diharapkan pengguna media dapat mengakses aplikasi dan belajar tata bahasa Jepang JLPT N3 ini dimanapun dan kapanpun.

Dengan latar belakang masalah di atas, penulis bermaksud untuk membuat media pembelajaran mengenai pembelajaran tata bahasa dalam bentuk skripsi yang berjudul *"Kakumei-poo* Sebagai Media Pembelajaran Tata Bahasa Jepang JLPT N3 Pada *Smartphone* Berbasis *Android"*.

1.2 Rumusan Masalah

Dari hal-hal yang sudah dijabarkan dalam pendahuluan, penulis merumuskan masalah dalam penelitian atau pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan media aplikasi untuk belajar tatabahasa Jepang JLPT N3 *Kakumei-poo*?
2. Bagaimana cara mengoperasikan media aplikasi untuk belajar tata bahasa Jepang JLPT N3 *Kakumei-poo*?
3. Bagaimana tanggapan responden mengenai media aplikasi untuk belajar tata bahasa Jepang JLPT N3 *Kakumei-poo*?

1.3 Batasan Masalah

Melalui pembuatan aplikasi ini penulis ingin mencoba memberi solusi untuk masalah-masalah diatas. Dan untuk menjaga fokus inti masalah, penulis membuat aplikasi ini diperuntukan sebagai media belajar bagi pembelajar bahasa Jepang. Khususnya bagi pembelajar yang akan menempuh ujian JLPT N3. Dan penulis pun membatasi materi yang digunakan dalam aplikasi *Kakumei-poo* ini adalah hanya tata bahasa yang tercantum dalam buku *Mimi Kara Oboeru Nihongo Noryokushiken Bunpo Toreningu N3* dengan 102 tata bahasa (Keterangan : Terlampir)

1.4 Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan proses pembuatan media aplikasi untuk belajar tata bahasa Jepang JLPT N3 *Kakumei-poo*?
2. Mendeskripsikan cara mengoperasikan media aplikasi untuk belajar tata bahasa Jepang JLPTN3 *Kakumei-poo*?
3. Mengetahui tanggapan responden mengenai media aplikasi untuk belajar tata bahasa Jepang JLPT N3 *Kakumei-poo*?

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari tata bahasa Jepang. Selain itu, produk yang dihasilkan diharapkan dapat menjadi alat bantu yang memudahkan pembelajar bahasa Jepang, khususnya pembelajar tata bahasa JLPT N3.

1.5.2 Manfaat Praktis

a) Bagi Penulis

Mampu membuat sebuah media alternatif pembelajaran bahasa Jepang. Penulis, dapat menambah wawasan serta dapat lebih memahami mengenai tata bahasa JLPT N3 dari segi tata cara pemahaman, dan penggunaan yang baik dan benar tata bahasa tersebut. Dengan memberikan atau dapat mensajikan metode alternatif dalam belajar bahasa Jepang khususnya dalam mempelajari tata bahasa.

b) Bagi Penulis

Memberikan alternatif pilihan belajar yang mudah dan menarik dalam mempelajari tata bahasa, dan memaksimalkan belajar tata bahasa Jepang JLPT N3 dengan aplikasi *kakumei-poo* pada smartphone bahasa.

c) Bagi Lembaga

Mampu Memberikan alternatif media belajar/mengajar pembelajaran tata bahasa JLPT N3 sehingga nantinya dapat digunakan sebagai alat

pembelajaran untuk Program Studi Sastra Jepang UNIKOM khususnya, di lembaga pendidikan bahasa Jepang lain pada umumnya.

1.6 Definisi Operasional

Kakumei-poo adalah media aplikasi untuk *smartphone* berbasis *android* yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan pembelajar bahasa Jepang tata kalimat khususnya tata bahasa JLPT N3. Media ini merupakan media pembelajaran interaktif yang disusun berdasarkan materi yang sesuai dengan buku *Mimi Kara Oboeru Nihongo Toreningu N3* dan *Donna Toki Dou Tsukau Nihongo Hyougen Jiten* dan dirancang semenarik mungkin dan semudah mungkin agar dapat memenuhi kebutuhan pembelajaran tata bahasa Jepang JLPT N3.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini menjelaskan teori-teori pendukung penelitian multimedia *Kakumei-poo* serta menjelaskan *software* dan media pendukung penelitian, seperti *Adobe Flash, Adobe Photoshop,* buku *Mimi Kara Oboeru Nihongo Toreningu N3*.

BAB III : METODE PENELITIAN

Berisi metode penelitian, tahap penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data, waktu dan lokasi penelitian, dan teknik pengolahan data

BAB IV : PEMBAHASAN

Berisi pembahasan media *Kakumei-poo* mulai dari proses pembuatan, langkah pengoperasian media, dan tanggapan responden dijelaskan pada bab ini.

BAB V : KESIMPULAN

Bab ini berisi kesimpulan dari kesuluruhan penelitian dan saran dari penulis