BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Muslim (2012) proses belajar dan hasil belajar dipengaruhi oleh banyak faktor. Secara garis besar terdapat dua macam golongan, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor yang berasal dari luar diri siswa. Faktor yang berasal dalam diri siswa yaitu latar belakang siswa yang diantaranya berupa aktivitas belajar, umur, jenis kelamin, motivasi, fasilitas belajar, tingkat sosial ekonomi, dan sebagainya. Sedangkan faktor yang berasal dari luar diri siswa berupa bahan pelajaran, sumber belajar, guru, dan lingkungan. Tidak memuaskannya hasil belajar dapat disebabkan oleh proses belajar mengajar yang berlangsung masih terfokus pada pengajar sebagai sumber belajar utama. Kebanyakan metode pembelajaran yang diberikan oleh pengajar kurang bervariasi. Hal ini bisa dilihat pada masih digunakannya buku sebagai media pembelajaran utama.

Selain itu proses pembelajaran pada umumnya masih menggunakan buku yang tebal dan berat. Hal ini mengakibatkan para siswa malas untuk membawanya dan berakhir menjadi pajangan pada lemari saja. Sehingga media pembelajaran tersebut tidak bisa sewaktu-waktu digunakan oleh siswa (kurang praktis).

Pada umumnya para pembelajar berinisiatif membuat catatan pada buku catatan atau binder untuk menggantikan buku yang tebal dan berat. Namun hal itu memiliki kelemahan yaitu mudah hilang dan mudah rusak karena masih

menggunakan kertas. Hal tersebut, dapat diatasi apabila dunia pendidikan mampu mengoptimalkan kemajuan teknologi.

Menurut Sahid (2011) dalam beberapa tahun terakhir, pemanfaatan *Information Communication and Technology* (ICT) dalam dunia pendidikan sudah mulai memasyarakat, mulai dari jenjang pendidikan dasar, menengah, sampai ke perguruan tinggi, meskipun variasi dan fokus pemanfaatannya berbeda-beda pada masing-masing institusi.

Sahid (2011) juga menambahkan bahwa kemajuan ICT memungkinkan pembelajaran dengan menggunakan suatu alat yang disebut multimedia. Pada umumnya jenis-jenis multimedia yang sering digunakan untuk keperluan media pembelajaran yaitu multimedia presentasi pembelajaran dan multimedia interaktif.

Multimedia interaktif untuk media pembelajaran yang sering digunakan pada umumnya dapat berupa audio-video, penggunaan *power point* dan penggunaan perangkat *motion media*. Perangkat *motion media* adalah perangkat yang mampu menampilkan informasi dalam bentuk tulisan/gambar yang dapat bergerak contohnya komputer dan *smartphone*. Hasil dari pengembangan multimedia interaktif sebagai media pembelajaran salah satunya dapat berupa *mobile learning*.

Mobile learning merupakan salah satu alternatif pengembangan media pembelajaran. Kehadiran *mobile learning* ditunjukan sebagai pelengkap pembelajaran serta memberikan kesempatan pada siswa untuk mempelajari materi yang kurang dikuasai di manapun dan kapanpun. (Wirawan, 2011)

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).

Membuat media pembelajaran yang berbasis perangkat *Mobile learning* mempunyai berbagai macam keunggulan. Biayanya murah, mendukung konten multimedia, mengurangi biaya pelatihan khusus, serta bisa diakses di manapun 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 dilingkungan Universitas Komputer Indonesia oleh Ichsan (2015) yang berjudul *Wakariyasui Bunpou*. *Wakariyasui Bunpou* merupakan aplikasi media pembelajaran pola kalimat bahasa jepang dengan memanfaatkan *smartphone* berbasis *android*.

Namun, di dalam aplikasi tersebut pola kalimat tingkat dasar kurang mendapatkan pembahasan yang cukup. Materi yang terdapat di dalalamnya adalah materi level N5 menengah hingga N4.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis ingin membuat media pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang dengan memanfaatkan kemajuan teknologi informasi dan komunikasi berupa media pembelajaran *mobile learning* learning yang murah, mudah dan *fleksibel*. Media pembelajaran tersebut memanfaatkan perangkat *smartphone* berbasis *operating system* dari *android*. Kemudahan pengembangan *software* menggunakan *android* merupakan keunggulan sistem operasi *android*. Media pembelajaran yang akan dibuat merupakan sebuah aplikasi *android* yang akan menampilkan materi pembelajaran. Diharapkan dengan menggunakan *android* nantinya akan lebih mudah dalam mengambangkan aplikasi.

Selain itu penulis juga ingin melengkapi aplikasi sebelumnya yang dibuat oleh Ichsan (2015), baik dari segi tampilan, konten serta pembahasan yang dapat digunakan untuk memfasilitasi para pembelajar bahasa Jepang khususnya tingkat dasar untuk mempersiapkan diri sebelum melangkah ke level N5 menengah dan selanjutnya.

Maka dari itu berdasarkan uraian diatas, tema yang akan diteliti pada penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis *mobile learning* dengan judul *Pembuatan Aplikasi Kantan-na Bunpou Sebagai Media Pembelajaran Pola Kalimat Tingkat Dasar Bahasa Jepang Berbasis Android*. Materi yang dibahas pada aplikasi *Kantan Bunpou* terdiri dari 12 kategori dengan materi keseluruhan berjumlah 33 pola kalimat berdasarkan pada buku *Donna Toki Dou Tsukau Level Dasar*.

1.2 Rumusan Masalah

Dengan mengetahui latar belakang yang di uraikan sebelumnya, penulis menetapkan masalah yang ingin dijawab dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut

1. Bagaimana proses pembuatan Aplikasi *Kantan Bunpou* pada *smartphone* berbasis *android*.
2. Bagaimana cara mengoperasikan Aplikasi *Kantan Bunpou* pada *smartphone* berbasis *android.*
3. Bagaimana tanggapan dari Pengguna Aplikasi *Kantan Bunpou* pada *smartphone* berbasis *android*.

1.3 Batasan Masalah

Agar penulisan penelitian ini tidak menyimpang dan mengambang dari tujuan semula yang telah direncanakan, maka penulis menetapkan batasan masalah dalam penelitian ini yaitu hanya berdasarkan pada buku standar dari JLPT *Donna Toki Dou Tsukau*. Materi yang digunakan hanya terbatas pada tingkat dasar saja.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dengan judul adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui bagaimana proses pembuatan aplikasi *Kantan Bunpou* pada *smartphone* berbasis *android*
2. Mengetahui cara mengoperasikan Aplikasi *Kantan Bunpou* pada *smartphone* berbasis *android.*
3. Mengetahui tanggapan dari Pengguna Aplikasi *Kantan Bunpou* pada *smartphone* berbasis *android.*

1.5 Manfaat Penelitian

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

1. Mengetahui model aplikasi *android* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
2. Bagi penulis, produk penelitian ini dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif bila metode buku dianggap kurang menarik minat pembelajar sehingga mampu meningkatkan prestasi belajar, khususnya pola kalimat bahasa Jepang.
3. Bagi dosen, produk ini dapat dijadikan alternatif media pembelajaran untuk mendukung kegiatan pembelajaran pola kalimat bahasa Jepang.
4. Bagi pembaca, penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif sarana belajar yang menarik dalam mempelajari pola kalimat bahasa Jepang.

1.6 Definisi Operasional

Kantan bunpou adalah media pembelajaran alternatif yang dibuat untuk mempelajari pola kalimat bahasa Jepang tingkat dasar. Aplikasi ini berisikan 33 pola kalimat yang disusun berdasarkan kategori kegunaan, masing-masing kategori terdapat berbagai macam pola kalimat berdasarkan pada buku *Donna Toki Dou Tsukau* untuk tingkat dasar. Materi dibatasi dengan mengambil materi tingkat dasar saja.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan hasil pembuatan aplikasi, penulis akan menggunakan sitematika 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, tujuan dibuatnya aplikasi, manfaat aplikasi, definsi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Pada bab ini berisi berbagai macam kutipan yang diambil dari jurnal, buku, dan hasil penelitian yang sudah dipublikaskan. Kutipan yang dibahas menjelaskan tentang Media, Media Pembelajaran, *Smartphone*, Sistem Operasi, *Android*, Adobe Flash, *Action script*, *mobile learning*, Nouryoku Shiken dan bunpou.

BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini membahas tentang metode penelitian dan teknik pengumpulan data. Pembahasan pada metode penelitian ini meliputi proses Analisis kebutuhan, Desain, Pengolahan, Implementasi, Uji coba. Sedangkan untuk teknik pengumpulan data meliputi Instrumen penelitian, Sumber data, teknik mengolah data serta kesimpulan.

BAB IV Hasil Pembuatan dan Pembahasan

Pada bab ini menjelaskan bagaimana cara pembuatan *Kantan bunpou*, bagaimana cara pengoperasian, serta manfaat yang dirasakan oleh pengguna terhadap kemampuan pembelajar bahasa Jepang.

BAB V Kesimpulan dan Saran

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