

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang**

Setiap orang yang lahir dengan normal pasti dilengkapi dengan kemampuan mendengarkan. Burhan (1971:81) menjelaskan, bahwa kemampuan dasar dapat mendengarkan dibawa sejak lahir dan akan berkembang melalui proses belajar. Proses belajar yang dilaluinya itu akan menjadikan yang bersangkutan memiliki kemampuan mendengarkan yang efektif. Bahasa merupakan alat komunikasi yang penting bagi manusia. Menurut Fromkin dan Rodman (1998:3), manusia hidup dalam sebuah dunia bahasa. Kegiatan-kegiatan manusia seperti bekerja, belajar, berbicara, atau aktivitas serupa, hampir seluruhnya menggunakan komunikasi bahasa. Selain itu bahasa merupakan salah satu aspek dari kebudayaan. Sebagai salah satu manifestasi kebudayaan, bahasa memiliki peran yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Dalam setiap kebudayaan bahasa merupakan suatu unsur pokok yang terdapat dalam masyarakat. Keanekaragaman bahasa dalam masyarakat, baik dalam cakupan yang luas (internasional).

Saat ini kita telah memasuki era globalisasi, dimana batas-batas kenegaraan semakin memudar. Dengan semakin majunya semangat untuk lebih mengenal dunia global, timbul minat yang besar untuk bepergian ke luar negeri. Salah satu tujuan pariwisata yang menjadi target para pelancong dari Indonesia adalah negara Jepang. Faktor kebudayaan, nilai sejarah, kuliner, objek-objek

wisata, dan keunikan lain yang ditawarkan negara tersebut menjadi daya tarik bagi wisatawan untuk melakukan perjalanan ke negara Jepang.

Peminat belajar bahasa asing juga semakin meningkat seiring perubahan zaman. Sebuah studi yang dilakukan pada beberapa universitas di Singapura mengatakan bahwa bahasa Jepang merupakan bahasa yang paling diminati untuk dipelajari, hal ini tidak mengejutkan karena pengaruh dari *culture* Jepang yang semakin merebak seperti *anime* dan *manga* (Wharton, 2005). Hal ini juga tentu berlaku di Indonesia. Indonesia merupakan negara ketiga terbanyak yang mempelajari bahasa Jepang setelah China dan Korea Selatan. Beberapa tahun belakangan, jumlah orang Indonesia yang belajar bahasa Jepang terus meningkat (Kompas, 2010). Peminat Bahasa Jepang di Indonesia bukan hanya pada kalangan pebisnis tapi juga pada kalangan generasi muda (MetroTV News, 2010).

Seiring dengan perkembangan *smartphone*, pembelajaran bahasa menggunakan konsep *m-learning* semakin berkembang. Meskipun *m-learning* mempunyai kekurangan yakni membutuhkan waktu yang lebih lama tetapi kemungkinan untuk belajar dimana saja dan kapan saja merupakan kelebihan yang dapat menutupi kekurangan tersebut. Konsep pembelajaran bahasa dengan *m-learning* atau yang biasa disebut *Mobile-Assisted Language Learning (MALL)* dipercaya dapat menjadi solusi ideal untuk pembelajaran bahasa dalam konteks waktu dan tempat (Miangah & Nezarat, 2012). Sebuah studi di beberapa universitas di Jepang mengatakan bahwa murid menanggapi positif kemampuan belajar lewat *medium mobile* terutama untuk belajar bahasa asing. Mereka lebih suka membaca

teks atau menonton video di layar kecil, selain itu adanya konten multimedia juga menambah ketertarikan mereka (Thornton & Houser, 2005).

Dari hasil pengamatan pasar akan semakin berkembangnya sistem operasi Android dan adanya kebutuhan untuk dapat mempelajari kosakata bahasa Jepang, maka dibangun "**Media Pembelajaran Bahasa Jepang Dengan Mendengarkan Berbasis Android**" dengan harapan bahwa aplikasi berbasis android ini dapat menjawab kebutuhan masyarakat untuk dapat belajar bahasa Jepang.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan diatas maka rumusan masalah dalam penelitian adalah :**Bagaimana membuat Media Pembelajaran bahasa Jepang dengan mendengarkan pada android yang dapat memudahkan pengguna yang ingin belajar bahasa Jepang?**

### **1.3 Batasan Masalah**

Adapun dalam pengerjaan skripsi ini dapat lebih terarah, maka pembahasan penulisan ini di batasi pada ruang lingkup pembahasan sebagai berikut:

1. Informasi tentang media pembelajaran mencakup bahasa Jepang
2. Media pembelajaran bahasa Jepang di peruntukan untuk pengguna yang ingin belajar bahasa Jepang.
3. Pembelajaran dilakukan dengan mendengarkan suara.
4. Pembelajaran menekankan pembelajaran kosakata pada bahasa Jepang

5. Metode pembelajaran bahasa Jepang ini mengacu pada pembelajaran bahasa Jepang dengan modul Sakura.
6. Aplikasi dirancang untuk smartphone yang ber-platform Android versi 2.3 (*Gingerbread*) atau di atasnya
7. Aplikasi dirancang dengan bahasa pemrograman Java (Eclipse Java EE IDE version indigo release), Android SDK, dan Android API Level 8.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Membangun media pembelajaran *alternative* yang dapat membantu pengguna yang ingin belajar bahasa Jepang.
2. Membangun media pembelajaran yang praktis dan efisien.
3. Membantu pengguna yang ingin belajar bahasa Jepang terutama yang ingin mengasah indera pendengarnya.
4. Membantu pengguna yang ingin mempelajari kosakata dalam bahasa Jepang.
5. Sebagai syarat kelulusan program strata 1 pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer STMIK "Amikom" Yogyakarta.
6. Untuk menerapkan dan mempraktekan ilmu yang telah diperoleh selama mengikuti pendidikan.
7. Memberikan kesempatan bagi penulis untuk mengembangkan kemampuan beraktivitas ditengah perkembangan dunia komputer dan smartphone saat ini.

### 1.5 Manfaat Penelitian

1. Pengguna dapat belajar bahasa Jepang secara interaktif dan menyenangkan
2. Pengguna dapat belajar bahasa Jepang dimanapun dan kapanpun saat diinginkan
3. Pengguna dapat mengasah indera pendengarnya dalam mempelajari bahasa Jepang.
4. Pengguna jadi tahu kosakata-kosakata dalam bahasa Jepang.

### 1.6 Metodologi Penelitian

Metodologi pelaksanaan yang dilakukan selama membuat tugas akhir ini, meliputi:

#### a. Studi Literatur

Mengumpulkan referensi baik dari buku, internet, maupun sumber-sumber yang lainnya mengenai J2ME Android sebagai bahasa pemrograman untuk aplikasi Android mobile.

#### b. Analisis Sistem

Melakukan analisis terhadap permasalahan yang ada mengenai bagaimana media pembelajaran bahasa Jepang bisa dijalankan dengan mudah dan bisa dimanfaatkan oleh pengguna pada Android mobile dengan fasilitas bahasa pemrograman Java Two Mobile Edition(J2ME).

#### c. Desain Sistem

Pada tahap ini dilakukan perancangan program, membuat desain sistem dengan UML

#### d. Implementasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan program untuk menjalankan sistem aplikasi media pembelajaran bahasa Jepang berbasis Android mobile menggunakan bahasa pemrograman J2ME.

#### e. Uji Coba

Melakukan pengujian program, menangani dan memperbaiki kesalahan yang ada pada media pembelajaran bahasa Jepang tersebut agar dapat berjalan dengan baik.

#### f. Dokumentasi

Pada tahap ini dilakukan pembuatan laporan mulai dari studi literature sampai dengan implementasi, serta penarikan kesimpulan dan saran. Pada tahap ini juga akan dicatat apa saja yang menjadi kelemahan dan kelebihan dalam media pembelajaran bahasa Jepang.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penyusunan skripsi ini akan disusun kedalam 5 bab masing-masing bab di uraikan sebagai berikut:

#### **BAB I : PENDAHULUAN**

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah yang diteliti, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

**BAB II : LANDASAN TEORI**

Bab ini menguraikan teori-teori yang mendasari pembahasan secara detail, berupa definisi-definisi, atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau model matematis yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti.

**BAB III : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Bab ini membahas tahapan-tahapan penganalisan dan perancangan sistem baru, tahap-tahap ini meliputi analisis system, analisis kebutuhan sistem dan perancangan system

**BAB IV : IMPLEMENTASI DAN PEMBAHASAN SISTEM**

Bab ini akan membahas penerapan rencana implementasi yang meliputi kegiatan implementasi, implementasi progam aplikasi, laporan output aplikasi.

**BAB V : PENUTUP**

Bab ini berisi kesimpulan atas perancangan sistem yang telah dibuat dan saran yang dapat digunakan oleh pihak yang berkepentingan maupun untuk penelitian lebih lanjut.

**Daftar Pustaka**

Pada bagian ini berisikan tentang daftar sumber-sumber materi yang digunakan dalam penelitian ini, baik yang bersumber dari buku maupun dari internet

