

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Aplikasi Pembelajaran *On-line* dan *Off-line (e-learning)* untuk Sekolah Menengah Atas dan Sederajat merupakan suatu inovasi bagi sekolah menengah dan sederajat khususnya sekolah menengah atas. Ada dua hal mendesak yang melatar belakangi pembuatan pengembangan Android *e-learning* ini, yaitu: Pertama, kelemahan pola pembelajaran (pembelajaran tatap muka di dalam kelas) yang dipakai oleh setiap sekolah menengah dan sederajat. Kedua, perkembangan teknologi yang telah maju dengan pesat perlu dipikir oleh para *stageholder* pendidikan guna meningkatkan kondisi pembelajaran. Inilah yang menjadi salah satu keuntungan dan kerugian dari teknologi itu sendiri.

Aplikasi sekarang sedang di dominasi oleh sistem android dimana setiap masyarakat telah memiliki *smartphone* masing-masing sehingga memudahkan dalam melaksanakan pekerjaan, berkomunikasi, dan melakukan kegiatan lain sebagainya. Dalam belajar siswa terkadang memerlukan bantuan dari luar, dimana mereka dapat menggunakan aplikasi-aplikasi yang dapat membantu kegiatan pembelajaran.

Permasalahan yang di hadapi siswa/i pada SMA ADHYAKSA 1 KOTA JAMBI dalam proses pembelajaran siswa di kelas, khususnya pada pelajaran Bahasa Jepang. Dapat dilihat dalam table *Quesioner* dibawah ini:

Tabel 1.1 Questioner

(Sumber : Perancangan Aplikasi *E-Learning* Bahasa Jepang Pada SMA ADHYAKSA 1 Kota Jambi,2018)

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Apakah anda merasa susah dalam mempelajari Bahasa Jepang?	28%	72%
2	Apakah anda kesulitan dalam menghafal Huruf Jepang ?	44%	56%
3	Apakah anda kesulitan mengucapkan kalimat dalam Bahasa Jepang	8%	92%
4	Apakah anda susah dalam memahami pelajaran ?	4%	96%
5	Apakah media yang anda gunakan dalam pelajaran Bahasa Jepang anda sudah cukup ?	72%	28%
6	Apakah anda merasa kesulitan dalam menulis huruf Bahasa Jepang ?	40%	60%

Permasalahan yang di hadapi dari sebagian siswa/I SMA ADHYAKSA 1 KOTA JAMBI, banyak dari siswa/I belum dapat menulis huruf Bahasa Jepang dan mengucapkan Bahasa Jepang dengan lancar dan benar. Maka dari itu penulis merancang pengembangan aplikasi *e-learning* Bahasa Jepang dengan menambahkan fitur-fitur baru dalam aplikasi yang sudah ada, diantara lain suara Bahasa Jepang, belajar menulis Hiragana, Katakana dan Kanji.

Dari latar belakang diatas penulis merasa bahwa walaupun kebanyakan dari siswa tersebut merasa bisa dengan mudah belajar Bahasa Jepang namun kita tidak bisa meninggalkan sebagian dari siswa yang tidak dapat belajar dengan baik maka penulis ingin membuat penelitian dengan judul: **“PENGEMBANGAN APLIKASI *E-LEARNING* BAHASA JEPANG PADA SMA ADHYAKSA 1 KOTA JAMBI BERBASIS ANDROID”**.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Dari masalah yang dibahas dalam penelitian ini antara lain adalah “Bagaimana cara merancang pengembangan aplikasi *e-learning* Bahasa Jepang pada SMA ADHYASA 1 Kota Jambi sehingga dapat memudahkan bagi siswa/i yang merasa kesulitan pada proses pembelajaran, penulisan huruf Jepang dan pengucapan Bahasa Jepang”

1.3 BATASAN MASALAH

Agar penelitian pengembangan ini lebih terarah dan permasalahan yang dihadapi tidak terlalu luas seta sesuai dengan tujuan yang dicapai, maka ditetapkan batasan terhadap sistem yang diteliti sebagai berikut:

1. Aplikasi ini memuat pelajaran-pelajaran mendasar dari Bahasa Jepang, yaitu : huruf-huruf, cara membaca huruf, kata-kata, materi dan penulisan dari kelas X sampai kelas XI.
2. Aplikasi ini hanya dapat di gunakan pada Smart Phone Android dengan minimum OS Jellybeen.
3. Aplikasi sebagai pendukung pengembangan ini Android Studio versi 3.2
4. Aplikasi ini menggunakan database SQLITE.

1.4 TUJUAN DAND MANFAAT PENELITIAN

1.4.1 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pengembangan aplikasi yang ingin dicapai penulis :

1. Membantu siswa/I SMA Adhyaksa mengenal dan cara menulis huruf Jepang.
2. Membantu siswa/i Adhyaksa 1 Kota Jambi dalam pengucapan dalam bahasa Jepang.

1.4.2 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaatnya pengembangan aplikasi yaitu :

1. Dapat membantu rekan-rekan Siswa/i dalam belajar penulisan bahasa Jepang.
2. Dapat mengetahui pengucapan bahasa Jepang yang benar.
3. Menciptakan media pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.

1.5 SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan menggambarkan secara umum tentang apa yang akan dibahas dalam setiap bab dari skripsi ini. Penulisan laporan skripsi ini terdiri dari enam bab yaitu sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai Latar Belakang Masalah, Perumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang landasan-landasan teori yang digunakan dan menjadi acuan bagi peneliti dalam penelitian. Selain itu diuraikan pula mengenai buku-buku maupun sumber yang relevan dan berhubungan untuk membahas masalah yang dikaji dalam penelitian ini.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini menjelaskan bagaimana peneliti mengumpulkan data dalam suatu penelitian yang dilakukan.

BAB IV: ANALISA DAN ERANCANGAN APLIKASI

Bab ini berisi tentang analisa terhadap sistem yang sedang berjalan, analisa kebutuhan sistem, dan desain perancangan sistem yang merupakan jawaban atas kebutuhan sistem tersebut.

BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

Bab ini akan menguraikan hasil dari penerapan aplikasi *e-learnig* pengujian yang dilakukan terhadap fungsi-fungsi aplikasi dan menganalisa sejauh mana hasil yang dicapai oleh aplikasi tersebut.

BAB VI : PENUTUP

Berisi tentang kesimpulan dari bab-bab sebelumnya dan saran-saran yang kiranya dapat membangun kearah yang lebih baik lagi.