

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 LATAR BELAKANG MASALAH**

Dengan berkembangnya teknologi di masa ini, belajar bukan lagi menjadi hal yang sulit untuk dilakukan. Informasi yang tersebar luas di internet memudahkan bagi pelajar untuk mengakses. Namun dengan meledaknya informasi, seringkali dapat membingungkan pelajar dalam menentukan hal yang harus diakses dan dipelajari. Oleh karena itu, internet menyediakan banyak platform sebagai tempat kumpulan informasi secara spesifik, agar lebih memudahkan pelajar. Salah satu contoh platform tersebut adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan melalui berbagai saluran, seperti merangsang pikiran dan perasaan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar yang efektif untuk menambah informasi baru pada diri siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik[1]. Media pembelajaran memiliki banyak jenis, di antara lain adalah media gambar, media suara, dan salah satunya adalah melalui media aplikasi. Pada penelitian sebelumnya, dilakukan oleh Rahmat Romadoni, yang mengembangkan sebuah aplikasi pembelajaran pada pokok bahasan suhu dan kalor[2], membuktikan bahwa pengembangan media pembelajaran fisika berupa aplikasi *mobile learning* layak digunakan dalam pembelajaran.

Bahasa Jepang adalah bahasa resmi di Jepang dengan jumlah penutur 128 juta jiwa di seluruh dunia[3]. Huruf Jepang meliputi 3 jenis huruf yaitu *Kanji*, *Hiragana*, dan *Katakana* adalah salah satu karakteristik dari 5 karakteristik yang ada di dalam bahasa Jepang, karakteristik ini sangat penting dan menarik dalam bahasa Jepang terutama dalam ragam tulis, karena dalam tulisan-tulisan berbahasa Jepang semuanya menggunakan 3 jenis huruf secara bersamaan dan sesuai dengan fungsinya masing-masing, ketiga macam huruf tersebut dalam bahasa Jepang disebut *Hyooki*. Dengan kompleksnya bahasa Jepang secara harafiah, membuat bahasa ini sering dianggap sebagai bahasa yang sulit dipelajari. Terutama pada kosakatanya yang berupa *Kanji*. *Kanji* merupakan aksara dengan tingkat kerumitan yang tinggi dibandingkan dengan *kana* (kata) yang tiap hurufnya melambangkan bunyi, sehingga *kanji* memiliki dua peranan dasar sekaligus, yaitu peranan fonetis dan peranan semantis[4]. Lalu, *Kanji* memiliki banyak sekali kata yang memiliki pelafalan yang sama tetapi memiliki arti yang berbeda, dalam bahasa Jepang hal tersebut dikenal dengan istilah *dookun igigo* atau *doon igigo*[5]. Namun apabila dalam bahasa Jepang, *Kanji* tidak digunakan, dapat menyebabkan kebingungan dan kesalahpahaman arti. Kerumitan tersebut yang membuat *Kanji* menjadi tantangan besar bagi para pelajar yang ingin belajar bahasa Jepang. Hal ini juga menjadi permasalahan bagi peneliti yang menggemari bahasa Jepang. Dalam menghafal kosakata bahasa Jepang yang berupa *Kanji*, peneliti tiap harinya menulis di sebuah kertas untuk dihafalkan. Dan bagi peneliti, hal ini sangat merepotkan dan membuang banyak sekali waktu. Lalu, tentunya ini dapat menjadi pemborosan kertas yang dapat merusak lingkungan.

Saat ini, aplikasi yang secara khusus membantu dalam pembelajaran menghafal kosakata bahasa Jepang masih terbatas. Banyak aplikasi yang ada menyediakan arti dan penjelasan kosakata dalam bahasa Inggris, yang dapat menghambat proses belajar bagi sebagian pelajar. Maka, diperlukan aplikasi yang menggunakan bahasa Indonesia sebagai alat bantu untuk memaksimalkan pembelajaran bagi para pelajar.

Dari uraian latar belakang masalah di atas, peneliti tertarik untuk membuat aplikasi media pembelajaran menghafal kosakata bahasa Jepang. Sebuah aplikasi yang menyediakan kosakata untuk dihafal, arti dan penjelasan dalam bahasa Indonesia, dan dengan fitur-fitur yang dapat membantu memudahkan pengguna dalam menghafal kosakata secara efektif dan efisien.

Oleh karena itu, peneliti memilih judul **“Perancangan Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran Menghafal Kosakata Bahasa Jepang Berbasis Android”**.

## **1.2 RUMUSAN MASALAH**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijabarkan, maka di rumuskan menjadi beberapa masalah, yaitu:

1. Bagaimana perancangan dan pembuatan aplikasi media pembelajaran menghafal kosakata bahasa Jepang?
2. Apa saja fitur-fitur yang dapat membantu memudahkan pengguna dalam menghafal kosakata secara efektif dan efisien?

3. Bagaimana aplikasi ini mengatasi kesulitan dalam menghafal kosakata Kanji, yang memiliki banyak kata dengan pelafalan yang sama tetapi makna yang berbeda?

### **1.3 BATASAN MASALAH**

Agar pembahasan dalam penelitian ini lebih fokus dan terarah serta tidak terjebak dalam pembahasan yang begitu luas, maka peneliti menetapkan batasan masalah yang dibahas sebagai berikut:

1. Objek penelitian hanya kosakata bahasa Jepang berupa *Kanji*.
2. Penjelasan dari kosakata bahasa Jepang hanya bahasa Indonesia.
3. Aplikasi ini hanya dapat dioperasikan oleh pengguna mobile berbasis Android dengan versi minimal 5.1 (API level 22).
4. Perancangan aplikasi menggunakan pemodelan sistem UML (*Unified Modeling Language*) seperti *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram*.

### **1.4 TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN**

#### **1.4.1 Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan aplikasi media pembelajaran menghafal kosakata bahasa Jepang.
2. Mengetahui fitur-fitur yang dapat membantu memudahkan pengguna dalam menghafal kosakata secara efektif dan efisien.

3. Mengetahui solusi dari aplikasi dalam mengatasi kesulitan menghafal kosakata Kanji, yang memiliki banyak kata dengan pelafalan yang sama tetapi makna yang berbeda.

#### **1.4.2 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yaitu sebagai berikut:

1. Membantu pengguna dalam menghafal kosakata bahasa Jepang.
2. Membantu pengguna memahami definisi kosakata dalam bahasa Indonesia.

#### **1.5 SISTEMATIKA PENULISAN**

Sistematika dalam pembahasan “Perancangan Aplikasi Sebagai Media Pembelajaran Menghafal Kosakata Bahasa Jepang Berbasis Android” ini dibagi menjadi VI bab yang terdiri dari:

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

Pada bab ini akan diuraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

#### **BAB II : LANDASAN TEORI**

Pada bab ini merupakan bab yang berisikan tentang uraian konsep konsep teoritis yang mendasari pembahasan laporan yang bersumber dari buku, jurnal, dan pendapat para pakar yang digunakan sebagai landasan untuk menjawab masalah penelitian. Uraian-uraian tersebut berupa media

pembelajaran, bahasa Jepang yang terdiri dari *Kanji*, *Hiragana*, *Katakana*.  
Lalu, Unity, Visual Studio Code, bahasa pemrograman C#, *Use Case*,  
*Activity Diagram*, dan Penelitian Terdahulu.

### **BAB III : METODOLOGI PENELITIAN**

Merupakan bab ketiga yang berisi tentang metodologi penelitian yang digunakan serta alat-alat dan bahan-bahan pendukung untuk melakukan penelitian ini.

### **BAB IV : ANALISIS DAN PERANCANGAN**

Pada bab ini membahas mengenai perencanaan. Pembuatan desain *use case*, *activity diagram*, antarmuka dan menguraikan langkah-langkah perancangan aplikasi.

### **BAB V : IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN SISTEM**

Dalam bab ini membahas tentang implementasi antarmuka yang terdiri dari beberapa sub dan juga terdapat pengujian aplikasi.

### **BAB VI : PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan serta saran yang berguna dalam pengembangan aplikasi.