

BAB I

PENDAHULUAN

I.1 Latar Belakang Masalah

Seiring dengan semakin berkembangnya teknologi telepon seluler seperti sekarang ini, banyak hal yang bisa dilakukan melalui *Smartphone*. Mulai dari *chatting*, jejaring sosial, bermain *game*, membaca berita dan menjelajah internet. Selain itu pertumbuhan pengguna *smartphone* khususnya di Indonesia meningkat pesat. Berdasarkan studi yang dilakukan oleh Frost & Sullivan(2011), pada tahun 2009 penjualan *Smartphones* di Indonesia mencapai angka 1,2 juta unit dan pertumbuhannya merupakan yang tertinggi di Asia Tenggara, diperkirakan pada 2015 akan ada 18,7 juta *smartphone* yang terjual.

Seiring dengan perkembangan *smartphone*, pembelajaran bahasa menggunakan konsep *m-learning* pun 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. Oleh karena itu, penulis percaya bahwa konsep pembelajaran bahasa dengan *m-learning* atau yang biasa disebut dengan *Mobile-Assisted Language Learning (MALL)* dapat menjadi solusi ideal untuk pembelajaran bahasa dalam konteks waktu dan tempat. Dengan perkembangan yang semakin pesat, *games* yang tadinya hanya dapat dimainkan di komputer sekarang dapat dimainkan pada *mobile device*. Tidak hanya itu, *games* pun dapat dimanfaatkan untuk hal lain seperti edukasi. Penggunaan *games* untuk menggantikan metode belajar seperti kuliah dan presentasi semakin meningkat, karena *games* dapat memacu pengguna untuk dapat bermain sekaligus belajar, dan juga *games* bersifat dinamis dan menarik dibanding kuliah dan presentasi yang statis dan cenderung membosankan.

Peminatan belajar bahasa asing juga semakin meningkat seiring perubahan zaman. Berdasarkan survey sementara Lembaga Pendidikan Bahasa Jepang Tahun 2012, Jumlah pembelajar bahasa jepang di Indonesia berada pada peringkat ke-2 di

dunia, yaitu 872.406 orang atau dapat dikatakan meningkat 21.8% dibandingkan dengan hasil survey pada tahun 2009, yaitu 716.353 orang.

Rank in 2012	Rank in 2009	Countries/Areas	Learners			Institutions			Teachers		
			2012	2009	Rate of change (%)	2012	2009	Rate of change (%)	2012	2009	Rate of change (%)
1	2	China	1,046,490	827,171	26.5	1,800	1,708	5.4	16,752	15,613	7.3
2	3	Indonesia	872,411	716,353	21.8	2,346	1,988	18.0	4,538	4,089	11.0
3	1	Korea	840,187	964,014	(12.8)	3,914	3,799	3.0	17,817	6,577	170.9
4	4	Australia	296,672	275,710	7.6	1,401	1,245	12.5	2,685	2,547	5.4
5	5	Taiwan*	233,417	247,641	(5.7)	774	927	(16.5)	3,544	3,938	(10.0)
6	6	United States of America	155,939	141,244	10.4	1,449	1,206	20.1	4,270	3,541	20.6
7	7	Thailand	129,616	78,802	64.5	465	377	23.3	1,387	1,240	11.9
8	8	Vietnam	46,762	44,272	5.6	180	176	2.3	1,528	1,565	(2.4)
9	11	Malaysia	33,077	22,856	44.7	196	124	58.1	509	388	31.2
10	12	Philippines	32,418	22,362	45.0	177	156	13.5	556	422	31.8

Sumber: Japan Foundation, 2012

Gambar 1 Hasil survey sementara Japan Foundation(2012)

Juga, 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*. Hal ini juga tentu berlaku di Indonesia. Di kompas.com(21 Agustus 2010, hlm.1) disebutkan bahwa ‘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’. Tetapi bahasa Jepang terutama kanjinya, sulit dipelajari dan merupakan tantangan tersendiri bagi mereka yang terbiasa menggunakan bahasa latin. Oleh karena itu banyak metode yang digunakan untuk membantu orang yang ingin mempelajari bahasa Jepang, salah satunya adalah dengan kuis *online*, dimana metode tersebut dapat meningkatkan pengetahuan karena fleksibilitasnya yang dapat diakses kapan saja dan tidak terikat waktu untuk belajar. Selain itu terdapat juga metode mempelajari *kanji* dengan bantuan *computer* yang disebut *computer assisted language learning(CALL)* yang terbukti meningkatkan kemampuan untuk belajar *kanji*.

Dari penjelasan diatas maka bisa disimpulkan bahwa media *mobile* dipilih karena dapat digunakan dimana saja dan kapan saja sama seperti buku. Selain itu unsur *game* juga dimasukkan untuk menambah motivasi dan ketertarikan.

I.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka timbul perumusan masalah dalam penulisan karya ilmiah ini yaitu, sebagai berikut :

- a. Merancang dan membuat aplikasi mobile untuk menghafal kanji bahasa Jepang dengan menggunakan pendekatan *game*.
- b. menggunakan aplikasi tersebut untuk meneliti efektivitas pembelajaran khususnya menghafal dengan media *mobile*, khususnya pada Android.

I.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, ruang lingkup masalah skripsi ini dibatasi pada:

- a. Perancangan dan pembuatan aplikasi menghafal kanji bahasa Jepang dengan menggunakan materi dari buku Basic Kanji Book Volume 1, serta menggunakan pendekatan *game*.
- b. Pengujian dengan menggunakan aplikasi tersebut untuk meneliti efektivitas pembelajaran khususnya menghafal dengan media *mobile*, khususnya pada Android.
- c. Target *audience* dari aplikasi ini adalah murid dari penulis. dimana penulis sendiri berprofesi sebagai guru les privat bahasa jepang dan inggris, sekaligus penerjemah.

I.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat efektivitas media *mobile* dengan pendekatan *game* dalam membantu pelajar yang sedang belajar huruf kanji dan apakah belajar sambil bermain dapat memotivasi pengguna.

I.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah untuk membantu para pengguna yang sedang belajar huruf kanji Jepang dalam menghafal dan mengetahui huruf-huruf kanji Jepang dengan media alternatif selain buku yakni media *mobile* dengan pendekatan *game*.

I.6 Luaran Yang Diharapkan

Terciptanya solusi bagi para pengguna yang sedang belajar huruf kanji Jepang, untuk mempelajari kanji dengan cara yang lebih menyenangkan dan mudah, dengan memanfaatkan sarana media alternatif yaitu *smartphone*.

I.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab dan isi dari masing-masing bab akan diuraikan secara singkat sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dibahas latar belakang pemilihan topik skripsi, ruang lingkup, tujuan dan manfaat penulisan skripsi, metodologi penelitian yang akan digunakan serta sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan teori-teori yang digunakan dalam skripsi ini yang akan menjadi dasar penulisan.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang penjelasan mengenai langkah – langkah penelitian yang digunakan agar tercapai output yang diharapkan sehingga tujuan dan manfaat penelitian benar – benar terpenuhi.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dijelaskan mengenai hasil penelitian yang telah dilaksanakan dengan melakukan evaluasi kuisioner. Selain itu akan dibahas evaluasi dari aplikasi yang telah dibuat.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini yang merupakan bab terakhir akan diberikan sebuah simpulan yang telah didapatkan dari penelitian. Selanjutnya akan diberikan beberapa saran untuk penelitian dengan tema serupa dimasa depan.

DAFTAR PUSTAKA

RIWAYAT HIDUP

