

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era globalisasi yang semakin berkembang, peran komunikasi menjadi sangat penting dan memaksa kita untuk dapat berkomunikasi secara internasional. Bangsa Indonesia tidak bisa lagi mengandalkan kekayaan sumber daya alam saja, namun juga harus memanfaatkan sumber daya manusia yang profesional. Salah satu persyaratan untuk mencapainya adalah dengan memiliki kemampuan berkomunikasi dengan baik.

Alat komunikasi yang paling utama di seluruh dunia adalah Bahasa. Bahasa merupakan suatu sistem lambang berupa bunyi, bersifat arbitrer, digunakan oleh masyarakat untuk bertutur, bekerja sama, berkomunikasi dan untuk mengidentifikasi diri (Keraf & Chaer 2006: 1). Tanpa bahasa seseorang tidak dapat menyampaikan pikiran dan perasaannya, penguasaan bahasa secara terpadu meliputi keterampilan berbicara, mendengar, membaca dan menulis.

Salah satu bahasa asing yang diminati warga negara Indonesia adalah bahasa Jepang. Menurut survey yang dilakukan oleh *CBI Education & Skill Survey* 2012, Bahasa Jepang menjadi salah satu dari 10 bahasa yang patut untuk dipelajari karena pilar perdagangan dan penelitian di Asia dipegang oleh negara Jepang sehingga untuk dapat berkomunikasi dengan masyarakatnya tentu harus mampu menguasai bahasa Jepang (Carqua & Berutu, 2015: 56). Sumber lain yakni Majalah Nuansa edisi Oktober-Desember 2013 terbitan The Japan Foundation Jakarta menyatakan Indonesia menduduki peringkat kedua dari seluruh negara sebagai negara dengan pembelajaran bahasa Jepang terbanyak, hal tersebut dikarenakan banyaknya lembaga pendidikan yang menyatakan motivasi belajar didorong oleh berbagai hal, yakni keinginan berkomunikasi dalam bahasa Jepang, pekerjaan dimasa depan, sejarah-sastra, anime-manga, dan lain sebagainya. Untuk kalangan pemuda yang merupakan

bagian besar dari pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia, pekerjaan dan budaya adalah motivasi terkuat dalam mempelajari bahasa Jepang.

Saat ini banyak sekolah menengah atas di Indonesia yang mempelajari Bahasa Jepang atau Bahasa Jepang berdasarkan kurikulum standar kompetensi 2004, Bahasa Jepang Departemen Pendidikan. Di karenakan mengalami kesulitan mempelajari Bahasa Jepang bentuk tulisan yang rumit dan tata Bahasa sangat jauh berbeda dengan Bahasa Indonesia.

Bahasa Jepang menggunakan 2 jenis karakter huruf yang berbeda dari karakter huruf yang biasa digunakan di dunia yaitu Alfabeth. Pertama kali belajar Bahasa Jepang perlu mengenal jenis huruf Hiragana (ひらがな) dan Katakana (かたかな), huruf Jepang tersebut memiliki perbedaan fungsi penggunaan.

Hiragana merupakan huruf yang digunakan untuk penulisan Bahasa Jepang mewakili sebutan sukukata, menulis kata keterangan, seberapa benda dan kata sifat. Hiragana merupakan salah satu dari huruf paling dasar yang digunakan dalam Bahasa Jepang, orang Jepang mengembangkan huruf

HIRAGANA

あ a	い i	う u	え e	お o	_____	_____	_____
か ka	き ki	く ku	け ke	こ ko	きゃ kya	きゅ kyu	きょ kyo
さ sa	し si	す su	せ se	そ so	しゃ sha	しゅ shu	しょ sho
た ta	ち ti	つ tu	て te	と to	ちゃ cha	ちゅ chu	ちょ cho
な na	に ni	ぬ nu	ね ne	の no	にゃ nya	にゅ nyu	にょ nyo
は ha	ひ hi	ふ fu	へ he	ほ ho	ひゃ hya	ひゅ hyu	ひょ hyo
ま ma	み mi	む mu	め me	も mo	みゃ mya	みゅ myu	みょ myo
や ya	_____	ゆ yu	_____	よ yo	_____	_____	_____
ら ra	り ri	る ru	れ re	ろ ro	りゃ rya	りゅ ryu	りょ ryo
わ wa	_____	_____	_____	を wo	_____	_____	_____
ん n	_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
が ga	ぎ gi	ぐ gu	げ ge	ご go	ぎゃ gya	ぎゅ gyu	ぎょ gyo
ざ za	じ ji	ず zu	ぜ ze	ぞ zo	じゃ ja	じゅ ju	じょ jo
だ da	ぢ di	づ du	で de	ど do	_____	_____	_____
ば ba	び bi	ぶ bu	べ be	ぼ bo	びゃ bya	びゅ byu	びょ byo
ぱ pa	ぴ pi	ぷ pu	ぺ pe	ぽ po	ぴゃ pya	ぴゅ pyu	ぴょ pyo

Hiragana sekitar abad ke-9 yang terdiri dari 46 karakter dasar.

Katakana merupakan huruf dasar Bahasa Jepang yang digunakan menulis kata-kata yang berasal dari Bahasa asing yang sudah diserap ke dalam Bahasa Jepang, kata-kata asli yang berasal dari Bahasa Jepang tidak dapat ditulis dengan

huruf Katakana. Selain kata serapan atau Bahasa asing huruf Katakana berfungsi menulis nama orang.

イ レズ ミ **KATAKANA CHART** イ レズ ミ

アイウエオ A I U E O	ラリルレロ RA RI RU RE RO	キャキュキョ KYA KYU KYO	ギャギユギョ GYA GYU GYO
カキクケコ KA KI KU KE KO	ワヲン WA WO(O) N	シャシュショ SHA SHU SHO	ジャジュジョ JA JU JO
サシスセソ SA SHI SU SE SO	ガギグゲゴ GA GI GU GE GO	チャチュチョ CHA CHU CHO	チャチュヂョ JA JU JO
タチツテト TA CHI TSU TE TO	ザジズゼゾ ZA JI ZU ZE ZO	ニヤニユニョ NYA NYU NYO	ビヤビユビョ BYA BYU BYO
ナニヌネノ NA NI NU NE NO	ダヂヅデド DA JI ZU DE DO	ヒヤヒユヒョ HYA HYU HYO	ピヤピユピョ PYA PYU PYO
ハヒフヘホ HA HI FU HE HO	バビブベボ BA BI BU BE BO	ミヤミュミョ MYA MYU MYO	ー ツ Long Double Vowel Consonant
マミムメモ MA MI MU ME MO	パピプペポ PA PI PU PE PO	リヤリュリョ RYA RYU RYO	
ヤ ユ ヨ YA YU YO			

Kemajuan teknologi saat ini salah satunya ditandai adanya kemajuan Mobile Application. Kumpulan perangkat lunak dari perangkat *mobile* yang mencakup sistem operasi, *middleware*, dan aplikasi. Android adalah sebuah system operasi saat ini terutama yang dikembangkan oleh Google berdasarkan Linux dengan antarmuka pemrograman Java (Casasola, 2012 :17).

Android sendiri adalah sebuah sistem operasi yang dirancang untuk perangkat seluler seperti Telepon Pintar (Smartphone) dan Komputer Tablet. Sistem operasi Android ini berbasis Linux yang mengartikan bahwa pondasi dasar sistem operasi ini adalah Linux, Linux adalah sistem operasi yang dirancang untuk perangkat komputer android versi mobile touchscreen (smartphone dan tablet). Sehingga sistem operasi yang berada di dalam smartphone saat ini memang menyesuaikan dari kelas low-end hingga high-end, sehingga perkembangan sistem Android memang cukup meningkat tajam.

Android memiliki sifat *open platform* yang berarti perangkat android dapat dibuat serta diperjualbelikan oleh semua perusahaan *hardware* dan *provider*, serta bersifat *open source* yang berarti Android dapat digunakan dan dimodifikasi sesuai

dengan kebutuhan pengembang Android baik oleh perusahaan. Perangkat lunak pengembangan android antara lain : Java JDK, Android SDK, Eclipse IDE dan Android ADT. Pengguna Android di Indonesia mencapai 262juta orang (APJII – Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia)

Berdasarkan informasi diatas yang dilakukan peneliti terdapat beberapa sistem informasi maupun aplikasi yang membuat media pembelajaran bahasa Jepang dan metode yang digunakan. Berikut ini merupakan penelitian yang didapat pada informasi sebelumnya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Harry Permadi Bintang, Sari Dewi Budiwati, Yuningsih dalam jurnal yang berjudul “Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia” Agustus 2016 tidak ada metode yang digunakan dan pembuat aplikasi tersebut ingin ada peneliti yang mengembangkan dibuat versi *mobile* agar memudahkan siswa/i dalam fleksibilitas belajar.
2. Penelitian yang dilakukan Hotma Pangaribuan dan Nanda Jarti dalam jurnal yang berjudul “Aplikasi Pengenalan Aksara Batak Berbasis Android Menggunakan *API GESTURE*” peneliti akan mengembangkan metode *API GESTURE* yang dilakukan Hotma dan Nanda, karena dari penelitiannya ada keterbatasan Versi Android dan Ukuran layar smartphone sehingga menjadi kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan diatas yang berkaitan dengan penulis tertarik untuk merancang dan memperkenalkan Bahasa Jepang menggunakan media berbasis Android, maka penulis mengangkat judul **“PENGEMBANGAN SISTEM PEMBELAJARAN PENULISAN HURUF JEPANG MENGGUNAKAN *APPLICATION PROGRAMMER INTERFACE (API) GESTURE* BERBASIS ANDROID DI SMA (Studi**

Kasus Sekolah Menengah Atas)” Sistem ini diharapkan dapat berguna bagi orang-orang yang ingin belajar Bahasa Jepang dengan mudah dimana pun dan kapan pun.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari judul dan latar belakang diatas, dapat diidentifikasi permasalahan yang ada diantaranya:

1. Kurangnya pengetahuan masyarakat Indonesia terutama pelajar terhadap Huruf Hiragana dan Katakana.
2. Sulitnya mengetahui dalam hal pelafalan, bentuk huruf, cara penulisan Huruf Hiragana dan Katakana dengan benar.
3. Proses Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA masih menggunakan buku dan lembar kerja siswa sehingga hanya berfokus pada kegiatan tatap muka dikelas.
4. Kurang menariknya alat bantu pembelajaran yang membuat pelajar sulit mempelajari Huruf Hiragana dan Katakana.
5. Belum ada pengembangan Huruf Hiragana dan Katakana menggunakan API GESTURE.
6. Sangat diperlukan pembelajaran Huruf Hiragana dan Katakana karena semakin banyaknya penggemar Anime (komik dan kartun jepang).

Komparasi produk yang sudah ada:

Aplikasi Pengenalan Aksara Batak Berbasis Android Menggunakan API Gesture	Aplikasi Kamus Dasar Bahas Jepang Berbasis Android Menggunakan Metode UCD	Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Multimedia
Produk yang dibuat oleh Hotma Pangaribuan dan Nanda Jarti ini pengenalan aksara batak menggunakan API Gesture yang menyimpulkan aplikasi ini dapat mengkonversi ke aksara batak dalam bahasa	Produk yang dibuat oleh Linda Perdanawanti dan Sofyan Setiajid ini membuat kamus dasar bahasa jepang berbasis android yang menggunakan metode ucer centered design, dari aplikasi ini peneliti meminta saran	Produk yang dibuat oleh Harry Permadi, Sari Dewi dan Yuningsih ini membuat aplikasi pembelajaran bahasa jepang berbasis multimedia yang memberikan saran agar dibuatnya aplikasi untuk mobile juga agar

indonesia menggunakan keyword pada Android, sehingga perlu adanya pengembangan API Gesture agar dapat mengenali aksara batak secara penulisan nya.	agar lebih ditingkatkan lagi pada menu penulisan bahasa jepang agar penggunaanya dapat mencoba dan mempelajari bahasa jepang melalui penulisannya.	memudahkan siswa/siswi fleksibilitas dalam belajar.
----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan dari permasalahan yang ada, maka rumusan yang akan menjadi pembahasan pada penelitian ini adalah:

Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran Huruf Hiragana dan Katakana menggunakan (API) GESTURE berbasis Andoird agar masyarakat, pelajar dan buruh-buruh mudah mempelajarinya?

1.4 Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah maka ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti dibatasi, adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Penelitan hanya difokuskan pada metode (API) GESTURE.
2. Implementasi (API) GESTURE hanya diberikan pada pelatihan huruf Hiragana dan Katakana.
3. Materi yang disajikan pada aplikasi ini hanya menyangkut pokok huruf Hiragana dan Katakana terdiri dari: huruf, lambang bunyi, serta peraturan ejaan.

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Membuat media Huruf Hiragana dan Katakana yang mudah dipelajari dan dipahami pelajar.
2. Menguji tingkat kelayakan media pembelajaran Huruf Hiragana dan Katakana.
3. Mempermudah pelajar untuk mempelajari Huruf Hiragana dan Katakana.

4. Mempermudah dan membuat semenarik mungkin media pembelajaran Huruf Hiragana dan Katakana.
5. Memanfaatkan teknologi komputer sebagai media pembelajaran Bahasa Jepang.
6. Mengembangkan produk aplikasi yang sudah ada agar lebih sempurna.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian adalah:

1. Bagi teknologi memanfaatkan pengembangan teknologi komputer dalam media pembelajaran.
2. Bagi pendidikan sebagai media pembelajaran yang sudah masuk kurikulum standar kompetensi 2004.
3. Membantu dan memperkenalkan kepada Mahasiswa/i Universitas Bhayangkara Jakarta Raya yang ingin mempelajari Huruf Hiragana dan Katakana.
4. Membantu penggemar Anime (komik dan kartun Jepang) yang ingin mempelajari Bahasa Jepang.
5. Mempermudah masyarakat, pelajar dan buruh-buruh dalam belajar Huruf Hiragana dan Katakana.

1.7 Metode Penelitian

1.7.1 Metode Pengumpulan data

1. Observasi

Pengumpulan data dengan mengadakan peninjauan serta pengamatan secara langsung guna memperoleh data yang diperlukan, penulis ikut terlibat dalam sebagian kegiatan dokumentasi data yang akan dicetak.

2. Wawancara

Pengumpulan data melalui tanya jawab langsung dengan orangtua bersuku batak toba yang berhubungan dengan aksara batak toba, wawancara ini dilakukan secara langsung dengan tatap muka (face to face).

3. Studi Pustaka

Dalam metode ini penulis menggunakan buku-buku/referensi, literatur-literatur, catatan-catatan, serta laporan-laporan yang berhubungan dengan penulisan ini agar memperoleh data-data yang mendukung.

4. Searching

Dilakukan dengan mencari literatur-literatur yang ada di internet yang berhubungan dengan bahasa Jepang.

1.8 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian singkat mengenai latar belakang, maksud dan tujuan, identifikasi masalah, batasan masalah, lokasi dan waktu pelaksanaan, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan tentang teori-teori yang terkait tentang uraian mengenai pembahasan berdasarkan judul laporan magang kerja yang diambil.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang identifikasi dan analisa kebutuhan sistem, perangkat yang digunakan untuk membangun sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI PENELITIAN

Bab ini berisi tentang pembuatan sistem dan implementasi dari tahap uji coba dalam pembuatan sistem.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini penulis memberikan kesimpulan dan saran dari aplikasi yang telah dibuat untuk pengembangan lebih lanjut agar tercapai hasil yang lebih baik.