

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Perkembangan teknologi yang semakin pesat, menuntut mutu pendidikan di Indonesia ditingkatkan untuk disesuaikan dengan taraf perkembangan teknologi saat ini. Contoh perkembangan pada era globalisasi saat ini yang dapat dilihat adalah penyaluran jaringan informasi mengenai berita di luar negeri yang dapat diterima oleh warga Indonesia dengan menggunakan sosial media ataupun jaringan internet yang disediakan oleh pemilik jaringan telekomunikasi yang ada di Indonesia.

Dikarenakan perkembangan teknologi dan meningkatnya mutu pendidikan di Indonesia, mengakibatkan pembelajaran bahasa asing tidak terelakkan sehingga di sekolah diwajibkan pelajaran bahasa Inggris sebagai bahasa Internasional yang wajib dipelajari di dunia pendidikan.

Adapun dikarenakan jaringan informasi yang semakin luas ini, masyarakat di Indonesia dapat mengakses hal-hal yang mereka sukai, seperti contohnya film terbaru, kejadian di negara lain, lagu kesukaan dari negara tersebut dan lain sebagainya yang mengakibatkan masyarakat Indonesia menggunakan, mempelajari, berminat ataupun menyukai bahasa asing selain bahasa Inggris yang ditawarkan dalam dunia pendidikan.

Menurut Ratna., Savitri, Dian., et al (2011), bahasa merupakan bagian kecil dari kebudayaan dan bagian kecil dari peradaban, sehingga peran kebudayaan dalam pengajaran bahasa asing tidak dapat diabaikan.

Bahasa asing untuk era globalisasi saat ini, yang didapatkan dari media sosial dan jaringan internet, sangat berpengaruh terhadap perkembangan masyarakat Indonesia akan kebutuhan untuk mempelajari bahasa asing yang mereka minati. Masyarakat Indonesia yang menyukai drama Korea akan mendengar bahasa Korea dalam tiap drama yang ditonton dan berkemungkinan untuk mempelajari bahasa Korea agar dapat mengerti lebih dalam lagi selain yang didapatkan dari hasil terjemahan yang terdapat di dalam drama yang mereka lihat.

Begitu juga dengan para pecinta komik atau biasa dinamakan dengan *manga* dan juga film animasi Jepang, yang biasanya disebut dengan *anime*. Para penggemar *manga* dan *anime* akan mempelajari bahasa Jepang, budaya Jepang, hingga sejarah Jepang yang didapatkan dari *manga* dan *anime* yang dilihat. Tentunya para penggemar berminat untuk memperdalam lagi pelajaran bahasa Jepang yang mereka dapatkan dari *manga* dan *anime* tersebut menggunakan buku, kamus, aplikasi dan media lainnya yang menawarkan pelajaran bahasa Jepang.

Penulis pada kesempatan kali ini merancang sebuah media pembelajaran untuk mempermudah para penggemar *manga* dan *anime* membaca huruf **hiragana** dan **katakana** bahasa Jepang menggunakan metode *flash card* dimana pengenalan huruf **hiragana** dan **katakana** akan ditampilkan dalam bentuk kartu yang di

dalamnya akan memuat gambar, tulisan hiragana, *romanji* atau cara pembacaan gambar yang terdapat di dalam kartu tersebut.

Menurut Satriana, Ade (2013) media *flash card* memiliki kelebihan praktis, menarik dan mudah diingat. Dikarenakan beberapa kelebihan yang terdapat dalam media *flash card* maka penulis menggunakan media ini sebagai cara pengenalan huruf Jepang.

Bermula dari latar belakang yang diterangkan oleh penulis, maka penulis berencana untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang di dalamnya memiliki keterangan **hiragana** dan **katakana** dalam bentuk kosakata yang disertakan beberapa soal untuk para pengguna media pembelajaran. Dengan judul yang diajukan oleh penulis adalah “PERANCANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG MENGGUNAKAN MEDIA FLASH CARD”.

1.2 Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis akan merumuskan permasalahan yang nantinya akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana menerapkan *Flash card* dalam media pembelajaran bahasa Jepang?
2. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk pemula?

1.3 Batasan masalah

Dalam perancangan aplikasi pengenalan huruf *hiragana* dan *katakana* yang dijelaskan oleh penulis, di dalamnya mencakup penjelasan pembacaan huruf *hiragana* dan *katakana*, nama-nama gambar yang tertera dalam kartu, serta beberapa pembahasan seperti nama warna dan penulisan serta pembacaan *kanji* yang tertera pada gambar jika ada penulisan *kanji*-nya.

1.4 Tujuan penelitian

Tujuan perancangan aplikasi pengenalan huruf *hiragana* dan *katakana* adalah membantu orang-orang yang memulai pembelajaran bahasa Jepang dengan cara yang interaktif serta mudah penggunaannya dan diharapkan dapat mempermudah penghapalan dan pelafalan bahasa yang ada di dalam bahasa Jepang.

1.5 Manfaat penelitian

Manfaat dari perancangan aplikasi pengenalan huruf *hiragana* dan *katakana* adalah membantu para pengguna untuk lebih memahami pembacaan dan pengenalan huruf *hiragana* dan *katakana* dikarenakan beberapa sekolah negeri maupun swasta sekarang ini memiliki subjek pembelajaran berupa bahasa Jepang. Dengan adanya aplikasi pengenalan huruf *hiragana* dan *katakana* dalam bahasa Jepang, maka dapat digunakan sebagai salah satu cara pengajaran di sekolah maupun di rumah.

1.6 Sistematika penulisan

Bab I - Pendahuluan

- Latar belakang masalah
- Rumusan masalah
- Batasan masalah
- Tujuan penelitian
- Manfaat penelitian
- Sistematika penulisan

Bab II - Landasan teori

- Tinjauan pustaka
- Landasan teori

Bab III - Metodologi penelitian

- Alur penelitian
- Analisis permasalahan
- Perancangan sistem

Bab IV - Implementasi dan pembahasan

- Implementasi
- Pembahasan

Bab V - Penutup

- Kesimpulan
- Saran