

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di Indonesia semakin berkembang pesat terutama pada penggunaan gadget. Dalam dunia pendidikan, gadget dirasa memiliki dampak positif yaitu mulai bermunculan metode-metode pembelajaran baru yang memudahkan siswa dan guru dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran baru yang sudah mulai berkembang yaitu dengan memadukan gadget dan multimedia. Multimedia mempunyai kegunaan memperjelas penyajian materi, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera, serta dapat mengatasi sikap pasif siswa[1]. Penerapan multimedia semakin berkembang, mulai dari animasi dua dimensi, animasi tiga dimensi, hingga *Augmented reality* (AR) dan *Virtual Reality* (VR).

SMK Negeri 1 Cilacap merupakan salah satu satuan pendidikan jenjang menengah kejuruan yang terletak di Kelurahan Sidakaya, Kecamatan Cilacap Selatan, Kabupaten Cilacap, Provinsi Jawa Tengah. SMK Negeri 1 Cilacap memiliki latar belakang kejuruan, sehingga dalam metode pembelajarannya lebih mengunggulkan metode praktikum. Dalam pembelajaran praktikum, diperlukan media sebagai alat bantu menyampaikan materi. Pembelajaran praktikum tidak hanya dilakukan pada mata pelajaran yang berkaitan dengan keterampilan jurusan, tetapi juga dilakukan pada mata pelajaran bahasa asing, seperti bahasa Jepang. Apalagi bahasa Jepang memiliki perbedaan dengan bahasa Indonesia, diantaranya mengenai pola tata bahasa dan sistem pelafalan,

Kendala yang terdapat pada pembelajaran praktikum bahasa Jepang saat ini yaitu pengajar merasa kesulitan menggunakan metode konvensional seperti ceramah sehingga pengajar harus memberi contoh pengucapan dan mengulangnya karena kosakata bahasa Jepang memiliki pengucapan yang khas. Dilihat dari sisi siswa, kendala yang dialami yaitu dalam melafalkan kosakata bahasa Jepang ada beberapa kosakata yang mirip pengucapannya, misalnya pada kata "*Kouchoushitsu*" yang artinya ruang kepala sekolah, dengan kata "*Kyoushitsu*" yang artinya ruang kelas, kata "*Toshoshitsu*" yang artinya ruang perpustakaan dengan kata "*Shokuinshitsu*" yang artinya ruang guru. Kedua, sebagian besar siswa seringkali membaca kata yang seharusnya dibaca panjang menjadi pendek, misal pada kata

“*Houki*” dibaca menjadi “*Hoki*”. Sebaliknya, siswa juga membaca kata yang seharusnya dibaca pendek menjadi dibaca panjang. Misalnya, pada kata “*Tokai*” dibaca menjadi “*Tookei*”. Selanjutnya ada beberapa kosakata yang pengucapannya keliru, seperti pada kata “*Tsukue*” dibaca “*Tusukee*” dan lain sebagainya. Ketiga, sebagian besar siswa merasa kesulitan melakukan penjedaan pada saat mengucapkan kalimat dalam bahasa Jepang, sehingga menyebabkan aksentuasi siswa saat berbicara menjadi tidak beraturan.

Berdasarkan permasalahan di atas, maka dibutuhkan pengembangan media pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan teknologi *virtual reality* untuk mempermudah proses pembelajaran bahasa Jepang sehingga dapat membantu guru dalam memberikan materi serta dapat membantu murid dalam memahami materi dan meningkatkan keterampilan berbicara dalam bahasa Jepang dengan baik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan permasalahan pada penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana menerapkan metode pembelajaran yang interaktif?
2. Bagaimana merancang aplikasi pembelajaran bahasa Jepang dengan teknologi *virtual reality*?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah menghasilkan aplikasi *virtual reality* berbasis Android untuk membantu kegiatan belajar mengajar keterampilan berbicara dalam bahasa Jepang sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih interaktif dan pengucapan lebih mudah untuk dipahami dan diikuti.

1.3.2 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dari penyusunan aplikasi ini adalah sebagai berikut :

1. Mempermudah guru dalam menyampaikan kosakata dalam materi pembelajaran yang disampaikan.
2. Mempermudah murid dalam memahami pengucapan bahasa Jepang dengan baik.
3. Membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

1.4 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dari penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi yang dikembangkan hanya dapat diakses melalui *smartphone* Android.
2. Aplikasi hanya menunjang pembelajaran pada materi nama-nama benda yang ada di kelas dan nama-nama ruangan yang ada di sekolah.
3. Aplikasi dapat menampilkan animasi 2D dan 3D, teks, serta audio.

1.5 Metodologi

Metodologi dalam pengumpulan dan pengembangan sistem, diantaranya adalah sebagai berikut:

1.5.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam pembuatan aplikasi, penulis membutuhkan data-data untuk dijadikan bahan pendukung dalam pembuatan aplikasi belajar bahasa Jepang. Pengumpulan data oleh penulis didasarkan pada studi literatur dilakukan dengan cara mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai literatur dan studi lapangan dilakukan dengan cara observasi dan wawancara.

1.5.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang dipakai yaitu metode *Virtual Reality Development Life Cycle* (VRDLC). Metode ini diterapkan dalam pengembangan sistem ini karena penjabaran langkahnya lebih detail dan khusus digunakan untuk pembuatan *virtual reality*. Berikut 6 tahapan dalam metode ini yaitu:

1. Konsep (*Concept*)
2. Perancangan (*Design*)
3. Aset dan Bahan (*Assets and Material*)
4. Perakitan (*Assembly*)
5. Pengujian (*Testing*)
6. Distribusi (*Distribution*)

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan penelitian ini, disusun berdasarkan bab-bab yang terdiri dari lima bab dan akan diperjelas pada sub bab. Secara keseluruhan, laporan ini disusun dalam sistematika sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

Pada bab ini berisi tentang kutipan hasil penelitian sebelumnya dan dasar-dasar teori yang mendukung dasar-dasar pengembangan sistem.

BAB III METODOLOGI PERANCANGAN SISTEM

Pada bab ini berisi tentang analisis kebutuhan dalam membangun sebuah aplikasi berbasis Android, tahap pengumpulan data, dan tahap pengembangan sistem yang akan dibangun, serta struktur dan tahapan proses aplikasi yang dirancang mulai dari HIPO, *flowchart*, dan *storyboard*.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini berisi tentang tentang luaran atau output yang diperoleh dari pembuatan atau pengembangan sistem yang dirancang.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini berisi tentang hal-hal yang bisa disimpulkan dari hasil perancangan dan analisa. Selain itu, bab ini berisi tentang saran yang menjelaskan tentang hal-hal yang dianggap penting yang diketahui oleh pembaca dalam rangka pengembangan sistem.