

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Media belajar adalah alat bantu belajar dalam proses mengajar dan Penyampai pesan dari sumber belajar kepada penerima informasi belajar (siswa). sebagai pemberi dan Penerbit informasi, dan dalam beberapa kasus, media pembelajaran dapat memberikan informasi belajar kepada siswa [1]. Kaiwa.id merupakan sarana pendidikan yang berfokus dalam mempelajari Bahasa Jepang secara online dimana kelas dilakukan dengan menggunakan Zoom.Kaiwa.id saat ini menggunakan power point sebagai media mengajar dimana pengajar akan menjelaskan dengan cara membagikan layar pada saat zoom, setelah selesai menjelaskan pengajar akan memberikan soal latihan yang akan di jawab langsung oleh pelajar. Waktu yang singkat dalam sekali pertemuan seringkali membuat pelajar mudah melupakan materi yang disampaikan dalam pertemuan sebelumnya, hal ini disebabkan sulitnya untuk membuka file materi yang masih berbentuk power point di *handphone* yang digunakan pelajar. Materi yang kurang ringkas juga menjadi kendala, hal nya kesempatan membaca ketika di luar waktu belajar sangat sedikit. Keadaan ini sangat tidak menguntungkan bagi pelajar.

Ada beberapa ciri permasalahan dalam pengajaran bahasa Jepang yang terjadi di Indonesia yaitu fasilitas dan peralatan yang kurang, serta kurangnya informasi tentang bahan ajar dan metode pengajaran. Seiring dengan peningkatan jumlah pemelajar bahasa Jepang yang pesat, masalah mengenai bahan mengajar dan metode mengajar menjadi masalah yang serius [2], selain itu kebanyakan pelajar memiliki masalah yang tidak mengingat materi pelajaran bahasa Jepang pada pembelajaran minggu sebelumnya. Mereka yang memiliki masalah seperti itu biasanya lebih cepat merasa bosan dalam mengikuti pelajaran.

Berdasarkan permasalahan diatas dalam kegiatan belajar mengajar di Kaiwa.id penulis tertarik untuk membangun sebuah aplikasi media belajar Bahasa Jepang berbasis android yang dapat digunakan sebagai alat bantu belajar Bahasa Jepang yang menampilkan huruf-huruf dasar Bahasa Jepang, Kosa kata, Frase dan juga latihan sederhana. Hal ini mempermudah pelajar untuk mendapatkan pelajaran dasar dalam mempelajari Bahasa Jepang dimana pun dan kapanpun.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah di atas adapun rumusan masalah yang akan di bahas dalam proposal skripsi ini yaitu “ bagaimana merancang aplikasi media belajar bahasa jepang untuk kelas online Kaiwa.id?”

1.3 Batasan Masalah

1. Aplikasi ini di buat menggunakan Flutter dan dart sebagai bahasa pemogramannya.
2. Penelitian dilakukan di Kaiwa.id.

1.4 Tujuan Penelitian

Maksud dan tujuan penulis memilih juudul Aplikasi Media Belajar Bahasa Jepang Berbasis Android yaitu untuk memperkenalkan dasar Bahasa Jepang kepada pelajar sehingga mempermudah pengajar saat proses mengajar berlangsung, dan aplikasi ini dapat digunakan kapanpun.

1.5 Manfaat Penelitian

adapun manfaat bagi penulis dari penelitian ini yaitu untuk menyelesaikan pendidikan program studi S1 Sistem Informasi Fakultas Sain dan Teknologi Universitas Sari Mutiara Medan

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah dalam memahami isi dari penelitian maka penulis membuat sistematika sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang penulisan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan dan rencana kegiatan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Bab ini berisi landasan teori yang akan digunakan selama pelaksanaan penulisan.

BAB III : ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini berisikan metode-metode ilmiah yang akan digunakan selama pelaksanaan penulisan.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Memaparkan dari hasil-hasil tahapan penelitian, mulai dari analisis, desain, hasil testing dan implementasinya.

BAB V : PENUTUP

Menguraikan kesimpulan skripsi dan saran-saran sebagai bahan pertimbangan untuk pengembangan penelitian selanjutnya.