

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejak kecil, bahasa digunakan manusia sebagai sarana untuk mengungkapkan perasaan serta mengekspresikan diri. Kehidupan manusia tidak terpisahkan dari bahasa. Ketika manusia ingin mengungkapkan atau mengomunikasikan ke hendak dan maksud serta tujuan batinnya, pasti menggunakan bahasa yang dimilikinya, baik secara lisan, tulisan, atau bahasa isyarat sesuai dengan kondisinya (Aziz, 2019). Sejak firman pertama turun, Allah ﷻ memberikan perintah untuk mengetahui bahasa. Sebagaimana dalam (Al-Qur'an S. Al-Alaq ayat 1 Allah ﷻ berfirman:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

Artinya:

“*Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan.*” (QS. Al-Alaq [96]: 1)

Adapun tafsir dari ayat ke 1 surah Al-Alaq yaitu Allah ﷻ memerintahkan manusia untuk meninjau, memeriksa, dan membaca segala sesuatu yang telah diciptakan-Nya, baik qauliyah maupun kauniyah (Kementerian Agama, 2015:96).

Berdasarkan tafsir diatas, dapat disimpulkan bahwa bahasa adalah dasar untuk mengetahui berbagai hal termasuk dalam menuntut ilmu. Dengan bahasa, manusia mampu berinteraksi satu sama lain.

Dengan majunya teknologi dan kebudayaan yang menarik membuat banyak orang tertarik untuk mempelajari bahasa dan kebudayaan dari Jepang. Saat ini Bahasa Jepang adalah salah satu bahasa yang paling populer bagi pelajar asing. CBI Education & Skills pernah melakukan survey pada tahun 2012. Hasil dari survey tersebut adalah Bahasa Jepang menjadi salah satu dari 10 bahasa yang layak untuk dipelajari sebab budaya Jepang memberikan inspirasi bagi masyarakat dalam hal-hal kecil. Bahasa Jepang juga dianggap penting karena penelitian dan perdagangan di Asia dipegang oleh negara Jepang, sehingga untuk melakukan komunikasi dengan masyarakatnya tentunya diperlukan penguasaan bahasa oriental dari negara tersebut (Shokhibul, 2018). Pada tahun 2012, Japan Foundation meningkat 21% sehingga menjadikan Indonesia sebagai

negara dengan jumlah 3.984.538 pelajar Bahasa Jepang terbesar ke-2 setelah negara Cina (Reswari, 2020). Selain mengenal huruf, untuk memahami Bahasa Jepang bisa dimulai dengan mengetahui kosakata dalam Bahasa Jepang, karena kosakata adalah bagian utama yang harus dikuasai jika ingin berbicara dan menulis dalam Bahasa Jepang.

Munculnya berbagai perangkat elektronik disertai dengan pesatnya perkembangan teknologi dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi guna membantu proses pembelajaran. Perangkat elektronik dianggap memiliki pengaruh baik jika dijadikan media pembelajaran salah satunya adalah *handphone*. Saat ini *handphone* menjadi salah satu perangkat yang banyak dibutuhkan dan paling populer diberbagai kalangan (Laksono et al 2016).

Berdasarkan studi pendahuluan peneliti menggunakan kuesioner yang disebarkan ke 18 siswa SMA didapatkan hasil 50% siswa tidak tertarik untuk mempelajari Bahasa Jepang dan 38.9% siswa kesulitan untuk menghafal kosakata Bahasa Jepang. Peneliti juga telah melakukan wawancara dengan tiga narasumber yaitu satu mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang, satu lulusan Sarjana Pendidikan Bahasa Jepang dan satu lulusan Sarjana Sastra Jepang. Mereka mengemukakan bahwa Bahasa Jepang sulit dipelajari karena bahasanya rumit. Sehingga, hal tersebut membuat pembelajaran tidak mudah menghafal kosakata Bahasa Jepang. Salah satu narasumber yang berdomisili di Kota Padang menyatakan bahwa kurangnya referensi pembelajaran Bahasa Jepang di perpustakaan di daerahnya membuat pembelajaran Bahasa Jepang terasa berat dan kurang diminati oleh Siswa SMA. Dua dari tiga narasumber menyatakan bahwa kosakata dasar yang paling mungkin dipelajari di awal untuk belajar Bahasa Jepang adalah kategori benda, bentuk, dan warna.

Berdasarkan hasil wawancara, media pembelajaran Bahasa Jepang yang menerapkan teknologi AR dengan metode kartu sebagai *marker* dinilai dapat membuat proses belajar Bahasa menjadi sesuatu yang menyenangkan, menarik, dan tidak mudah bosan. Dengan teknologi ini, siswa bisa merasakan eksplorasi dan pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan unik siswa dapat terlibat langsung dalam pembelajaran (Aprilinda et al 2020, hlm 124). Untuk menarik perhatian dan tak jarang digunakan dalam pembelajaran adalah menggunakan media kartu. Keuntungan dari media kartu adalah harga terjangkau, praktis dibuat, tidak sulit digunakan, ringan dibawa, dan mampu menarik minat siswa. (Dony et al 2018, hlm 392).

Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan memanfaatkan teknologi pada *handphone* peneliti membuat aplikasi pengenalan kosakata dasar kategori bentuk, benda, dan warna dalam Bahasa Jepang menggunakan teknologi *Augmented Reality* atau AR. *Augmented Reality* atau AR adalah teknologi untuk menyatukan objek virtual dengan objek nyata sehingga benda virtual diproyeksikan dalam waktu nyata atau *real-time*. Dengan adanya aplikasi ini dapat membangun minat untuk mempelajari Bahasa Jepang.

1.2 Perumusan Masalah

Permasalahan yang ditemukan pada penelitian dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana *Augmented Reality* bisa menjadi media pembelajaran Bahasa Jepang?
2. Bagaimana tinjauan Islam terhadap aplikasi pengenalan kosakata Bahasa Jepang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang didapat, penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Untuk menerapkan teknologi *Augmented Reality* bisa menjadi media pembelajaran Bahasa Jepang.
2. Mengetahui tinjauan islam terhadap aplikasi pengenalan kosakata Bahasa Jepang.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah membangun media pembelajaran yang interaktif dengan metode baru dan menyenangkan sehingga dapat menarik minat untuk belajar sekaligus membuat media pembelajaran yang selaras dengan tinjauan Islam.

1.5 Batasan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dijelaskan, Adapun beberapa Batasan dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Target pengguna adalah siswa SMA.
2. Materi pembelajaran dalam aplikasi mengenai kosakata benda, bentuk, dan warna.
3. Huruf yang digunakan adalah Hiragana.
4. Aplikasi berjalan pada Android versi Oreo 8.