

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Belajar bahasa Jepang adalah salah satu keterampilan sosial abad ke-21, yang terkait dengan kreativitas, pemecahan masalah, dan juga kemampuan untuk berkomunikasi secara efektif. Banyak manfaat yang dapat diambil jika bisa berbahasa Jepang, salah satunya berkesempatan kerja di Jepang lebih besar, dikarenakan banyaknya perusahaan di Indonesia yang memiliki hubungan bisnis dengan perusahaan Jepang, sehingga bisa berbahasa Jepang dapat menjadi keunggulan kompetitif tersendiri.

Namun, ketika mempelajari bahasa Jepang begitu banyak kesulitan yang dihadapi. Hal yang paling mendasari kesulitan itu berkaitan dengan banyaknya hal baru yang harus dipelajari dalam bahasa Jepang seperti huruf, kosakata, dan cara penulisannya (Girindra Putri Ardana Reswari, 2020). Salah satu kendala yang utama dalam mempelajari bahasa Jepang ialah terdapat huruf hiragana, katakana, dan kanji di dalamnya. Ketiganya memiliki peran yang berbeda. Hiragana digunakan untuk menulis kata-kata Jepang, sedangkan katakana digunakan untuk menulis kata-kata asing dan kanji digunakan untuk mewakili setiap karakter tertentu dalam sebuah kalimat (Ramadhani Suci, 2021).

Ini sesuai dengan temuan dari wawancara yang dilakukan oleh penulis yaitu banyak murid yang menyatakan bahwa mereka juga mengalami tantangan serupa dalam mempelajari bahasa Jepang dikarenakan beberapa alasan diatas. Diluar dugaan ternyata ada banyak kesulitan lainnya, seperti tata bahasanya yang sangat

banyak dan rumit, penggunaan jumlah huruf kanji yang membutuhkan ketelitian dan keindahan tersendiri, termasuk dalam menguasai goresan dan bentuknya.

Dalam bahasa Jepang terdapat beberapa kanji yang memiliki lebih dari satu cara baca sehingga menambah tingkat kompleksitas dalam membaca dan memahami teks. Struktur kalimat yang sangat berbeda yakni S-K-O-P (Subjek, Keterangan, Objek, Predikat) yang dapat membingungkan bagi pembelajar pemula. Terdapat banyak perubahan dalam kata kerja yang bergantung pada konteks dan hubungannya dengan subjek atau objek.

Terakhir bahasa Jepang juga memiliki berbagai dialek yang membingungkan bagi pelajar yang baru mempelajari bahasa ini. Untuk mengatasi kompleksitas bahasa Jepang diperlukan dedikasi, latihan yang konsisten, dan kesabaran. Konsistensi dalam belajar, baik itu dalam membaca, menulis, mendengar, maupun berbicara.

Pada umumnya, proses belajar bahasa Jepang melalui media buku dan kamus sering dikeluhkan. Ini karena beberapa orang tidak dapat memahami kosakata yang diajarkan dan cara melafalkannya. Modul pembelajaran yang disediakan biasanya tidak bilingual dan kurang interaktif sehingga tidak mudah untuk memahaminya dan menimbulkan rasa cepat bosan.

Saat ini sudah terdapat pembelajaran bahasa Jepang di web maupun aplikasi *mobile*. Tetapi pembelajaran tersebut pada umumnya menggunakan bahasa Inggris sebagai pengantarnya, hal ini membuat minat belajar siswa menurun. Dilain sisi, kesulitan yang biasanya dialami oleh peserta didik dalam mempelajari bahasa Jepang adalah, karena bahasa Jepang memiliki tiga struktur huruf (Hiragana,

Katakana, Kanji), yang setiap hurufnya punya implikasi yang berbeda-beda. Sementara belajar bahasa Jepang tidak hanya belajar secara lisan, tetapi dituntut untuk bisa membaca huruf Jepang juga, yakni hiragana, katakana, dan juga kanji.

Untuk penggunaan aplikasi pembelajaran bahasa Jepang itu sendiri sudah banyak yang membuat dalam versi *website*, aplikasi (versi *android* maupun *ios*). Salah satu contoh situs belajar bahasa yaitu *Busuu.com*, *JStudy Magazine*, *NHK World Japan*, *Marugoto Online*, dll. Sedangkan untuk yang versi *android* seperti *LingoDeer*, *Hello Talk*, *Mondly*, dll dan untuk yang versi *ios* seperti *Anki*, *NHK 1*, *Karuta Kanji*, dll. Dari semua situs dan aplikasi tersebut rata – rata memiliki kekurangan seperti, desain monoton (beberapa aplikasi atau situs mungkin memiliki desain yang kurang menarik atau terasa monoton, yang dapat mempengaruhi pengalaman pengguna), tidak ada *roadmap* belajar yang jelas (beberapa pengguna mungkin menginginkan panduan belajar yang lebih terstruktur atau “*roadmap*” yang jelas untuk mengikuti perkembangan pembelajaran mereka), kurangnya ruang untuk forum diskusi siswa (ruang diskusi dapat membantu siswa berinteraksi, berbagi pengalaman, dan memecahkan masalah bersama. Jika platform tidak menyediakan fitur ini, itu bisa menjadi kekurangan), tampilan formal dan kurang responsif karena pengguna lebih menyukai antarmuka yang interaktif dan responsif, daripada tampilan yang terlalu formal.

Karena tingkat kesulitan tersebut, agar siswa menjadi lebih termotivasi dalam belajar, pengajaran bahasa Jepang yang interaktif sangatlah penting. Maka, diperlukan sebuah teknologi yang efisien untuk membantu metode pembelajaran

bahasa Jepang konvensional, yang dengan menggunakan aplikasi *chatbot* sebagai sarana untuk latihan.

Chatbot adalah program komputer yang dapat melakukan beberapa tugas yang dapat melakukan percakapan secara tertulis (Rahayu Dhawuh, 2020). Saat ini, *chatbot* digunakan untuk tugas-tugas yang berguna seperti pengumpulan informasi, bantuan *online*, dan layanan yang dipersonalisasi, dimana perangkat lunak bertindak sebagai semacam agen percakapan (*conversational agent*). Sebagai agen percakapan, *chatbot* dapat berfungsi sebagai *helpdesk*. Artinya *helpdesk* ini sendiri adalah program yang dapat membantu siswa dalam menyediakan berbagai informasi berkaitan dengan pembelajaran bahasa Jepang.

Teknologi *chatbot* sendiri adalah bentuk dari pemrosesan bahasa alami (NLP) yang fokus pada interaksi manusia dengan komputer melalui bahasa alami (Afrianto Irawan, 2019). Kelebihannya adalah kemampuannya untuk memfasilitasi percakapan dalam bahasa Jepang dengan alami, memberikan pengalaman seolah-olah pengguna berkomunikasi dengan penutur asli. Penggunaan metode *Natural Language Processing* dalam mendesain pembelajaran bahasa Jepang melalui aplikasi *chatbot* merupakan langkah yang tepat dalam mengatasi kesulitan belajar bahasa Jepang .

Dengan adanya *chatbot* diyakini dapat memberikan manfaat positif bagi siswa dalam belajar bahasa Jepang. Karena, siswa dapat berinteraksi langsung dengan aplikasi, mengakses materi kapanpun mereka mau, *chatbot* akan mengadaptasi materi dan latihan berdasarkan tingkat kemampnan dan kebutuhan pengguna serta akan ada umpan balik dan dukungan instan yang sangat cocok untuk

pembelajaran mandiri. Sehingga bagi para siswa yang ingin belajar bahasa Jepang, aplikasi ini adalah pilihan yang cocok karena akan ada tampilan kosakata-kosakata yang biasanya digunakan dalam ruang lingkup pekerjaan baik itu di bidang marketing, perkantoran, rekonstruksi, perdagangan, dan masih banyak lagi.

Hasil dari pembelajaran bahasa Jepang ini, diharapkan siswa mampu berbahasa Jepang dengan baik, yang nantinya akan meningkatkan peluang karir di masa depan. Seperti bekerja dengan perusahaan yang memiliki mitra dengan negara Jepang atau bekerja di negara Jepang secara langsung. Dengan mengacu pada isu-isu latar belakang yang disebutkan di atas, penulis tertarik untuk mengembangkan sebuah aplikasi *chatbot* dengan memanfaatkan metode *natural language processing*. Penelitian ini berjudul **“DESAIN PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG MELALUI APLIKASI CHATBOT BERBASIS ARTIFICIAL INTELLIGENCE”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang di atas menyoroti sejumlah kesulitan yang dapat diidentifikasi, termasuk:

1. Murid menghadapi kesulitan dalam memahami bahasa Jepang, yang dapat mengurangi minat terhadap bahasa tersebut.
2. Meskipun ada *platform* pembelajaran bahasa Jepang *online*, belum ada metode pembelajaran melalui aplikasi *chatbot* khususnya dalam bahasa Indonesia.

3. Saat ini belum ada sumber pembelajaran bahasa Jepang berbasis *chatbot*, terutama yang berfokus pada pemahaman tentang ide-ide dasar dalam bahasa Jepang.

1.3 Batasan Masalah

Ada beberapa masalah dan batasan dengan penelitian ini, yang meliputi:

1. Perancangan desain pembelajaran bahasa Jepang melalui aplikasi *chatbot* yang menggunakan platform *kommunicate.io*.
2. Aplikasi yang dirancang dapat menggunakan sistem operasi windows, setidaknya versi windows 8 atau lebih tinggi.
3. Desain aplikasi dalam penelitian ini memanfaatkan metode *Natural Language Processing* (NLP).
4. *Chatbot* ini didesain untuk pembelajaran bahasa Jepang khusus pekerjaan.
5. Tempat penelitian ini dilakukan di sekolah SMKN 1 Batam.
6. *Software* yang digunakan adalah LMS Edukati dan *Kommunicate*.
7. Aplikasi ini dapat dijalankan di sistem operasi *windows* minimal versi 8 ke atas dan *android* minimal versi 4.2.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang di atas, maka topik-topik permasalahan yang akan dibahas sebagai berikut:

1. Bagaimana merancang desain aplikasi pembelajaran bahasa Jepang melalui aplikasi *chatbot* berbasis *artificial intelligence*?

2. Bagaimana mengimplementasikan desain aplikasi pembelajaran bahasa Jepang melalui aplikasi *chatbot* berbasis *artificial intelligence*?
3. Bagaimana cara mendukung pembelajaran bahasa Jepang yang mandiri?
4. Bagaimana cara meningkatkan aksesibilitas pembelajaran bahasa Jepang dengan baik?
5. Bagaimana cara meningkatkan minat pelajar dalam menggunakan *chatbot* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa tujuan yang harus dicapai, di antaranya:

1. Merancang desain aplikasi pembelajaran bahasa Jepang melalui aplikasi *chatbot* berbasis *artificial intelligence* dengan baik.
2. Untuk mengimplementasikan desain aplikasi pembelajaran bahasa Jepang melalui aplikasi *chatbot* berbasis *artificial intelligence*.
3. Mendukung pembelajaran mandiri yang dapat disesuaikan.
4. Meningkatkan aksesibilitas pembelajaran bahasa Jepang dimana saja dan kapan saja.
5. Membantu meningkatkan minat pelajar dalam mempelajari bahasa Jepang. Karena adanya *chatbot* yang dapat berinteraksi secara langsung.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini memiliki banyak keuntungan.

1. Manfaat Teoritis

Berikut ini adalah manfaat teoritis dari penelitian ini:

- a. Skripsi ini diharapkan menjadi sumber informasi dan juga referensi bagi para pembaca yang akan meneliti pada bidang yang sama.
- b. Meningkatkan pengetahuan bagaimana merancang bahasa Jepang melalui aplikasi *chatbot*.
- c. Memperluas pengetahuan tentang penggunaan metode NLP (*natural language processing*), dalam merancang aplikasi pembelajaran bahasa Jepang melalui *chatbot*.

2. Manfaat Praktis

1. Penulis

Beberapa manfaat praktis yang didapatkan penulis dari penelitian ini yaitu:

- a. Dapat merancang serta mengimplementasikan pembelajaran bahasa Jepang melalui aplikasi *chatbot*.
- b. Memperoleh pengalaman yang berharga dalam merancang serta mengimplementasikan pembelajaran bahasa Jepang melalui aplikasi *chatbot*.

2. Pembaca

Beberapa manfaat praktis yang didapatkan pembaca dari penelitian ini yaitu:

- a. Memudahkan pengguna dalam mengakses informasi pembelajaran bahasa Jepang dimana saja dan kapan saja.

- b. Menghemat dari segi efisiensi dalam hal waktu dan pengeluaran, karena tidak memerlukan perjalanan ke lokasi pembelajaran bahasa Jepang secara fisik.
- c. Meningkatkan produktifitas pengguna dengan menyediakan fitur-fitur yang berguna untuk proses pembelajaran bahasa jepang.
- d. Memberikan solusi masalah bagi pengguna, ketika menghadapi kendala dalam konteks bahasa Jepang lewat sistem pembelajaran yang baik.