

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada zaman modern ini mempelajari bahasa asing merupakan sesuatu yang sangat digemari oleh orang-orang, terutama di Indonesia. Menurut survei pendidikan bahasa Jepang di luar negeri yang dilakukan oleh *Japan Foundation* (2018), Indonesia menjadi negara yang memiliki jumlah peserta didik terbesar kedua di dunia dengan jumlah pembelajar mencapai 709.479 ribu dan mengalahkan negara-negara yang berada di regional *Southeast Asia*. Ini menandakan bahwa banyak sekali antusias warga Indonesia terutama anak muda yang ingin belajar bahasa Jepang dengan berbagai tujuan seperti bekerja diperusahaan Jepang, dimana bahasa Jepang menjadi satu hal yang harus dimiliki seperti pernyataan yang diungkapkan oleh Setiana (2019) bahwa kemampuan berbahasa sangat dibutuhkan dalam dunia pekerjaan. Dalam mempelajari bahasa Jepang sendiri, hal pertama yang wajib dilakukan adalah dengan mempelajari huruf-huruf Jepang, dengan begitu pembelajar dapat menunjang kelancaran dalam belajar bahasa Jepang. Jepang mempunyai empat jenis huruf yaitu *hiragana*, *katakana*, *romaji* dan *kanji*. Tentu dalam mempelajari hal tersebut tidak sedikit yang mengalami kesulitan, terutama dalam mempelajari huruf *kanji*. *Kanji* merupakan salah satu dari empat huruf yang ada pada bahasa Jepang selain *hiragana*, *katakana*, dan *romaji*. Dalam mempelajari huruf *kanji* ada beberapa hal yang harus diperhatikan mulai dari bentuk huruf, cara baca, dan juga artinya.

Pada penelitian terdahulu penulis menemukan penelitian yang hampir serupa dengan penelitian yang penulis lakukan, penelitian sebelumnya dari Salamate (2015) membahas tentang pembuatan media *Smartphone* berbasis *Android kanji* dalam buku *Nihongo Shoho* dari Bab 16 sampai Bab 34 dimana di dalamnya ada 188 *kanji* yang sudah diterapkan di *Android*, yang sudah membantu pembelajar untuk mengingat dan menghafal *kanji* dalam belajar bahasa Jepang. Menurut penulis, penelitian sebelumnya hanya berfokus pada pembelajarannya saja

dan dirasa akan sangat bosan bagi pembelajar bahasa Jepang. Disini penulis akan membuat penelitian *kanji* dengan inovasi pembelajaran *kanji* dengan menekankan pada permainan *kanji* dengan desain yang menarik agar pembelajar lebih mudah dalam belajar huruf *kanji*. Yang membedakan penelitian penulis dengan yang sebelumnya adalah penulis memfokuskan kepada permainan *kanji* yang dibuat semenarik mungkin dengan tema detektif, agar pembelajar lebih tertarik dalam belajar *kanji*. Dalam pembuatan media ini penulis menggunakan perangkat lunak *Adobe Flash CS6* dan *Adobe Photosop CS6* sebagai aplikasi pendukung, serta buku *Kanji Master N5* dari Bab 1 sampai Bab 8 sebagai sumber utama. Dengan latar belakang tersebut penulis akan menggunakan judul “*Game MEIJI sebagai media pembelajaran alternatif shokyu kanji pada android*” dalam penelitian ini.

## **1.2 Rumusan Masalah Penelitian**

1. Bagaimana cara pembuatan media alternatif *Meiji* sebagai *game* pembelajaran *kanji*?
2. Bagaimana tanggapan responden mengenai media alternatif *Meiji* sebagai *game* pembelajaran *kanji*?

## **1.3 Batasan Penelitian**

Dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup masalah yang akan diteliti. Untuk membatasi materi yang digunakan, penulis menggunakan materi yang ada dalam buku *Kanji Master N5* dari Bab 1 sampai Bab 8.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui pembuatan media alternatif *Meiji* sebagai *game* pembelajaran *kanji*.
2. Mengetahui tanggapan pembelajar pada media alternatif *Meiji* sebagai *game* pembelajaran *kanji*.

## 1.5 Manfaat Penelitian

- a) Penulis
  - 1) Mampu membuat media alternatif pembelajaran bahasa Jepang berbasis *ANDROID*.
  - 2) Mengaplikasikan ilmu komputer dan bahasa Jepang yang telah dipelajari selama masa perkuliahan.
  - 3) Menambah wawasan dalam membuat media alternatif pembelajaran *kanji*.
- b) Pembaca
  - 1) Dapat dijadikan pilihan dalam belajar *kanji*.

## 1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan dalam penelitian yang penulis lakukan adalah sebagai berikut.

### BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini penulis membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

### BAB II Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini berisi berbagai macam teori mengenai Media, Multimedia yang diambil dari jurnal dan buku yang dipublikasikan.

### BAB III Metode Penelitian

Dalam bab ini membahas mengenai metode penelitian, objek penelitian, waktu dan lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data yang digunakan dalam penelitian.

### BAB IV Temuan dan Pembahasan

Dalam bab ini membahas temuan, pembahasan, dan kekurangan dalam penelitian yang dilakukan.

### BAB V Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang dilakukan.