

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kanji merupakan salah satu huruf yang penting dalam belajar bahasa Jepang. Namun karena banyaknya cara baca, coretan dan urutan penulisan, serta jumlahnya yang banyak, menjadi kendala terutama bagi pembelajar yang berasal dari negara yang tidak menggunakan kanji seperti negara Indonesia.

Menurut Nesbitt dan Muller (2016:25) mempelajari kanji dapat terasa sulit dan monoton bagi pembelajar non kanji karena kanji mempunyai cara baca dan arti yang bermacam-macam. Selain itu menurut Renariah (2002:3) Kanji sering disebut sebagai huruf yang rumit dan sukar untuk dipelajari namun demikian kanji merupakan salah satu huruf yang sangat penting dalam bahasa Jepang karena setiap huruf menyatakan arti.

Seiring perkembangannya teknologi, pengguna komputer semakin bertambah. komputer tidak hanya digunakan dalam melakukan pekerjaan tetapi juga digunakan sebagai alat untuk pembelajaran contohnya *Game* edukasional. Saat ini, sudah banyak bermunculan game edukasi tentang pembelajaran Kanji di antaranya pembelajaran kanji yang dilakukan oleh Pratama (2013) dengan membuat media pembelajaran kanji untuk kanji tingkat N5 yang berjumlah 100 kanji yang diambil dari buku *100 kanji in 10 days, the easy way* bernama *Kanji E-Games*.

Selain penelitian Pratama (2013) terdapat juga penelitian yang dilakukan Oleh Fauzi (2017) dengan membuat media pembelajaran berbasis *Game* yang dibuat menggunakan *Software Adobe Flash CS6* yang bernama *Kanji Hunter*. Namun

game kanji tersebut berupa aplikasi yang harus diinstall dan tidak semua dapat mengakses aplikasi tersebut sehingga perlu dirancang dan dibuat suatu aplikasi yang mudah diakses oleh pengguna dengan menggunakan komputer kapan saja dan dimana saja selama ada koneksi internet.

Oleh karena itu, penulis bermaksud membuat suatu game kanji berbasis web yang dinamakan *Game Kanji Quest Typed* dengan melihat kekurangan dan kelebihan game kanji yang ada.

Aplikasi *Game Kanji Quest Typed* ini dibuat untuk melatih cara membaca dan juga kecepatan membaca kanji dengan membuat pengguna untuk membaca kanji tertentu dalam waktu yang telah ditentukan. Pengguna dapat menggunakan *keyboard* komputer sebagai input cara baca kanji lalu menekan tombol *enter* untuk mengkonfirmasi cara baca kanji yang telah pengguna masukan. Setelah itu Aplikasi akan mengecek input cara baca kanji yang pengguna masukan dengan cara baca kanji yang telah ditampilkan pada layar monitor. Bila ada yang sama maka kanji tersebut akan diganti dengan kanji yang lain untuk pengguna baca lalu pengguna mendapatkan satu *point*. *Point* ini nantinya akan ditampilkan sebagai skor total saat permainan berakhir. Referensi materi kanji yang digunakan dalam aplikasi *Game* ini diambil dari buku *Kanji master N5* yang berjumlah 118 kanji tetapi hanya memasukan cara baca Jepang atau *Kun-Yomi* untuk penelitian kali ini

Media pembelajaran *Kanji Quest Typed* ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi pembelajar dalam mempelajari kanji dan juga kecepatan dalam membaca kanji. Aplikasi *Game Kanji Quest Typed* ini juga dibuat dengan desain yang menarik dengan tujuan untuk memotivasi pembelajar bahasa Jepang agar tidak

merasa bosan saat mempelajari bahasa Jepang terutama saat mempelajari kanji. Hal ini berlandaskan pada teori Nesbitt dan Muller (2016:25) bahwa mempelajari bahasa Jepang terutama mempelajari kanji dapat menurunkan motivasi pembelajar yang diakibatkan oleh proses waktu pembelajaran yang panjang dan juga proses pembelajaran yang monoton. Menurut Fauzi A dalam Ridoi (2018:1) *game* juga merupakan suatu bentuk hiburan yang sering kali dijadikan sebagai penyegar pikiran dari rasa penat yang disebabkan oleh aktivitas dan rutinitas sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis bermaksud melakukan penelitian yang diberi judul “APLIKASI *GAME* “KANJI QUEST TYPED” SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF PEMBELAJARAN KANJI”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dari tugas akhir ini adalah :

1. Bagaimana cara pembuatan Aplikasi *Game Kanji Quest Typed*?
2. Bagaimana tanggapan responden terhadap aplikasi *Game Kanji Quest Typed*?

## **1.3 Batasan Masalah**

Materi yang digunakan dalam aplikasi *Game " Kanji Quest Typed* ini dibatasi pada kanji N5 yang terdapat dalam buku *Kanji Master N5* sebanyak 118 kanji. Kanji yang kali ini dimasukkan kedalam aplikasi hanya memuat cara baca Jepang atau *Kun-yomi* saja. Selain itu aplikasi *Game Kanji Quest Typed* ini dibuat dengan asumsi pengguna sudah mengetahui kanji yang digunakan dalam aplikasi *Game Kanji Quest Typed* ini dikarenakan *Game* ini difokuskan untuk mengasah kemampuan kecepatan membaca kanji.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan Rumusan masalah diatas tujuan akhir ini adalah :

1. Untuk mengetahui cara membuat aplikasi *Game Kanji Quest Typed*
2. Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap aplikasi *Game Kanji Quest Typed*

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian bagi pengguna:

1. Dapat mengasah kemampuan kecepatan membaca kanji dengan menggunakan aplikasi *Game Kanji Quest Typed*.

Manfaat penelitian bagi pembaca.

1. Dapat mengetahui cara pembuatan aplikasi *Game Kanji Quest Typed*.
2. Jaringan referensi bagi penelitian pembuatan multimedia pembelajaran yang berhubungan dengan multimedia dan aplikasi *Game*.

#### **1.6 Sistematika Penelitian**

##### **BAB I: Pendahuluan**

Dalam bab ini membahas secara umum latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian

##### **BAB II: Kanjian Pustaka**

Dalam bab ini akan dibahas teori-teori yang digunakan pada penelitian sesuai dengan permasalahan yang ada

##### **BAB III: Metode Penelitian**

Dalam bab ini akan dibahas tentang metode penelitian yang digunakan untuk penelitian ini, objek penelitian, waktu dan lokasi penelitian, prosedur penelitian, Teknik pengumpulan data dan Teknik pengolahan data

#### **BAB IV: Temuan Dan Pembahasan**

Dalam bab ini akan dibahas tentang pembuatan Aplikasi *Game Kanji Quest Typed*, dan tanggapan pengguna terhadap Aplikasi *Game Kanji Quest Typed*

#### **BAB V: Kesimpulan Dan Saran**

Dalam bab ini akan dibahas tentang kesimpulan dan saran untuk penelitian berikutnya