

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki minat tinggi terhadap bahasa Jepang. Berdasarkan survei yang dilakukan oleh The Japan Foundation (2019), pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mencapai jumlah 706.603 orang.

Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, pembelajar diharuskan untuk mampu membaca, menulis, serta berbicara menggunakan bahasa Jepang. Salah satu pembelajaran yang ditempuh adalah dengan menguasai kosakata. Pada saat mempelajari kosakata, para pembelajar dituntut menguasai kosakata tersebut secara keseluruhan baik dari cara membaca maupun secara makna serta pengimplementasiannya. Selain itu, dalam mempelajari suatu bahasa tentunya akan ada kosakata yang harus dipelajari dan diingat, karena kosakata merupakan hal yang sangat diperlukan bagi pembelajar yang mulai memasuki ranah pelajaran bahasa asing khususnya untuk pembelajar bahasa Jepang (Lubis dkk, 2017). Kosakata memiliki urgensi bagi pembelajar agar dapat membantu seseorang berkomunikasi dengan baik dalam menggunakan bahasa asing.

Sejalan dengan itu Sunarya (2017) menyatakan kualitas keterampilan berbahasa seseorang bergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Kuantitas yang dimaksud yaitu jumlah kosakata yang dikuasai dan kualitas kosakata yaitu penerapan kosakata dalam suatu konteks. Semakin kaya kosakata yang dimiliki oleh seseorang maka semakin besar pula

kemungkinan terampil dalam berbahasa. Maka dari itu, pembelajar bahasa Jepang pemula harus mampu menguasai kosakata dasar sejak awal pembelajaran guna menunjang kelancaran dalam berkomunikasi menggunakan bahasa yang kita pelajari baik secara lisan maupun tulisan.

Hal ini sejalan dengan pendapat Dale (dalam Kusuma, 2017) yang menyatakan bahwa penguasaan kosakata merupakan salah satu syarat utama yang menentukan keberhasilan seseorang dalam terampil berbahasa. Artinya, kemampuan berbahasa seseorang sangat ditentukan dalam penguasaan kosakatanya. Karena apabila seseorang memiliki kemampuan kosakata yang terbatas tentu akan terbatas juga kemampuannya, baik dalam hal mengungkapkan atau menangkap perkataan orang lain.

Hal ini sesuai dengan pendapat dari Yuriko (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2017) menyebutkan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar bahasa Jepang dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang dengan baik secara lisan maupun tulisan. Salah satu penunjang berbahasa dengan baik adalah penguasaan kosakata.

Seiring berkembangnya perkembangan zaman, penggunaan teknologi informasi memiliki peran penting sebagai penunjang kebutuhan manusia. Salah satunya adalah penggunaan *smartphone* yang dapat memungkinkan manusia untuk terhubung satu sama lain tanpa dibatasi jarak, ruang, dan waktu. Selain itu *smartphone* juga dapat dijadikan sebagai media hiburan bagi penggunanya salah satunya adalah *game*. Saat ini penggunaan *game* tidak hanya dijadikan

sebagai sarana hiburan saja, tetapi bisa juga sebagai media untuk pembelajaran dalam dunia pendidikan. Penggunaan *game* dalam dunia pendidikan dikenal sebagai *educational game* yang mana isinya merupakan sebuah materi mencakup pembelajaran tertentu. Sejalan dengan itu Hurd dan Jenuings (2009) mengemukakan *educational game* adalah *game* yang khusus dirancang untuk mengajarkan pengguna suatu pembelajaran tertentu, pengembangan konsep, pemahaman dan membimbing dalam melatih kemampuan mereka, serta memberi motivasi untuk memainkannya. Selain itu, pemanfaatan fleksibilitas *smartphone* juga bisa memudahkan pembelajar untuk belajar dimana saja. Pendapat ini didukung oleh Agnes dan John (2003) yang mengemukakan bahwa pembelajaran menggunakan *smartphone* terjadi saat pembelajar tidak berada di lokasi tetap yang telah ditentukan sebelumnya, atau saat pembelajar memanfaatkan waktu luang untuk belajar menggunakan *smartphone*. Sejalan dengan itu, Febrianty dan Ricardo (2019) menegaskan bahwa dalam mempelajari suatu bahasa, pembelajaran formal tidak cukup untuk memenuhi kebutuhan pendidikannya, dengan kata lain pembelajaran non-formal pun dibutuhkan agar dapat membantu pembelajar dalam proses pembelajarannya.

Berdasarkan faktor yang ada di atas, penulis memiliki pemikiran untuk melakukan penelitian tentang bagaimana cara memudahkan pembelajar bahasa Jepang untuk mempelajari kosa kata dengan memanfaatkan kemajuan zaman dalam pengembangan teknologi dan informasi. Penulis merasa diperlukannya suatu media pembelajaran kosakata berbasis *Android* yang dapat memberikan motivasi serta memberi kemudahan dalam proses belajar bahasa

Jepang. Penelitian ini juga timbul dikarenakan penulis ingin membuat *game* yang berperan sebagai media alternatif pembelajaran yang dapat menambah rasa antusias pembelajar dalam proses belajar bahasa Jepang khususnya dalam mempelajari *goi*. Media pembelajaran yang dibuat oleh penulis diberi nama *SAGASU GOI!*. *SAGASU GOI!* merupakan suatu *game* yang berperan sebagai media pembelajaran *goi* yang mana pengguna dapat memilih bagian pembelajaran sesuai dengan yang pengguna inginkan dan bisa dimainkan oleh dua orang secara bersamaan (*Multiplayer*). Menurut Wehbe dan Nacke (dalam Kristin, Matthew, dan Mark 2017) pengguna lebih bersemangat atau bergairah ketika bermain secara *multiplayer* dibandingkan *single player*. Sejalan dengan itu Mandryk dan Inkpen (dalam Kristin, Matthew dan Mark, 2017) bahwa bermain secara *multiplayer* lebih menarik, lebih menyenangkan, tidak cepat bosan dari pada bermain secara *single player*. Di dalam media pembelajaran ini terdapat beberapa soal *goi* yang ditulis menggunakan huruf *hiragana*, *katakana* dan *kanji* untuk melatih kemampuan menghafal dan membaca kosakata. Dalam pembuatan *game SAGASU GOI!*, penulis menggunakan *software Android studio* dan *Table Plus* dalam pembuatan aplikasi ini. Kemudian *Adobe Photoshop*, *Figma* serta *Heroku* untuk pembuatan desain dan *database*. Dengan adanya *game* yang berperan sebagai media pembelajaran ini, diharapkan dapat membantu proses pembelajaran *goi* bahasa Jepang tingkat dasar.

Penelitian tentang *game goi* sebelumnya pernah dilakukan oleh Lubis (2017). Pada penelitian sebelumnya masih terdapat beberapa fitur yang belum tersedia dan *game* yang dibuat berbasiskan *flash*, sehingga penulis merasa *game*

tersebut harus dikembangkan agar lebih menambah daya tarik pembelajar dalam memanfaatkan *game* sebagai media alternatif pembelajaran *goi*.

Penelitian ini pun muncul atas dorongan penulis dalam pembuatan *game* kosakata yang lebih mempermudah dalam pembelajaran *goi* sehingga menambah ketertarikan dan minat mahasiswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang. Penelitian ini diberi judul ***Game SAGASU GOI! sebagai Media Alternatif Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar Berbasis Android.***

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara pembuatan *game SAGASU GOI!* sebagai media alternatif pembelajaran *goi* bagi pemula?
2. Bagaimana tanggapan responden terhadap *game SAGASU GOI!* sebagai media alternatif pembelajaran *goi* bagi pemula?

1.3 Batasan Penelitian

Materi dalam *game SAGASU GOI!* dibatasi oleh materi *Goi* tingkat dasar yang terdapat di buku *Shin Nihongo 500 Mon N5-N4* sebanyak 219 kosakata yang tercantum dalam 128 soal. Pembatasan jumlah materi dilakukan karena keterbatasan soal yang terdapat buku acuan.

1.4 Tujuan Penelitian

Seperti yang telah dituliskan pada rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui cara pembuatan *game SAGASU GOI!* sebagai media alternatif pembelajaran *goi* bagi pemula.
2. Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap *game SAGASU GOI!* sebagai media alternatif pembelajaran *goi* bagi pemula.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagi penulis
 - 1) Dapat dijadikan bahan masukan dalam proses belajar mengajar bahasa Jepang.
 - 2) Untuk mengaplikasikan ilmu komputer yang telah di dapat selama perkuliahan.
- b. Bagi pembelajar Bahasa Jepang.
 - 1) Dapat membantu pembelajar untuk menghafal kosakata bahasa Jepang.
 - 2) Menjadi bahan penelitian awal bagi pembelajar yang tertarik untuk melakukan penelitian di bidang yang sama.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan hasil pembuatan aplikasi, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN, pada bab ini membahas secara umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA, pada bab ini berisi berbagai kutipan dan teori-teori pendukung yang diambil dari jurnal, buku, dan hasil penelitian yang sudah dipublikasikan. Kutipan yang dibahas menjelaskan tentang multimedia dan *goi*.

BAB III METODE PENELITIAN, pada bab ini menjelaskan tentang metode penelitian, teknik pengumpulan data, perancangan media, dan prosedur penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN, pada bab ini menjelaskan bagaimana cara pembuatan, cara pengoperasian, serta tanggapan responden terhadap *game SAGASU GOI!*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN, yang terdiri dari kesimpulan akhir mengenai penelitian yang telah dilakukan dan berisi saran bagi peneliti selanjutnya.