

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Pada era yang mengalami evolusi digital seperti sekarang ini, semua serba menggunakan teknologi, begitu juga dengan dunia pendidikan. Hal ini juga berpengaruh terhadap proses kegiatan belajar mengajar. Siswa lebih tertarik belajar menggunakan *smartphone* dibandingkan dengan buku. Hal ini sesuai dengan survei yang telah penulis lakukan di MA Alhuda Pameungpeuk mengenai media yang digunakan dalam belajar Bahasa Jepang, 93% dari 31 siswa menjawab “menggunakan *smartphone*”. Hal ini membuktikan bahwa siswa lebih memiliki ketertarikan belajar bahasa jepang menggunakan *smartphone* dibandingkan dengan buku.

Menurut Fauzi, Haryanti, & Setiana (2017), kegiatan pembelajaran bahasa Jepang memiliki peran penting di dunia, yaitu digunakan manusia sebagai alat atau sarana untuk berkomunikasi, selain itu bahasa juga digunakan sebagai alat untuk menyampaikan suatu ide, gagasan dan pikiran dari satu sama lain.

Dalam belajar bahasa Jepang terdapat beberapa kesulitan belajar, salah satunya dalam mempelajari huruf Kanji. Kanji adalah salah satu aspek yang paling sulit bagi siswa yang belajar bahasa Jepang, terutama bagi siswa yang tidak memiliki latar belakang budaya kanji. Bahkan siswa yang berlatar belakang kanji pun terkadang kesulitan menghadapi kanji Jepang. (Dahidi dan Sudjianto, 2004).

Seiring dengan era yang mengalami evolusi teknologi, pembelajaran bahasa Jepang terutama dalam materi kanji disajikan dengan cara yang lebih baru dan

menarik. Dengan menggunakan metode pembelajaran baru seperti *game* edukasi materi kanji yang diharapkan akan mempermudah orang-orang dan para siswa dalam mempelajari materi tersebut. Anggara (dalam Rozi, 2010), mengemukakan bahwa *game* adalah suatu yang dimainkan dengan peraturan tertentu sehingga ada menang dan kalah, biasanya bertujuan untuk *refreshing*. Penulis memusatkan perhatian pada *game* atau permainan edukasi bergenre *rpg*. Menurut Whitton (dalam Hermawan, 2017), *game* edukasi dapat didefinisikan sebagai pembelajaran yang difasilitasi oleh penggunaan *game*. dan juga menurut Hermawan sendiri, hampir setiap gagasan yang menggabungkan *video game* dan pendidikan dapat dikatakan sebagai *game* edukasi. Sebelumnya Fajar (2020) telah melakukan penelitian dengan membuat media pembelajaran kanji untuk kanji tingkat N5 yang Bernama *Game Kanji Quest Typed*. Namun aplikasi *game* tersebut hanya bisa dimainkan di *PC* dan menggunakan koneksi internet sehingga perlu dirancang dan dibuat suatu aplikasi yang mudah digunakan dimanapun tanpa koneksi internet.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis membuat permainan *quiz kanji* dengan model *rpg quiz game* yang dinamakan *game Kanji Tabi*. Materi kanji yang digunakan dalam aplikasi *game* ini diambil dari buku *kamus kanji N5 & N4* yang berjumlah 118 kanji N5. pemain akan bermain dengan cara mencocokkan gambar dan soal kemudian memilih salah satu jawaban yang benar, contoh seperti kanji dari kata “api” adalah “火”. Hal ini akan membuat pemain menghafal bentuk kanji dan arti dari kanji tersebut, dikarenakan bagian tatap antarmuka di *game* yang berwarna dan memiliki cerita.

Berdasarkan uraian di atas, perlu dibuat suatu media pembelajaran berupa *game* edukasi yang dapat mempermudah proses belajar terhadap materi kanji khususnya tahap N5 dengan konsep yang lebih menarik dan tidak membosankan. Penelitian ini diberi judul “**Aplikasi Permainan Quiz Kanji Dengan Model RPG Berbasis *Android* Untuk Pembelajaran Kanji Level N5**”.

### **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan Aplikasi Permainan Quiz Kanji dengan Model RPG Berbasis *Android* untuk Pembelajaran Kanji Level N5 ?
2. Bagaimana tanggapan siswa kelas XI MA Alhuda Pameungpeuk terhadap Aplikasi Permainan Quiz Kanji dengan Model RPG Berbasis *Android* untuk Pembelajaran Kanji Level N5 ?

### **1.3. Batasan Masalah**

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis merasa sangat perlu membatasi masalah agar tidak menyimpang dari tujuan semula. Untuk menghindari kerancuan dalam pelebaran masalah, penulis membatasi pokok permasalahan pada:

1. Pembuatan Aplikasi Permainan Quiz Kanji dengan Model RPG Berbasis *Android* untuk Pembelajaran Kanji Level N5.
2. Aplikasi ini meliputi latihan soal dan beberapa materi kanji N5.

#### **1.4. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui proses pembuatan Aplikasi Permainan Quiz Kanji dengan Model RPG Berbasis *Android* untuk Pembelajaran Kanji Level N5.
2. Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap Aplikasi Permainan Quiz Kanji dengan Model RPG Berbasis *Android* untuk Pembelajaran Kanji Level N5.

#### **1.5. Manfaat Penelitian**

Pelaksanaan pembuatan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak-pihak terkait, antara lain:

1. Bagi Siswa

Penggunaan Aplikasi Permainan Quiz Kanji dengan Model RPG Berbasis *Android* untuk Pembelajaran Kanji Level N5 ini dapat membantu siswa untuk lebih menghafal banyak kanji N5 karena tampilan dan *gameplay* aplikasi yang menarik sehingga dapat membangkitkan ingatan siswa dan dapat membantu siswa membawa masuk lebih materi secara mendalam dan utuh.

2. Bagi Penulis

Pembuatan aplikasi ini dapat memberikan sebuah pengalaman dan pengetahuan yang baru bagi peneliti.

## **1.6. Sistematika Pembahasan**

### **BAB I Pendahuluan**

Bab ini membahas tentang latar belakang masalah secara umum, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian.

### **BAB II Kajian Pustaka**

Pada bab ini akan dibahas teori-teori yang digunakan dalam penelitian sesuai dengan permasalahan yang ada.

### **BAB III Metode Penelitian**

Bab ini akan membahas 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 Tabi* dan tanggapan pengguna terhadap Aplikasi *Game Kanji Tabi*.

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

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