

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Survey *The Japan Foundation* (2018) menjelaskan beberapa permasalahan pendidikan Bahasa Jepang di Indonesia, diantaranya termasuk kurangnya minat pembelajar dan kurangnya jumlah pengajar. Kurangnya jumlah pengajar bahasa Jepang dapat terlihat pada tabel 1.1 berikut:

Tabel 1.1 Jumlah Lembaga, Pengajar dan Pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia

| Item | Jumlah |
|------------|---------|
| Lembaga | 2.879 |
| Pengajar | 5.793 |
| Pembelajar | 709.479 |

Tabel di atas menunjukkan bahwa lembaga yang menyelenggarakan pembelajaran bahasa Jepang pada seluruh jenjang pendidikan di Indonesia baik pendidikan formal, nonformal, maupun informal berjumlah 2.879 lembaga dengan jumlah pengajar bahasa Jepang pada seluruh jenjang pendidikan di Indonesia berjumlah 5.793 pengajar. Sementara itu, pembelajar bahasa Jepang di Indonesia pada seluruh jenjang pendidikan memiliki jumlah yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan jumlah pengajar, yaitu berjumlah 709.479 pembelajar.

Kurangnya minat pembelajar dalam mempelajari bahasa Jepang juga menjadi salah satu masalah dalam pendidikan bahasa Jepang. Pembelajar harus termotivasi agar terlibat dalam kegiatan belajar secara efektif (Paras & Bizzocchi, 2005). Menurut Chan dan Ahern (1999), ketika seseorang termotivasi secara intrinsik

untuk belajar, mereka tidak hanya belajar lebih banyak, namun juga memiliki pengalaman yang lebih positif. Aritonang (2008) juga menjelaskan bahwa minat dan motivasi belajar siswa adalah hal yang penting dan bisa menentukan hasil belajar. Jika motivasi belajar siswa tinggi, maka hasil belajarnya juga baik.

Fauzi (2020) mengatakan bahwa siswa merasa kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang. Menurut Minoo (2010) yang salah satu aspek yang paling sulit dalam mempelajari bahasa asing adalah kosakata.

Pentingnya penguasaan kosakata dapat dilihat dari kompetensi *hard skill* lulusan Program Studi Sastra Jepang yang meliputi empat aspek, antara lain membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara (Setiana, 2019). Keterampilan pada empat aspek tersebut bergantung pada jumlah kosakata yang dikuasai dan kemampuan penerapan kosakata karena kosakata berfungsi sebagai mediasi dalam pengembangan membaca, mendengarkan, menulis, dan berbicara dalam pemerolehan bahasa (Huang, 2021). Pernyataan tersebut sejalan dengan Tarigan (2008) yang mengemukakan bahwa semakin banyak kosakata yang dikuasai, maka semakin besar keterampilan seseorang dalam berbahasa. Berdasarkan pernyataan tersebut, permasalahan yang timbul pada siswa dengan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang yang kurang baik yaitu, tidak bisa berbicara bahasa Jepang dengan baik, kesulitan memahami wacana berbahasa Jepang, kesulitan menulis menggunakan bahasa Jepang, kesulitan untuk mendengarkan percakapan bahasa Jepang, dan lain-lain. Hal ini sejalan dengan pernyataan dari Setiana dan Arianingsih (2018), dimana salah satu faktor yang menyebabkan siswa kesulitan dalam mendengarkan dan memahami isi percakapan dalam mata kuliah *Choukai*

adalah penguasaan kosakata yang terbatas. Haq (2019) juga mengatakan bahwa motivasi siswa yang rendah menyebabkan penggunaan bahasa Jepang di luar kelas menjadi sangat minim. Akibatnya, keterampilan kosakata bahasa Jepang siswa menjadi rendah.

Kesulitan siswa dalam menghafalkan kosakata bahasa Jepang disebabkan oleh kurangnya motivasi siswa dan siswa malas untuk mengulas pelajaran. Keadaan ini terjadi karena pengajar menggunakan metode konvensional (Sambung, 2018). Metode konvensional dalam mempelajari kosakata adalah memberikan para pembelajar beberapa kosakata baru dalam waktu tertentu dan hanya menjelaskan arti maupun cara pelafalannya. Menurut Gresten dan Baker (2000), metode ini kurang efektif karena membuat siswa jenuh dan bosan. Anam (2014) menyarankan untuk melakukan perubahan dari pembelajaran konvensional menjadi pembelajaran yang aktif dan interaktif sehingga pembelajar menjadi termotivasi.

Media pembelajaran bahasa Jepang yang aktif dan interaktif dapat digunakan untuk mengatasi masalah mengenai kurangnya jumlah pengajar bahasa Jepang dan kurangnya motivasi pembelajar. Alasannya adalah karena media pembelajaran dapat dioperasikan oleh pengguna tanpa bantuan orang lain sehingga memungkinkan pengguna untuk belajar secara mandiri.. Penggunaan multimedia untuk pembelajaran bahasa Jepang juga dapat membantu para pembelajar dalam meningkatkan kemampuan bahasa Jepang dan motivasi belajar mereka (Surawiredja, 2018).

Media pembelajaran interaktif yang dapat digunakan untuk membangkitkan motivasi dan kemampuan siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang salah satunya

berupa media *game* edukasi. *Game* edukasi termasuk dalam multimedia pembelajaran dengan bentuk permainan untuk merangsang daya pikir (Handriyatini, 2014). Permainan yang disajikan mengacu pada proses pembelajaran dan bertujuan untuk menunjang proses pembelajaran, merangsang daya pikir, dan meningkatkan konsentrasi, karena medianya yang unik dan menarik serta kegiatan yang menyenangkan dan lebih kreatif.

Game edukasi telah menjadi media pembelajaran yang populer dalam beberapa tahun terakhir karena dapat mendukung pembelajaran yang aktif dan imersif dalam lingkungan eksperimental sehingga dapat menjadi media pembelajaran yang efektif (Yu, 2021). Selain itu, siswa juga bisa mendapatkan hasil/umpan balik dengan segera untuk mendapatkan jawaban, daripada menunggu untuk menerima hasil/umpan balik yang tertunda dari metode penilaian tradisional seperti tes dan ujian. Wijayanto (2017) mengatakan bahwa media *game* edukasi dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan karena interaktif dan membuat siswa lebih aktif belajar.

Game edukasi juga merupakan pembelajaran langsung dengan pola *learning by doing*. Pembelajaran yang dilakukan memiliki konsekuensi dari pemain untuk dapat melalui tantangan yang ada dalam permainan tersebut. Pola pembelajaran yang diperoleh dari faktor kegagalan yang telah dialami sang pemain, mendorong agar pemain untuk tidak mengulangi kegagalan itu lagi (Syufagi, 2015).

Menurut survey yang dilakukan oleh Kharismawati (2020), mahasiswa pembelajar bahasa Jepang pada umumnya memiliki gaya belajar visual dan gaya belajar campuran visual-auditori-kinestetik. Pembelajar dengan gaya belajar visual dan visual-auditori-kinetik menyukai pembelajaran dengan memanfaatkan *smartphone* dengan aplikasi yang mendukung gaya belajar mereka. Sebagian besar siswa juga belajar menggunakan aplikasi kamus *online* yang hanya menampilkan huruf kanji dan terjemahannya, sehingga belum sesuai dengan gaya belajar visual karena tidak disertai dengan gambar. Hal ini menyebabkan strategi belajar yang kurang efektif. Siswa juga cenderung untuk mencari kosakata sulit atau kosakata yang belum mereka ketahui melalui kamus *digital*. Hal ini menunjukkan bahwa mereka menginginkan pembelajaran kosakata yang mudah diakses seperti melalui *smartphone* (Kharismawati, 2021). Lu'mu (2017) juga menjelaskan bahwa *smartphone Android* dapat menjadi peluang yang menarik dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran untuk mengimbangi gaya hidup dengan mobilitas yang tinggi, karena kontennya dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Permasalahan yang dihadapi siswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang menjadi ide untuk penulis dalam membuat multimedia berupa *game* edukasi sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Lubis (2017) telah membuat *game* edukasi kosakata bahasa Jepang dasar yang dirancang menggunakan *Adobe Flash CS6*. *Game* edukasi yang dihasilkan dapat dioperasikan pada komputer, namun tidak bisa diakses melalui *smartphone*. Dengan adanya penelitian tersebut, penulis tertarik untuk membuat media *game* edukasi kosakata bahasa Jepang dengan materi yang berbeda, yaitu kosakata dasar dengan tingkat N4, dan dirancang

menggunakan *Construct 2* agar media yang dihasilkan berbasis *Android*. Penelitian yang dilakukan oleh Kharismawati (2021) menghasilkan *game* edukasi pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang disertai kosakata, ilustrasi, dan deskripsinya pada materi. Kekurangan dari *game* edukasi tersebut adalah belum ada efek audio yang dapat menambah daya tarik dalam permainan. *Game* edukasi kosakata bahasa Jepang yang dibuat oleh Rosyad (2015) juga menyarankan untuk memasukkan unsur audio ke dalam *game* edukasi untuk melatih kemampuan mendengar penggunanya. Penulis ingin membuat sebuah *game* edukasi kosakata bahasa Jepang tingkat dasar untuk level N4 yang tidak hanya menyediakan informasi melalui ilustrasi dan juga tulisan, namun juga disertai dengan audio. Adapun *game* edukasi yang dibuat oleh Riska (2018) untuk pembelajaran bahasa Inggris yang dirancang menggunakan *Construct 2*. Perbedaan media tersebut dengan media yang dibuat oleh penulis adalah isi materi pada *game* edukasi.

Game edukasi yang akan dibuat memiliki nama *Goi Uchuu*. Nama tersebut berasal dari kata *goi* yang berarti kata, dan *uchuu* yang berarti angkasa dalam bahasa Jepang. Kedua kata tersebut menggambarkan konsep *game* edukasi ini yang berisi materi pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan memiliki tema ruang angkasa. Media ini dibuat dengan tujuan membantu mahasiswa dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang tingkat dasar level N4. Buku sumber yang dijadikan acuan sebagai isi materi adalah buku *Hajimete No Nihongo Nouryoku Shiken N4 1500 Tango*. Alasan dipilihnya buku *Hajimete No Nihongo Nouryoku Shiken N4 1500 Tango* adalah karena materi kosakata yang terdapat pada buku tersebut sudah dikelompokkan sehingga pembuatan menu materi pada media akan menjadi lebih

sistematis dan praktis. Jumlah materi kosakata yang terdapat pada buku tersebut juga cukup lengkap.

1.2 Rumusan Masalah

Berikut ini adalah beberapa rumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini berdasarkan uraian dari latar belakang masalah yang telah dibahas sebelumnya.

1. Bagaimana cara perancangan media *Goi Uchuu* sebagai *game* edukasi kosakata bahasa Jepang tingkat dasar?
2. Bagaimana tanggapan dari pengguna media *Goi Uchuu* sebagai *game* edukasi kosakata bahasa Jepang tingkat dasar?

1.3 Batasan Masalah

Selama dilakukannya penyusunan penelitian ini, perlu untuk membatasi masalah untuk menghindari kerancuan dalam pelebaran masalah. Oleh karena itu, penulis membatasi pokok permasalahan pada:

1. Perancangan media *Goi Uchuu* menggunakan *software Construct 2*, dan *Adobe Illustrator CS6*.
2. Materi yang terdapat pada media *Goi Uchuu* hanya untuk tingkat dasar, yaitu level N4 dan kosakata bersumber pada 3 bab pertama pada buku *Hajimete No Nihongo Nouryoku Shiken N4 1500 Tango* yang meliputi 15 subbab. Penulis memilih materi tersebut karena adanya keterbatasan waktu dalam pembuatan

media pembelajaran ini sehingga tidak bisa memasukkan seluruh kosakata pada level N4.

3. Media yang dibuat dapat digunakan selama setengah semester.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan perancangan media *Goi Uchuu* sebagai *game* edukasi kosakata bahasa Jepang tingkat dasar.
2. Mendeskripsikan tanggapan dari pengguna media *Goi Uchuu* sebagai *game* edukasi kosakata bahasa Jepang tingkat dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk membandingkan teori dengan praktik yang terjadi di lapangan selama penelitian berlangsung. Penelitian ini juga diharapkan untuk dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

Game edukasi yang dihasilkan dari penelitian ini dapat menjadi media pembelajaran dalam mempelajari bahasa Jepang, khususnya kosakata bahasa Jepang tingkat dasar, dapat menghilangkan rasa jenuh, bosan, dan kurangnya motivasi dalam belajar bahasa Jepang, sehingga pembelajar menjadi lebih semangat dalam mempelajari bahasa Jepang dimanapun dan kapanpun karena menggunakan *game* sebagai sarana belajar yang menghibur dan mendidik.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, dijelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat teori dan praktis dari penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi pemaparan kutipan dan teori yang diambil dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel, dll. yang akan dijadikan landasan teori dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan penelitian, yaitu jenis metode penelitian, sumber data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik pengumpulan dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini pembahasan dan temuan pada rumusan masalah akan dijelaskan, yakni cara perancangan media *Goi Uchuu* dan hasil tanggapan responden mengenai media *Goi Uchuu*. Keterbatasan penelitian juga akan dibahas pada bab ini.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan akhir mengenai penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya