

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi saat ini sudah sangat pesat dan memberikan banyak manfaat dalam kemajuan berbagai aspek sosial. Tanpa adanya suatu perkembangan dari sebuah teknologi, maka perubahan zaman tidak akan berkembang pesat dan menjadi secepat ini. Sekarang ini teknologi sudah merambat ke berbagai aspek khususnya didalam dunia pendidikan. Sekarang ini dunia pendidikan sudah memakai teknologi yang terbaru untuk proses mengajar tidak seperti dahulu ketika mengajarkan sesuatu kepada siswa pasti memakai buku, tetapi berbeda dengan sekarang. Karena adanya teknologi sekarang mengajar menjadi lebih gampang dengan media tertentu sebagai alat dalam pembelajaran.

Media pembelajaran sekarang banyak digunakan karena lebih gampang dalam proses belajar dan memberikan informasi kepada anak didik. Media ini berfungsi untuk menghubungkan informasi dari satu pihak ke pihak yang lainnya. Sedangkan dalam dunia pendidikan kata media disebut media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat kita gunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan menaikkan minat siswa untuk belajar. Gagne dan Briggs (1974) dalam Mulyatiningsih (2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran

mencakup semua alat-alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi dari sebuah bahan ajar. Dari kedua pengertian tersebut, media merupakan alat yang digunakan untuk menyampaikan materi pembelajaran. Contohnya berupa *game* yang dapat mengajarkan anak didik.

*Game* sendiri mampu untuk dijadikan sebuah bahan dalam pembuatan media pembelajaran. *Game* itu sendiri memiliki kelebihanannya sendiri untuk meningkatkan minat anak didik dalam belajar dan menjadi nyaman saat belajar. Terlebih anak didik pasti lebih menyukai pembelajaran lewat *game* tersebut dibandingkan dengan belajar secara biasa. Seperti mengajarkan kosakata dalam Bahasa Inggris atau Bahasa Jepang melalui *game* pasti akan sangat menyenangkan.

Safitri (2019) berdasarkan penelitian sebelumnya menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan dalam prestasi belajar siswa setelah diajar dengan permainan teka-teki dalam Bahasa Asing (Bahasa Inggris). Permainan teka-teki dapat membantu siswa untuk meningkatkan pengetahuan kosakata mereka. Permainan teka-teki membantu mereka memahami kata mana yang disebut kata benda dan kata mana yang disebut kata sifat. Penelitian ini juga menekankan pada pengajaran mengeja karena sebagian besar siswa memilih jawaban yang salah dibagian ejaan. Melalui permainan teka-teki, siswa dapat belajar bagaimana menulis kata dalam urutan yang benar. Penggunaan permainan teka-teki memberikan dampak positif terhadap partisipasi siswa selama proses belajar mengajar. Mereka sangat bersemangat dan menikmati proses pembelajaran. Keterlibatan mereka juga tinggi dan mereka menunjukkan perhatian yang besar selama proses belajar mengajar. Karena masing-masing domain *soft skill* telah

berjalan beriringan satu sama lain dalam membentuk *soft skill* yang terintegrasi (Setiana, 2019).

Penelitian ini akan diujicobakan kepada beberapa siswa ekstrakurikuler Bahasa Jepang di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Cimahi, penulis juga telah melakukan wawancara terhadap guru pembimbing ekstrakurikuler Bahasa Jepang yang ada di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Cimahi. Untuk media pembelajaran biasanya guru disana menggunakan buku sebagai media pembelajaran Bahasa Jepang, dan untuk buku yang dipakai berupa buku *Nihongo Kira-Kira III* yang diajarkan kepada siswa disana. Pembelajaran Bahasa Jepang di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Cimahi cukup lancar tetapi ada beberapa kendala yang dihadapi oleh siswa dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang itu sendiri, kendala yang dihadapi yaitu pembendaharaan kosakata yang kurang dari siswa itu sendiri yang membuat siswa disana kesulitan untuk melakukan pembelajaran dalam Bahasa Jepang.

Karena terdapat kesulitan kosakata yang dihadapi oleh Siswa Ekstrakurikuler di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Cimahi tersebut disini penulis berniat untuk membuat *Game Drag and Drop* sebagai media interaktif pembelajaran Bahasa Jepang khususnya kosakata yang menjadi kendala dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Cimahi. *Game Drag and Drop* adalah *game riddle* berbasis laptop atau komputer, *Game Drag and Drop* ini akan dibuat untuk membuat para siswa semangat belajar dan meningkatkan minat siswa terhadap Bahasa Jepang. Untuk konsep *Game Drag and Drop* yaitu, menghubungkan kosakata Bahasa Jepang ke gambar yang benar, dengan cara men-*drag* objek kosakata tersebut. Dengan disertai visual serta akan

ditambahkan dengan audio, dan sebagainya yang akan membuat siswa tidak akan merasa jenuh ketika mempelajari kosakata yang ada dalam *Game Drag and Drop* ini. Ada juga materi yang akan diberikan didalam *Game Drag and Drop* ini untuk memperlancar proses pembelajaran siswa, serta siswa pun dapat menghafal beberapa kosakata dari *Game Drag and Drop* tersebut.

Media Interaktif *Game Drag and Drop* sendiri akan dibuat menggunakan *software* utama *Adobe Flash Professional CS6* dan untuk pendukungnya menggunakan *software Adobe Photoshop CS6*. *Game Drag and Drop* akan memakai konten materi dari sumber buku *Nihongo Kira-kira III*, dan akan ada 45 jumlah kosakata Bahasa Jepang di dalam *Game Drag and Drop* tersebut.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Dari latar belakang yang sudah dijabarkan dapat disimpulkan ada beberapa permasalahan yang penulis rumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana perancangan *Game Drag and Drop* sebagai media interaktif pembelajaran Kosa Kata Bahasa Jepang ?
2. Bagaimana tanggapan dari pengguna terhadap *Game Drag and Drop* sebagai media interaktif pembelajaran Kosa Kata Bahasa Jepang ?

## **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 interaktif *Game Drag and Drop* menggunakan *software Adobe Flash Professional CS6*.
2. Tanggapan dari pengguna media *Game Drag and Drop* sebagai media interaktif pembelajaran kosakata bahasa Jepang di Sekolah Menengah Atas Negeri 5 Cimahi.
3. Materi yang terdapat pada media *Game Drag and Drop* bersumber secara acak pada buku *Nihongo Kira-kira III*, berdasarkan masukan dari Guru Pembimbing Ekstrakurikuler Bahasa Jepang.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Seperti yang telah dirumuskan bahwa penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan perancangan *Game Drag and Drop* sebagai media interaktif pembelajaran Kosa Kata Bahasa Jepang.
2. Untuk mendeskripsikan tanggapan dari pengguna terhadap *Game Drag and Drop* sebagai media interaktif pembelajaran Kosa Kata Bahasa Jepang.

#### **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

Media Interaktif yang dihasilkan dari penelitian ini dapat menjadi media pembelajaran dalam mempelajari Bahasa Jepang, khususnya kosakata Bahasa Jepang, dan juga dapat menghilangkan rasa jenuh, bosan, dan kurangnya motivasi dalam belajar Bahasa Jepang, sehingga pembelajar menjadi lebih semangat dalam mempelajari Bahasa Jepang dimanapun 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, instrument 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 *Game Drag and Drop* dan hasil tanggapan responden mengenai media *Game Drag and Drop*. 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.

