

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Elul (dalam Miarso, 2007) mengatakan bahwa teknologi merupakan keseluruhan dari sebuah metode yang secara rasional mengarah dan memiliki ciri – ciri efisien dalam setiap bidang kegiatan manusia. Kalau manusia pada zaman dahulu itu menggunakan kotoran hewan sebagai pupuk, mereka sejak dulu sudah menggunakan suatu teknologi sudah menggunakan teknologi, yaitu teknologi yang sangat sederhana. Kemajuan teknologi sekarang ini sudah semakin sangat canggih dan semakin mendorong usaha perbaikan terhadap hasil dari pemanfaatan teknologi terhadap proses dan berlangsung nya sebuah pembelajaran. Situasi ini membuat kita untuk dapat memanfaatkan serta mampu menggunakan teknologi yang ada didalam melakukan kegiatan pembelajaran sehingga bisa mempengaruhi hasil belajar mengajar para peserta didik.

Karena sekarang lebih banyak menggunakan media khususnya media pembelajaran karena lewat media pembelajaran nya lebih mudah untuk di mengerti karena sesuai dengan kebutuhan yang ingin di cari oleh peserta didik. Lewat media itu sendiri menjadi memudahkan peserta didik dalam mencari sebuah informasi mengenai sebuah pembelajaran. karena menurut Alzhar (2011), berpendapat bahwa suatu kegiatan belajar mengajar tidak dapat dipisahkan dari media pembelajaran demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran. terkadang

seorang pendidik juga memberikan media pembelajaran.melalui game agar peserta didik merasa lebih bersemangat dalam proses belajar mengajar seperti game puzzle yang banyak di gunakan untuk proses pembelajaran.

Game puzzle adalah teka-teki atau bongkar pasang, media puzzle merupakan yang dimainkan dengan teka-teki untuk mengasah otak anak dalam permainan ini. Game ini di tujukan untuk memecahkan sebuah masalah tertentu dan biasanya menyangkut masalah logika dalam memainkan game puzzle ini, game puzzle tentu sangat cocok jika digunakan dalam metode pembelajaran karena game ini sangat asik jika untuk proses mengajar sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengerti akan sesuatu hal yang menyusahkan mereka seperti matematika dan dalam belajar bahasa asing seperti contoh nya bahasa jepang, karena bahasa jepang memiliki huruf kanji yang susah di mengerti jika di ajarkan seperti biasa. Hal Ini Berkaitam Dengan Hard skill dan soft skill memiliki hubungan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan karena keduanya saling melengkapi dan menyeimbangkan satu sama lain (Setiana, 2019).

Nurjanah dan Triyono (2020) dalam penelitian nya memperlihatkan Video atau game memiliki persentase lebih tinggi daripada buku. Dan sebagai jawaban atas media yang dibutuhkan untuk pembelajaran kanji, game memiliki persentase yang tinggi. Meskipun banyak peserta didik yang menginginkan buku sebagai media pembelajaran kanji, namun respon peserta didik yang menginginkan video dalam pembelajaran kanji N4 meningkat. Ada beberapa

alasan memilih game sebagai media pembelajaran kanji, antara lain game lebih interaktif dan proses pembelajaran tidak membosankan saat menggunakan game. Sebagai umpan balik mahasiswa dari makalah ini adalah harus ada pengembangan pembelajaran berbasis game sebagai pemanfaatan media Pembelajaran Kanji Jepang.

Widiatmoko (2019) dalam penelitian sebelumnya berpendapat bahwa media permainan puzzle, meliputi media flash, manual puzzle game, dan buku untuk puzzle game. Dari kumpulan media pembelajaran puzzle game ini dapat membuat pembelajaran menjadi semakin menarik untuk para siswa. Dan didalam game kanji tersebut hadir dengan latar belakang warni warni serta musik yang dibuat enak didengar sehingga menumbuhkan minat belajar siswa melalui media pembelajaran game puzzle interaktif dikelas.

Penulis juga telah melakukan survey need analysis melalui kuisisioner kepada mahasiswa Universitas Komputer Indonesia Jurusan Sastra Jepang tingkat 1. Studi ini dilakukan untuk mengetahui kesulitan mahasiswa dalam mempelajari Kanji N5, apakah harus ada keterbaruan dari pembelajaran kanji tersebut, dan apakah pembuatan media pembelajaran game puzzle kanji N5 diperlukan.

Dari total 13 orang mahasiswa yang menjadi responden, sekitar 8 orang mahasiswa (61,5%) mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran kanji N5, dan sekitar 5 orang mahasiswa (38,5%) tidak mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran kanji N5 tersebut. 8 orang mahasiswa (61,5%) menyatakan dalam proses pembelajaran kanji N5 secara konvensional dirasa cukup jenuh. Dan

5 orang mahasiswa (38,5) menyatakan proses pembelajaran kanji N5 secara konvensional masih bisa di mengerti tanpa merasa jenuh. 10 orang mahasiswa (76,9%) sudah menguasai beberapa bab yang ada di dalam kanji N5 tersebut, dan 3 orang responden (23.1%) belum menguasai beberapa bab yang ada di dalam kanji N5. 12 orang mahasiswa (92,3%) menyatakan setuju dengan adanya dengan adanya media pembelajaran kanji N5 berupa game puzzle, dan 1 orang responden (7,7%) tidak setuju dengan adanya media pembelajaran kanji N5 berupa game puzzle. 12 orang mahasiswa (92,3%) menyatakan jika ada media pembelajaran kanji N5 dapat membantu proses pembelajaran, dan sekitar 1 (7,7) orang mahasiswa tidak setuju jika media pembelajaran kanji N5 dapat membantu proses pembelajaran. Dan saran yang diberikan responden yaitu ingin visual yang nyaman untuk dilihat, ingin media pembelajaran dibuat sesusah mungkin, menambahkan fitur choukai untuk game puzzle ini, dan ingin dimasukkan furigana agar mudah untuk membaca kanji tersebut.

Berdasarkan hasil need analysis yang penulis lakukan kepada mahasiswa Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia tersebut maka media interaktif berupa game puzzle perlu dibuat untuk proses pembelajaran kanji agar lebih meningkatkan minat mahasiswa dalam proses pembelajaran Kanji N5 tersebut. fitur yang menarik dari media interaktif Pazuka-gemu ini selain dari game puzzle kanji N5 tersebut akan terdapat beberapa materi yang akan di bahas per bab dari kanji N5 tersebut jadi mahasiswa dapat memahami dan menghapalkan kanji tersebut sebelum masuk kedalam permainan game puzzle itu sendiri. Media yang dibuat ditingkatkan dari tampilan, warna background ataupun tata letak menu

serta background, item dan gambar. Dan tentunya Media ini akan memiliki tampilan yang lebih menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Dan didalam animasi yang akan saya buat akan dimasukan beberapa unsur anime yang pastinya dapat meningkatkan semangat belajar mahasiswa dalam kanji N5.. Media yang akan dibuat juga akan menggunakan materi yang berbeda dengan penelitian sebelumnya. Untuk media yang dipakai dalam pembuatan game ini penulis akan menggunakan Adobe Flash CS6 dan media pendukung berupa Adobe Photoshop CS6 yang akan digunakan untuk mengedit gambar, serta materi akan diambil dari buku Kanji Master dan Web Sematskill untuk proses pembuatan media tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana perancangan media interaktif *Pazuka-gemu* untuk Pembelajaran Kanji N5?
2. Bagaimana tanggapan dari pengguna terhadap media interaktif *Pazuka-gemu* untuk Pembelajaran Kanji N5?

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 *Pazuka-gemu* menggunakan Aplikasi *Adobe Flash CS6*

2. Tanggapan dari pengguna media interaktif *Pazuka-gemu* untuk pembelajaran Kanji N5.
3. Materi yang terdapat pada media interaktif *Pazuka-gemu* bersumber pada pada buku *Kanji Master N5* .
4. Media dapat digunakan selama setengah semester.

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mendeskripsikan perancangan media interaktif *Pazuka- gemu* untuk pembelajaran Kanji N5
2. Untuk mendeskripsikan tanggapan dari pengguna terhadap media interaktif *Pazuka-gemu untuk pembelajaran kanji N5*

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 dalam pembelajaran Kanji N5, dan juga dapat menghilangkan rasa bosan, jenuh, dan kurangnya motivasi dalam belajar Kanji khususnya Kanji N5, sehingga

pembelajar menjadi lebih semangat dalam mempelajari Kanji N5 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, tahapan penelitian, objek penelitian, jenis data, dan instrumen pengumpulan data dan teknik analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini pembahasan dan temuan pada rumusan masalah akan dijelaskan, yakni cara perancangan media *Pazuka-Gemu* dan hasil tanggapan responden mengenai media interaktif *Pazuka-Gemu*. 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

