

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Kanji merupakan huruf yang penting dalam belajar bahasa Jepang. Menurut Sudjiano dan Dahidi (2007) pengajaran kanji mutlak diperlukan bagi para pelajar bahasa Jepang yang ingin menguasai bahasa Jepang ragam tulis. Maka dari itu jika ingin berkomunikasi dengan orang Jepang terutama melalui tulisan haruslah menguasai kanji. Namun, pembelajar bahasa Jepang sering kali merasa kesulitan mempelajari kanji karena cara membaca secara *onyomi* dan *kunyomi*, penulisan yang harus sesuai urutan serta jumlah kanji yang banyak.

Menurut Renariah (2002) faktor penyebab kesulitan mempelajari kanji yaitu jumlah kanji yang cukup banyak, cara baca kanji yang bervariasi, cara menulis kanji yang harus diperhatikan betul, serta pengetahuan kanji yang meliputi makna dan pemakaian kanji itu sendiri. Maka dari itu kanji termasuk huruf yang rumit baik dari segi penulisan maupun maknanya. Hal ini dapat menurunkan minat pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari kanji. Menurut Nesbitt dan Muller (2016) mempelajari bahasa Jepang terutama mempelajari kanji dapat menurunkan motivasi pembelajar yang diakibatkan oleh proses waktu pembelajaran yang panjang dan juga proses pembelajaran yang monoton.

Seiring dengan perkembangan jaman, kini mempelajari kanji dapat menggunakan berbagai media. Semakin canggihnya teknologi informasi, pengajaran berbasis IT mengenai aplikasi belajar bahasa Jepang dapat dikembangkan. Pada proses pembelajaran ini dapat melalui media smartphone

yang mudah untuk digunakan kapanpun dan dimanapun. Pembelajaran yang menarik dan menyenangkan dapat menarik minat pembelajar untuk terus mempelajarinya. Menurut Lensun (2016) pembelajar bahasa asing/bahasa Jepang memerlukan *shugeki* (stimulus) yaitu sesuatu yang bisa membangkitkan minat mereka.

Salah satu cara untuk meningkatkan minat para pembelajar dalam belajar bahasa Jepang adalah dengan menggunakan media permainan atau game. Yanaija, dkk (2020) menyatakan permainan dapat menghibur, memberikan sebuah kegiatan yang menarik, dan memunculkan minat bermain game untuk bersantai masih berkembang. Dari sebuah *game*, pemain dapat memulai kembali permainan untuk memperbaiki kesalahan. Kegagalan ini yang dapat meningkatkan keinginan mahasiswa untuk mencoba kembali tanpa rasa takut.

Sebelumnya, penelitian yang sama mengenai media aplikasi pembelajaran kanji telah dilakukan Fauzi (2017) yang membuat media pembelajaran game edukasi “Kanji Hunter” dengan konsep game 2D yang memiliki genre *Adventure* dan tema *Flat Design*. Selain itu, game ini mempunyai *character* dan *stage* yang berbeda sesuai dengan tingkat kesulitannya. Dalam pembuatannya menggunakan software Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6 dan Adobe Audition. Sumber materi yang digunakan pada game ini adalah buku kanji N5 yang diterbitkan oleh Kesaint Blanc berjudul “Kanji Dasar Bahasa Jepang”. Kelebihan dari game ini adalah materi dan tampilan media yang baik, sedangkan kekurangannya adalah kurang praktis karena menggunakan media CD.

Selain itu, Fajar (2020) juga membuat media pembelajaran kanji berbasis web yang diberi nama “Game Kanji Quest Typed”. Konsep game ini adalah dengan menggunakan *keyboard* komputer untuk input cara baca kanji dan terdapat *point* di akhir permainan. Referensi materi didapatkan dari buku “Kanji Master N5” yang total kanji nya adalah 118. Kekurangan dari game ini adalah kanji yang dimasukkan hanya cara baca Jepang atau *Kunyomi*.

Penelitian lain juga dilakukan oleh Pratama (2013) yang membuat media pembelajaran kanji tingkat dasar yang di dukung oleh multimedia bersoftware *macromedia flash* yang diberi nama “Kanji E-Games”. Metode yang digunakan adalah R&D dengan target responden mahasiswa tingkat satu Sastra Jepang UNIKOM. Bahan materi didapatkan dari buku *100 kanji in 10 days, the easy way* yang dipelajari oleh mahasiswa tingkat I Sastra Jepang UNIKOM. Kekurangan dari penelitian ini adalah tidak ada urutan penulisan kanji, sedangkan kelebihan nya adalah mudah digunakan dan membantu memperkuat daya ingat dalam membaca kanji.

Berdasarkan hal tersebut di atas, penulis bermaksud membuat media pembelajaran kanji berbasis game dengan metode ADDIE dan gamifikasi yaitu aplikasi pembelajaran Kuma Kanji. Aplikasi ini dirancang menggunakan *software Unity*. Adapun fitur yang terdapat pada aplikasi Kuma Kanji adalah Learning Kanji sebanyak 101 Kanji dari buku N4 Sou Matome dan juga game Memory Hints yang terdapat versi easy, medium dan hard yang mana masing-masing versi terdapat 10 level. Sampel dari penelitian ini adalah mahasiswa Sastra Jepang

Universitas Komputer Indonesia tingkat II tahun ajaran 2022/2023 sebanyak 12 orang.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis dapat merumuskan permasalahan yaitu :

1. Bagaimana rancang bangun aplikasi Kuma Kanji sebagai media pembelajaran kanji dasar?
2. Bagaimana tanggapan terhadap aplikasi Kuma Kanji sebagai media pembelajaran kanji dasar?

1.3. Batasan Masalah

Untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan, maka penulis membatasi permasalahan pada : kanji yang digunakan dalam aplikasi Kuma Kanji hanya 101 huruf dan lingkup responden adalah mahasiswa Sastra Jepang UNIKOM tingkat II tahun ajaran 2022/2023.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Untuk merancang aplikasi Kuma Kanji sebagai media pembelajaran kanji dasar.
2. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan responden setelah menggunakan aplikasi Kuma Kanji sebagai pembelajaran kanji dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran dengan menggunakan aplikasi game pembelajaran yang mana dapat digunakan untuk belajar.

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis
 1. Menambah pengetahuan penulis mengenai pembuatan Kuma Kanji sebagai aplikasi pembelajaran kanji dasar.
 2. Membagi pengetahuan bahasa Jepang dan ilmu komputer yang telah dipelajari selama perkuliahan.
- b. Bagi Pembaca
 1. Mengembangkan kemampuan mahasiswa dalam belajar secara mandiri terutama mempelajari kanji.
 2. Memberikan informasi mengenai pembuatan media pembelajaran kanji.
 3. Dapat dijadikan bahan masukan dan referensi penelitian awal bagi penulis lain yang tertarik melakukan penelitian di bidang yang sama.
- c. Bagi Institusi

Penelitian ini dapat digunakan oleh pengajar mata kuliah kanji di program studi Sastra Jepang Unikom.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam penulisan penelitian ini, terdapat beberapa bab yang bertujuan untuk mempermudah pencarian informasi yang dibutuhkan dan menunjukkan penyelesaian yang sistematis. Adapun 5 bab nya sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai tema penelitian seperti kesulitan belajar kanji, metode pengajaran kanji, strategi belajar kanji, media pembelajaran, fungsi media pembelajaran, jenis-jenis media pembelajaran, dan gamifikasi.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan, populasi dan sampel (objek) penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi temuan dan pembahasan mengenai tema penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian, serta keterbatasan penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya.