

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada era globalisasi sekarang ini, menguasai bahasa asing sudah menjadi suatu tuntutan bagi setiap orang yang akan studi lanjut ataupun yang akan melamar pekerjaan. Perusahaan akan memprioritaskan pencari kerja yang menguasai bahasa asing, karena dengan kemampuan berbahasa asing yang baik, para pelamar atau calon karyawan perusahaan dapat bekerja dan bersaing di dunia internasional. Salah satu bahasa asing yang diminati untuk dipelajari saat ini adalah bahasa Jepang. Seperti dalam penelitian Setiana (2020) menunjukkan bahwa keterampilan bahasa Jepang adalah salah satu bahasa yang relevan dengan tuntutan dan kebutuhan tenaga kerja.

Berdasarkan survei dari The Japan Foundation Jakarta pada tahun 2015, Indonesia menempati peringkat kedua di dunia untuk jumlah orang yang mempelajari bahasa Jepang terbanyak. Jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia tahun 2015 mencapai angka 745.000 orang. Jumlah pembelajar bahasa Jepang yang terbanyak ada di tingkat menengah atas, seperti SMA dan SMK, sedangkan pembelajar dalam tingkat Perguruan Tinggi seperti S1 dan D3 tidak sebanyak itu, diperkirakan hanya berjumlah 27.500 orang.

Dengan melihat data tersebut dapat diketahui bahwa dengan meningkatnya jumlah pembelajar bahasa asing terutama pembelajar yang mempelajari bahasa Jepang, penulis berpendapat agar pembelajaran bahasa

Jepang dapat dibuat lebih mudah dan menarik untuk dapat meningkatkan pembelajaran bahasa Jepang bagi mereka. Oleh karena itu, pada saat ini banyak dibuat bermacam-macam aplikasi untuk menunjang pembelajaran bahasa Jepang diantaranya kamus digital dan situs yang mengajarkan bahasa Jepang dengan banyak manfaatnya, diantaranya dapat mudah di akses dimana saja dan kapan saja serta oleh siapa saja yang membutuhkannya. Aplikasi tersebut memberikan banyak kemudahan pembelajaran yang menarik mulai dari kosakata, tata bahasa, dan juga huruf.

Dalam mempelajari bahasa Jepang, para pembelajar selalu mengalami kesulitan bahkan menjadi kendala adalah mempelajari huruf Jepang khususnya kanji. Seperti kita ketahui bahwa dalam bahasa Jepang digunakan empat jenis penulisan huruf yaitu *hiragana*, *katakana*, *romaji*, dan *kanji*. Untuk dapat menguasai bahasa Jepang tentu kita juga harus menguasai keempat huruf penulisan yang digunakan dalam bahasa Jepang.

Dalam penelitiannya, Librenjak (2012) mengemukakan bahwa hampir setiap pembelajar asing yang mempelajari bahasa Jepang mengalami kesulitan untuk dapat mempelajari huruf kanji. Kesulitan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya jumlah huruf kanji yang banyak dan cara membaca huruf kanji yang memiliki dua cara yaitu *kun-yomi* dan *on-yomi* dan juga kemiripan bentuk serta bunyi kanji yang sama tetapi memiliki arti yang berbeda. Hal tersebut merupakan kendala bagi pembelajar terutama kesulitan untuk dapat membaca huruf kanji. Sejalan dengan pendapat di atas, Renariah (2012) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa mempelajari kanji

mengalami berbagai kesulitan seperti jumlah kanji yang banyak, bila dilihat sepintas bentuk kanjinya terlihat sama, dan cara bacanya yang bervariasi baik itu secara *kun-yomi* ataupun *on-yomi*. Bahkan dalam hasil angket yang terdapat dalam penelitiannya kanji adalah “sesuatu yang menakutkan atau menyeramkan”. Kesulitan tersebut juga dialami oleh pembelajar kanji tingkat dasar. Dalam penelitiannya Visiaty (2013) menjelaskan bahwa pembelajar kanji tingkat dasar mengalami kesulitan dalam membaca kanji dikarenakan kanji yang muncul masih karakter yang sederhana dan biasa mempelajari kanji dengan cara memfokuskan pada komponen bentuk kanji itu sendiri daripada melihatnya sebagai konteks kalimat. Dengan kata lain pembelajar kanji tingkat dasar masih belum memahami cara membaca kanji yang benar dan tidak bisa membaca kanji bila kanji tersebut digabungkan dengan kalimat atau huruf kanji yang lain. Untuk mengatasi hal tersebut perlu kiranya multimedia yang mendukung pembelajaran kanji tingkat dasar agar lebih mudah dan menarik.

Dalam penelitian Librenjak (2012) menjelaskan perbedaan hasil yang dicapai mahasiswa yang mempelajari kanji tanpa bantuan multimedia baik itu yang berbasis komputer ataupun berbasis *smartphone* dengan yang menggunakan bantuan multimedia. Hal tersebut disebabkan karena mempelajari kanji dengan bantuan multimedia lebih menarik dibandingkan tanpa multimedia. Selain itu menurut Lensun (2016) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa belajar mengingat kanji dengan menggunakan bantuan dari multimedia menjadi lebih mudah dan menyenangkan. Dari hasil uji coba

yang dilakukan dalam penelitiannya menunjukkan hasil yang lebih baik bagi pembelajar yang belajar dengan menggunakan multimedia memiliki pengaruh dalam meningkatkan penguasaan kanji baik itu cara penulisan, cara baca, dan arti dari kanji tersebut.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud membuat media pembelajaran kanji berupa *game* yang diberi nama *Battle Kanji*. *Game* ini menitik beratkan pada kemampuan cara membaca huruf kanji. Dengan menggunakan media *game* ini diharapkan para pembelajar bahasa Jepang akan merasa lebih tertarik dalam mempelajari kanji yang dipaparkan dalam skripsi yang berjudul “*Game Battle Kanji Sebagai Media Alternatif Pembelajaran Kanji Bagi Pembelajar Bahasa Jepang Tingkat Dasar*”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan masalah penelitian sebagai berikut :

1. Bagaimana cara pembuatan *game Battle Kanji* sebagai media untuk pembelajaran kanji ?
2. Bagaimana tanggapan pembelajar terhadap *game Battle Kanji* sebagai media untuk pembelajaran kanji ?

C. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis akan membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu :

1. Kanji yang dimaksud yaitu untuk tingkat N4 yang diambil dari buku *Kiat Sukses Mudah & Praktis Mencapai N4 Terbaru Metode Gakushudo* yang berjumlah 142 kanji.
2. *Battle Kanji* adalah nama dari sebuah aplikasi berbasis *game* yang akan dibuat oleh penulis.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas penelitian ini bertujuan untuk:

1. Menjelaskan bagaimana proses pembuatan *game Battle Kanji* sebagai media untuk pembelajaran kanji.
2. Mengetahui bagaimana tanggapan pembelajar terhadap *game Battle Kanji* sebagai media untuk pembelajaran kanji.

E. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan agar dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Hasil penelitian ini dapat memberikan pengalaman dalam membuat media pembelajaran berbentuk *game* berbasis komputer untuk mendukung dan mempermudah pembelajaran huruf kanji level N4

2. Bagi pengguna

Diharapkan penelitian ini dapat membantu pembelajar bahasa Jepang khususnya pengguna untuk mempermudah dalam mempelajari huruf kanji level N4.

F. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan hasil penelitian, penulis akan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini dibahas secara umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Dalam bab ini membahas teori-teori mengenai pengertian kanji, media pembelajaran, *Game*, *Adobe Flash Professional CS6* dan *Action Script*.

BAB III : Metode Penelitian

Dalam bab ini membahas metode penelitian, objek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data dan pengolahan data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab ini membahas cara pembuatan, pengoperasian dan tanggapan responden terhadap *Battle Kanji*.

BAB V : Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini dipaparkan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah diperoleh untuk penelitian selanjutnya.