

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bagi seorang pembelajar bahasa, hal yang pertama kali harus dikuasai yaitu dapat mengenali dan membaca huruf dasar suatu bahasa yang dipelajari. Bahasa dari masing-masing negara memiliki karakteristik huruf yang unik dan berbeda-beda, tidak terkecuali bahasa Jepang. Dalam mempelajari bahasa Jepang, terdapat tiga huruf dasar yang harus dipelajari dan dikuasai. Huruf tersebut yaitu huruf *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*. Namun, dari ketiga huruf tersebut, *hiragana* merupakan huruf dasar yang sebagian besar digunakan dalam mempelajari bahasa Jepang pada tingkat pemula.

Menurut Hossain dan Uddin (2009), bagi pembelajar bahasa Jepang pada tingkat pemula, mengidentifikasi huruf dasar merupakan tantangan utama yang harus dilalui untuk membantu pembelajar dalam memahami bahasa Jepang. Akan tetapi, karena bahasa Jepang memiliki keunikan karakteristik huruf tersendiri, hal tersebut menjadi sebuah hambatan bagi pembelajar pemula dalam membaca, menghafal, dan memahami bahasa Jepang. Maka dari itu diperlukan pengetahuan yang benar agar tidak terjadi kesalahan dalam mempelajari bahasa tersebut.

Kurangnya pemahaman dan sedikitnya media pembelajaran dalam mendukung proses pembelajaran membaca huruf-huruf *hiragana* tentu akan menyulitkan pembelajar untuk mempelajari bahasa Jepang. Sampai saat ini, sudah banyak media pembelajaran yang berfokus kepada pembelajaran huruf

hiragana. Akan tetapi, media pembelajaran tersebut hanya berbentuk dua dimensi dan pengembangan visual yang belum optimal. Saat ini, telah dikembangkan suatu teknologi *Augmented Reality* yang merupakan bentuk baru untuk memvisualisasikan suatu media pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi lebih praktis dan menyenangkan.

Azuma (1997) mendefinisikan *Augmented Reality* sebagai penggabungan benda-benda dari dunia nyata dan dunia maya yang berjalan secara berhubungan di waktu yang bersamaan, dan terintegrasi satu sama lain dalam bentuk tiga dimensi. Penggabungan benda nyata dan maya dimungkinkan dengan adanya teknologi yang sesuai. Interaksi tersebut dimungkinkan melalui perangkat-perangkat *input* tertentu dan integrasi yang baik sehingga tercipta harmonisasi yang menghasilkan *output* yang baik.

Coimbra, Cardoso, dan Mateus (2015) menyatakan bahwa menggunakan teknologi *Augmented Reality* dalam proses pembelajaran dapat menambah dan mengimprovisasikan kemampuan belajar dikarenakan konteks visualisasi yang lebih baik. Sejalan dengan hal tersebut, Haryanti (2018) menyebutkan bahwa komunikasi visual adalah aspek sentral dari kehidupan kita, dimana kita menggunakan indra tersebut lebih sering daripada indra lainnya.

Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media AR dapat menjadi salah satu cara untuk mendukung proses pembelajaran sebagai salah satu media alternatif. Belajar itu tidak harus dengan cara yang monoton dan membosankan tetapi juga bisa menjadi menyenangkan. Saat ini, beberapa

media pembelajaran digital yang ada di Indonesia kebanyakan tidak dapat mengikuti perkembangan zaman dan memanfaatkan teknologi yang ada. Maka dari itu, penulis ingin menciptakan sebuah pembelajaran media modern yang dapat mengikuti perkembangan teknologi sekarang yang semakin canggih. Selain sebagai revolusioner media pembelajaran yang saat ini dirasakan stagnan dalam inovasi, juga dapat dijadikan sebagai persiapan di masa yang akan datang.

Sirakaya (2018) menciptakan dua buah aplikasi pembelajaran bahasa asing berbasis *Augmented Reality* untuk anak agar bisa belajar membaca huruf dan bahasa Inggris. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem edukasi *game Augmented Reality* memiliki efek positif dalam perkembangan, pengalaman, dan pembelajaran bahasa sehingga merangsang emosi positif siswa dan meningkatkan kemauan belajar. Namun sampai saat ini belum ada sebuah aplikasi pembelajaran bahasa asing berbasis *Augmented Reality* yang berfokus dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penulis tertarik untuk membuat media alternatif pembelajaran yang disertai dengan permainan untuk dapat menambah rasa antusias pada pembelajar dalam proses belajar-mengajar bahasa Jepang tingkat dasar. Pembelajaran huruf *hiragana* terbilang mudah dan cocok dijadikan materi dasar untuk diaplikasikan di dalam *Augmented Reality*. Media pembelajaran ini diberi nama *WeAR*, yang merupakan sebuah *game* edukasi untuk mengajak pembelajar bermain, belajar sekaligus menghafal huruf *hiragana*. Selain itu, didalam *game* edukasi ini pembelajaran yang disajikan tidak hanya dengan permainan seperti biasanya, tetapi juga dipadukan

dengan *Augmented Reality* sehingga lebih menarik secara visual. Dalam pembuatan media *Game* dan *Augmented Reality*, penulis menggunakan software *Unity 3D*, *Adobe Photoshop CS6* dan *Clip Studio Paint* sebagai aplikasi pendukung dalam pembuatan gambar. Penelitian ini diberi judul ***WeAR Sebagai Aplikasi Game Pembelajaran Hiragana Berbasis Augmented Reality.***

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara pembuatan media *Augmented Reality* untuk dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang?
2. Bagaimana tanggapan pembelajar mengenai teknologi *Augmented Reality* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar?

1.3. Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah yang akan diteliti, untuk batasan materi yang digunakan, penulis hanya memfokuskan kepada aspek dasar dalam pembelajaran bahasa Jepang yaitu huruf *hiragana* sebagai acuan dalam pembuatan media ini. Untuk jumlah soal dibatasi oleh banyaknya jumlah huruf *hiragana* berdasarkan tabel *hiragana*.

1.4. Tujuan Penelitian

Mengacu kepada apa yang dituliskan pada rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana cara pembuatan media *WeAR* sebagai *Game Augmented Reality* pembelajaran huruf hiragana bahasa Jepang
2. Bagaimana tanggapan pembelajar mengenai media *WeAR* sebagai *Game Augmented Reality* pembelajaran huruf hiragana bahasa Jepang

1.5. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan dalam proses pembuatan dan gagasan baru terhadap media alternatif *game WeAR* sebagai pembelajaran yang menggunakan teknologi *Augmented Reality*

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

- 1) Memberikan pengetahuan kepada penulis dalam mengintergrasikan dan pembuatan media *game* dan juga media edukasi dalam format *Augmented Reality*
- 2) Mempelajari dan menciptakan aplikasi yang kemudian bisa terus dikembangkan.
- 3) Memberikan pengalaman terhadap proses pembuatan media pembelajaran dan pemahaman lebih terhadap media tersebut.

- b. Bagi pembaca

- 1) Dapat dijadikan bahan masukan dalam proses belajar mengajar bahasa Jepang.

- 2) Menjadi bahan penelitian awal bagi penulis yang tertarik untuk melakukan penelitian di bidang yang sama.
- 3) Mempelajari dan mengetahui apa itu *Augmented Reality* di perkembangan teknologi sekarang.

1.6. Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan skripsi ini, penulis menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut

BAB I Pendahuluan

Dalam bab ini membahas mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini berisi berbagai teori mengenai Multimedia, Media, *Augmented Reality*, serta *hiragana* yang dikutip dari jurnal dan buku yang sudah dipublikasikan.

BAB III Metode Penelitian

Dalam bab ini membahas mengenai metode penelitian, objek penelitian, waktu dan lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan tahap penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini.

BAB IV Temuan dan Pembahasan

Dalam Bab ini membahas mengenai temuan, pembahasan, serta kekurangan dalam penelitian yang telah dilakukan.

BAB V Kesimpulan dan Saran

Dalam bab ini berisi kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang diperoleh.

