

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi menjadikan teknologi seluler sebagai salah satu media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Ayub, dkk (2018) menyatakan bahwa pembelajaran menggunakan seluler meningkat dalam popularitas di antara anak-anak, remaja dan orang dewasa. Saat ini, memang sudah banyak pengembang yang menciptakan berbagai macam aplikasi termasuk aplikasi sebagai media pembelajaran salah satunya media pembelajaran yang mencakup bahasa, contohnya ada berbagai macam model aplikasi kamus berbahasa asing seperti Inggris dan Jepang sudah banyak tersedia. Masyarakat dewasa ini sudah banyak menggunakan aplikasi sebagai media pembelajaran karena kecanggihannya dan kepraktisannya. Penggunaan teknologi sebagai alternatif media pembelajaran juga akan bermanfaat bagi pembelajar karena dapat mengatasi ruang, waktu dan jarak dalam proses belajar apalagi disaat masa pandemi seperti ini.

Belajar bahasa Jepang terdiri dari berbicara, membaca, mendengar dan menulis. Mengingat Jepang merupakan salah satu negara yang bukan *alfabeth* sehingga penulisannya mempunyai karakteristik tersendiri seperti yang telah diungkapkan oleh Setiana dan Soettanti (2003) yaitu huruf-huruf yang beragam, di antaranya; kanji, hiragana, katakana dan romaji. Kanji sebagai salah satu huruf

yang digunakan dalam sistem penulisan Jepang. Kanji sendiri memiliki dua cara baca yaitu *kun-yomi dan on-yomi* selain itu jumlah huruf kanji mencapai ribuan. Departemen Kependidikan Jepang (monbusho) menetapkan ada 1850 kanji digunakan untuk kehidupan sehari-hari, oleh karena itu kanji sering disebut sebagai huruf yang sulit untuk dipelajari namun demikian kanji merupakan huruf yang sangat penting dalam bahasa Jepang seperti yang di ungkapkan oleh Zhang DKK (2015) Belajar kanji diperlukan untuk membaca dan memahami Dokumen Jepang seperti surat kabar dan literatur dalam bahasa Jepang. Takebe (dalam Setiawatti 2018) menyatakan bahwa selain kun-yomi dan on-yomi terdapat ateji, yaitu kanji yang mengikuti bunyi atau cara bacanya saja namun tidak memiliki makna yang sama dengan karakter kanji tersebut.

Dengan jumlah huruf yang mencapai ratusan dan ada beberapa huruf yang memiliki kemiripan dalam penulisan ini membuat pembelajar kanji kesulitan dalam membaca kanji seperti yang dikatakan Renariah (2012) terdapat beberapa kesulitan dalam mempelajari kanji 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.

Ketika mulai belajar kanji, ternyata kanji merupakan salah satu yang sulit untuk dipelajari, karena ada banyak huruf dengan penyebutan yang sama namun huruf dan artinya berbeda. Secara umum belajar kanji membutuhkan penguasaan pengetahuan dasar terhadap kanji membaca, menulis, makna dan penggunaan kanji yang digunakan pada kalimat. Belajar kanji memiliki beragam cara, baik dengan

menggunakan kamus manual maupun kamus digital berbasis android keduanya memiliki kelebihan dan kekurangan. Pada saat pertama kali belajar kanji penulis juga merasa kesulitan ketika mengingat cara baca *kun-yomi* dan *on-yomi* kanji.

Hasil belajar mahasiswa dipengaruhi oleh banyak hal, di antaranya model pembelajaran yang digunakan dosen, kemampuan nalar mahasiswa, gaya belajar, sikap di kelas, latihan atau tugas-tugas yang diberikan, materi pembelajaran, soal tes, dan sebagainya. Salah satu cara belajar yang disukai oleh mahasiswa yaitu dengan menggunakan media sehingga tidak membosankan.

Tarigan (dalam Pramesti 2015) merinci tentang permainan kata, salah satunya adalah teka-teki silang. Teka-teki silang adalah sebuah permainan yang sangat berhubungan dengan pembendaharaan kata dan permainan kata yang sangat populer di masyarakat bahkan pelajar sekalipun. Dan juga pengaplikasian permainan ini sangat mudah, dibuktikan di dalam beberapa buku pelajaran yang terdapat permainan ini

Berdasarkan hal tersebut, penulis merasa perlu membuat sebuah media pembelajaran berupa permainan Teka Teki Silang yang bertujuan untuk mengatasi kesulitan belajar kanji terutama pada saat mengingat dan membaca huruf kanji. karena teka teki silang sendiri sudah tidak asing sehingga dapat dengan mudah diterapkan pada saat belajar di kelas maupun pada saat belajar sendiri. Dengan adanya media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu pembelajar khususnya mahasiswa tingkat dasar dalam proses belajar.

Dalam mengatasi kesulitan belajar kanji sudah banyak diciptakan media pembelajaran seperti yang telah dilakukan oleh Prasetiani (2013) dalam penelitiannya dituliskan bahwa penggunaan *FlashCard* bisa menjadi media *alternative* dalam pembelajaran kanji sedangkan media Teka Teki Silang juga pernah dilakukan Permana (2017) membahas tentang kosa kata bahasa Jepang yang dimuat ke dalam media *flash* berbasis web yang dapat diakses melalui internet, maka dalam kesempatan ini sebagai tugas akhir di program studi sastra Jepang UNIKOM, penulis akan membuat media pembelajaran berupa permainan teka teki silang berbasis android untuk mengatasi kesulitan mahasiswa saat mempelajari kanji dasar terutama mahasiswa yang belum pernah belajar bahasa Jepang sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis tertarik untuk membuat sebuah aplikasi yang diharapkan dapat membantu mahasiswa tingkat I dalam mempelajari huruf Kanji melalui penelitian yang berjudul “Game Edukasi *Michiko* Sebagai Aplikasi Pembelajaran *Shokyu Kanji*”.

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Rumusan masalah penelitian sebagai berikut :

- a. Bagaimana proses pembuatan game edukasi Michiko?
- b. Bagaimana tanggapan responden terhadap game edukasi Michiko?

Penelitian ini dibatasi pada jumlah kanji yang nantinya akan ditampilkan pada aplikasi. Sebagai acuan soal yang nantinya akan ada di

aplikasi yaitu RPS mata kuliah Moji Goi II yang disusun oleh Renariah (2019) yang bersumber pada buku Kanji Masta level N4 yang diterbitkan oleh Sanshusha pada tahun 2014 sebanyak 120 kanji dasar JLPT N4, sedangkan yang penulis masukan ada 170 huruf kanji perpaduan dari RPS moji GOI II dan buku kanji masuta N4 yang dibagi kedalam 110 soal dan 11 level.

1.3 Tujuan Penelitian

- a. Mendeskripsikan proses pembuatan Game Edukasi *Michiko* Sebagai Media Pembelajaran Shokyu Kanji.
- b. Menganalisis tanggapan responden mengenai Game Edukasi *Michiko* Sebagai Media Pembelajaran Shokyu Kanji.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini terbagi menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.5.1 Manfaat Teoritis

Mengaplikasikan ilmu komputer untuk pembuatan media pembelajaran bahasa Jepang

1.5.2 Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis

Mengasah dan memperdalam kemampuan penulis dalam pembuatan media pembelajaran bahasa Jepang

b. Bagi Lembaga

- 1) Hasil penelitian dapat menjadi parameter capaian pembelajaran dari mata kuliah komputer.
- 2) Menjadi referensi media yang dapat digunakan dalam pembelajaran kanji.

c. Bagi Pembaca

Dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembuatan media pengajaran.

1.6 Sistematika Penulisan

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

BAB I Pendahuluan, memaparkan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, manfaat penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II Tinjauan Pustaka, memaparkan teori mengenai kanji, pembelajaran kanji, media pembelajaran, *multimedia*, *game edukasi*, teka teki silang, *android studio* dan *android*.

BAB III Metode Penelitian, memaparkan metode penelitian, objek penelitian, waktu dan lokasi penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data dan tahap penelitian.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, memaparkan temuan, pembahasan, dan keterbatasan penelitian yang telah dilakukan.

BAB V Kesimpulan dan Saran, berisi kesimpulan dan saran penelitian.