# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Kita tahu bahwa bahasa asing akan sangat berbeda sekali dengan bahasa Indonesia yang biasa kita gunakan terutama bahasa Jepang dari mulai huruf, dan bunyi. Menurut Sutedi (2011) dalam bahasa Jepang jumlah suku kata hanya ada 102 buah huruf saja termasuk dengan bunyi vokal dan juga tidak ada suku kata tertutup atau kata yang diakhiri dengan konsonan kecuali huruf "N". Untuk menyampaikan suatu kosakata, bahasa Jepang menggunakan 4 jenis huruf yaitu 1) *Hiragana*; 2) *Katakana*; 3) *Kanji*; 4) *Romaji*.

Banyak sekali kosakata bahasa Jepang yang perlu diingat saat kita mulai memasuki dunia bahasa Jepang, karena kosakata adalah hal yang paling penting untuk para pembelajar bahasa Jepang, bahkan dalam jurnal Alemi (2010) mengemukakan bahwa salah satu aspek yang paling sulit saat mempelajari bahasa asing adalah kosakata. Pembelajaran kosakata memainkan peranan yang sangat penting dalam keberhasilan mempelajari bahasa Jepang. Namun terdapat banyak kendala saat mempelajari kosakata dikarenakan kesulitan dalam mengingat setiap kosakata yang diberikan ataupun kejenuhan para pembelajar. Ada berbagai macam metode yang biasanya digunakan dalam mempelajari kosakata bahasa Jepang, contohnya menurut Gresten dan Baker dalam Alemi (2010) metode standar saat mempelajari kosakata biasanya memberikan para pembelajar 20 atau lebih kosakata baru dalam waktu tertentu, namun menurut Gresten dan Baker hal itu adalah suatu

metode yang kurang efektif karena dapat membuat para siswa jenuh dan bosan. Adapun metode konvensional atau biasa disebut metode ceramah. Metode seperti ini memiliki kelebihan dan kekurangan, yaitu materi yang disampaikan akan sangat jelas disampaikan namun pembelajar akan kesulitan dalam mengingat setiap kosakata yang disampaikan dikarenakan materi yang terus berjalan sedangkan pembelajar harus menangkap setiap kosakata dan juga materi dan akhirnya para pembelajar akan menimbulkan perasaan jenuh (Mardliyah, Suryani, Haryati, 2014).

Memikirkan kejenuhan yang terjadi kepada pembelajar bahasa Jepang dan terjadi pula kepada penulis yang juga pembelajar bahasa Jepang, maka penulis memiliki pemikiran untuk mengatasi kejenuhan tersebut yang memanfaatkan sebuah teknologi untuk menjadikan sebuah media yang dipergunakan untuk belajar seperti penelitian yang pernah dilakukan oleh Marselia (2015) membuat sebuah media pembelajaran yang berbasiskan visual berbentuk film. Penelitian lain pun pernah dilakukan oleh Prasetiani (2013) yang membuat sebuah multimedia yang bertemakan sebuah kanji menggunakan kartu yang berbentuk *flash card* dengan *software* komputer.

Pada zaman globalisasi sekarang perkembangan teknologi dunia semakin hari semakin meningkat, dan juga perkembangan multimedia untuk digunakan sebagai belajar pun semakin meningkat, tidak hanya sebuah multimedia pembelajaran biasa saja, namun pada perkembangan *game* yang dapat diintegrasikan dengan sebuah edukasi. Menggunakan sebuah *game* yang tidak hanya menghibur saja namun juga memberikan pembelajaran. Pada umumnya *game* yang dikenal hanya sebatas sebuah permainan yang menyenangkan atau

untuk hiburan saja, namun pada zaman sekarang *game* tidak hanya untuk hiburan saja, *game* sebenarnya memiliki unsur pembelajaran di dalamnya yang menggunakan metode *learning by doing* (Syufagi, 2015). Nicolson dan Williams, dalam Alemi (2010) mengemukakan *game* merupakan pembelajaran yang dapat digunakan dimana saat pembelajar merasa jenuh yang menyebabkan teknik pemberian materi pengajaran yang seperti biasa tidak berjalan dengan baik. Bahkan banyak penelitian yang setuju dengan Pieget yang menyatakan bahwa sebuah *game* sangat penting dipergunakan untuk belajar keterampilan baru dan hal baru, dimana sebuah *game* memiliki tantangan yang dapat membuat pemain ingin menyelesaikan dengan sebaik-baiknya (Squire, dalam Vhadat, Behbahani, 2013).

Setiap *game* pasti memiliki tantangan yang berbeda beda, saat pemain memainkan *game* tersebut maka akan terlihat pola pembelajarannya. Saat pemain mengalami kekalahan dalam sebuah permainan mereka akan mencoba kembali dan tidak akan mengulangi kesalahan yang keduakalinya atau pada level selanjutnya. Dengan demikian saat pembelajar mencoba bermain sambil belajar mereka justru lebih mandiri karena suatu keinginan untuk menyelesaikan sebuah *game* tersebut.

*Game* merupakan sebuah metode baru dalam bermain sambil belajar, juga suatu hal yang membuat para pembelajar tidak merasa jenuh saat mempelajari sesuatu terutama pembelajaran bahasa asing. Oleh karena itu *game* yang penulis akan buat yaitu *game* kosakata yang menggunakan huruf hiragana yang merupakan huruf asli yang dibuat oleh orang Jepang itu sendiri.

Penelitian terdahulu yang sejenis mengenai *game* edukasi berjudul *HYAKUGO* dibuat oleh Somantri (2011) yang diperuntukkan untuk mahasiswa

sastra Jepang tingkat satu sampai tiga Universitas Komputer Indonesia. *Game* yang dibuat oleh Somantri (2011) memiliki jenis yang sama dengan penulis yaitu *game* edukasi namun pada materi, Somantri mengambil tema kanji sedangkan penulis mengambil tema kosakata dan hiragana, pada tampilan, serta konsep sangat berbeda jauh dengan penelitian yang penulis buat. Adapun hasil dari penelitian *game* edukasi tersebut mendapatkan tanggapan yang positif dari *pemain* dan juga memenuhi kriteria sebagai multimedia interaktif yang sesuai dengan pendapat Thorn, dalam Zakaria (2011) yaitu 1) Kemudahan Navigasi; 2) Kandungan kognisi (isi materi); 3) Presentasi informasi; 4) Integrasi media; 5) Artistik dan estetika; 6) Fungsi secara keseluruhan.

Berdasarkan pembahasan di atas penulis merasa terdorong ingin membuat sebuah *game* yang dapat mengatasi kejenuhan para pembelajar dan saya alami saat belajar bahasa Jepang terutama dalam mempelajari kosakata. Dalam pembuatan *game* ini penulis menggunakan *software Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6.* Materi kosakata pada *game* ini adalah buku Shokyuu Nihongo. *Game* ini akan penulis beri judul ***EzVoc* Sebagai *Game* Edukasi Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar**.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berikut ini adalah beberapa rumusan masalah yang akan dibahas pada *game* ini berdasarkan uraian dari latar belakang masalah yang telah dibahas sebelumnya yaitu :

1. Bagaimana cara perancangan *game* "*EzVoc*" sebagai *game* edukasi kosakata bahasa Jepang tingkat dasar?

2. Bagaimana cara pengoperasian *game* "*EzVoc*" sebagai *game* edukasi kosakata bahasa Jepang tingkat dasar?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam pembuatan *game* ini penulis membatasi permasalahan agar terfokus. Fokus penelitian ini terletak pada kosakata yang berbentuk kata benda dan beberapa kata sifat dan kata kerja, diambil dari buku Shokyuu Nihongo dengan cara dipilih sesuai banyaknya jumlah *level game*, jawaban menggunakan huruf *hiragana*, selanjutnya *level* yang terdapat pada *game* hanya sampai *level* 50. Bahasa program yang dipilih yaitu *actionscript 2.0* yang terdapat pada *software Adobe Flash CS6*

## 1.4 Tujuan

Seperti yang telah dituliskan pada rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mendeskripsikan cara perancangan *game* "*EzVoc*" sebagai *game* edukasi kosakata Bahasa Jepang tingkat dasar.
2. Untuk mendeskripsikan pengoprasian *game* "*EzVoc*" sebagai *game* edukasi kosakata Bahasa Jepang tingkat dasar.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian sebagai berikut :

1. Bagi Penulis

Manfaat bagi penulis, untuk menambah pengetahuan penulis tentang mengintergrasi sebuah *game* dengan edukasi yang dapat digunakan oleh

pembelajar bahasa Jepang. Lalu dapat mengaplikasikan ilmu komputer dan bahasa jepang yang didapatkan pada masa perkuliahan.

2. Bagi *pemain* dan pembaca

Peneliti berharap agar *game* edukasi ini dapat menjadi suatu pembelajaran lain dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya kosakata bahasa Jepang dan juga untuk menghilangkan rasa jenuh dan bosan dalam belajar bahasa Jepang, sehingga memberi dampak positif yang membuat para pembelajar lebih semangat dalam belajar bahasa Jepang tidak hanya lingkungan kampus namun juga diluar lingkungan kampus.

Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian selanjutnya yang masih bertemakan tentang *game* edukasi khususnya bagi penulis dan umunya untuk para pembelajar bahasa Jepang. Selain itu diharapkan agar yang baru belajar bahasa Jepang semakin semangat untuk belajar dimanapun karena menggunakan *game* sebagai sarana belajar yang menghibur namun mendidik.

## 1.6 Definisi Operasional

Dalam judul penelitian ini, terdapat beberapa istilah yang tidak umum. Agar tidak terjadi kesalahpahaman, penulis akan menjelaskan tentang istilah yang terdapat pada judul penelitian ini

*EzVoc* adalah nama *game* yang akan penulis buat, nama ini terbagi menjadi dua yaitu “Ez” dan “Voc”. Ez adalah singkatan di dunia game yang dapat diartikan Easy, dan Voc adalah singkatan yang penulis buat yaitu Vocabulary yang artinya

adalah kosakata. Jadi *EzVoc* adalah Easy Vocabular atau dalam bahasa Indonesia adalah kosakata mudah.

*Game* Edukasi adalah sebuah permainan yang dintegrasikan kepada pendidikan, yang memberikan kesan belajar sambal bermain.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang skripsi ini adalah sebagai berikut :

BAB 1 : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dipaparkan secara umum mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dibuatnya *game* edukasi, manfaat *game* edukasi, definisi oprasional, dan sistematika penulisan.

BAB 2 : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dipaparkan tentang teori-teori mengenai pengertian media, *game* edukasi, kosakata, *Adobe Flash CS6, Adobe Photoshop CS6.*

BAB 3 : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini dipaparkan tentang metode penelitian dan teknik pengumpulan data, perancangan multimedia, prosedur penelitian.

BAB 4 : PEMBAHASAN

Dalam bab ini dipaparkan tentang pembahasan pembuatan *game* edukasi, pengoprasian *game* edukasi, dan tanggapan dari *pemain* terhadap *game* "*EzVoc*".

# BAB 5 : KESIMPULAN DAN SARAN

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