BAB I
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu penentu kelancaran pembelajaran bahasa adalah penguasaan kosakata (Pramesti, 2015:82). Baik disadari atau tidak, dalam berkomunikasi, kosakata sangat berperan besar dalam kelancaran berkomunikasi dan termasuk untuk kelancaran pembelajaran bahasa Jepang. Penulis secara pribadi mengalami kesulitan, terutama di saat awal mempelajari bahasa Jepang. Atas dasar alasan ini, penulis memutuskan membuat penelitian awal apakah kesulitan mempelajari kosakata bahasa Jepang dialami pembelajar lain. Survey secara online dilaksanakan pada tanggal 6 April 2017 dan hasil menyatakan bahwa sebagian besar dari mereka , yaitu sekitar 71,4% mengalami kesulitan dalam mempelajari kosakata.



Gambar 1.1 Persentase Kesulitan Mempelajari Kosakata

Maka dari itu, penulis akan membuat aplikasi game edukasi berkaitan dengan kosakata dimaksudkan menjadi media permainan sekaligus mempelajari kosakata. Permainan kosakata yang dimaksud adalah sebuah permainan (game) teka teki silang yang diberi nama Kotobotto. Alasan penulis memilih aplikasi permainan teka–teki silang karena sangat berkaitan dengan pembelajaran kosakata. Seperti disebutkan Tarigan dalam Pramesti (2015:86) bahwa teka–teki silang merupakan bagian dari permainan kata yang sering digunakan sebagai media pembelajaran kosakata. Selain teka – teki silang sudah tidak asing oleh pembelajar, teka – teki silang juga mudah diaplikasikan dalam proses di kelas.

Pembuatan aplikasi teka – teki silang ini juga merupakan pengembangan dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Sujana (2014). Bila pada penelitian sebelumnya membahas proses pembelajaran kosakata dalam huruf *katakana* dan dibuatkan ke dalam media cetak, maka pada penelitian yang ini akan dibuat sebuah multimedia berbentuk media *flash* dan juga dapat diakses melalui internet agar mudah diakses dimanapun dan kapanpun. Aplikasi ini diberi nama *Kotobotto*.

Pembuatan game *Kotobotto* pada penelitian ini adalah sebuah prototype dari segi materi dan dari segi *game* (tampilan, performa dan lainnya). Dikatakan prototype dikarenakan pembuatan materi soal kosakata yang dicobakan adalah kosakata tingkat dasar yang terdapat di buku “Kiat Sukses Mudah & Praktis Mencapai N5 terbitan Gakushudo” dan dibatasi beberapa kosakata dan kemudian akan dilakukan sebuah survey yang hasil survey tersebut berupa tanggapan yang menjadi acuan apakah game Kotobotto ini bisa dikembangkan lebih lanjut menjadi

sebuah media pembelajaran, baik itu materi perkuliah di kelas atau juga media pembelajaran JLPT atau hanya menjadi sebuah game.

Untuk memperkuat argumen penulis memutuskan untuk membuat game *Kotobotto* adalah berdasarkan hasil survey yang penulis lakukan bahwa 96,4% responden menyetujui aplikasi *Kotobotto* untuk dibuat dengan detail sebagai berikut.



Gambar 1.2 Tingkat Persetujuan Pembuatan Aplikasi

Atas latar belakang tersebut, penulis bermaksud memulai penelitian berjudul "Pembuatan Aplikasi Game Teka – Teki Silang Kotobotto untuk Menjadi Media Pembelajaran Kosakata Berbasis Web" dan diharapkan mendapatkan hasil positif dan dapat dikembangkan menjadi sebuah media pembelajaran sesungguhnya.

1.2 Rumusan Masalah

a. Bagaimana tahap pembuatan aplikasi *game* KOTOBOTTO?

b. Bagaimana pengoperasian aplikasi *game* KOTOBOTTO?

c. Bagaimana tanggapan terhadap aplikasi *game* KOTOBOTTO?

1.3 Tujuan Penelitian

a. Mengetahui pembuatan aplikasi *game* KOTOBOTTO.

b. Mengetahui pengoperasian aplikasi *game* KOTOBOTTO.

c. Mengetahui tanggapan terhadap aplikasi *game* KOTOBOTTO.

1.4 Batasan Masalah

Kosakata yang digunakan berupa kosakata setingkat dengan JLPT N5 sejumlah 140 kosakata yang dibagi ke dalam 4 kategori, yaitu *meishi* (*hiragana*), *meishi* (*katakana*), *doushi* (bentuk kamus) dan *keiyoushi*. Buku yang digunakan sebagai referensi adalah Kiat Sukses Mudah & Praktis Mencapai N5 terbitan Gakushudo.

1.5 Manfaat Penelitian

a. Bagi Penulis

Untuk memenuhi pelaksanaan tugas akhir perkuliahan di Universitas Komputer Indonesia.

b. Bagi Pengguna

Mejadikan *game* KOTOBOTTO ini sebagai media alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

c. Bagi Pengajar

Mampu membuat dan menjadikan aplikasi *Kotobotto* salah satu alternatif media pengajaran di kelas.

d. Bagi Pembaca

Dapat membuat dan mengembangkan teka – teki silang sendiri sesuai minat.

1.6 Definisi Operasional

a. Aplikasi

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), aplikasi adalah penerapan dari rancang sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu. Dengan kata lain, aplikasi adalah sebuah perangkat lunak atau *software* pada perangkat komputer (*smartphone, laptop* dan *sejenisnya*) yang dibuat sesuai dengan fungsi dan tujuannya yang digunakan oleh pengguna.

b. Teka – teki silang

Sebuah permainan kata terbentuk dari kotak – kotak yang saling menyilang (mendatar dan menurun) dan setiap kotaknya saling berhubungan. Maka dari itu, pemain tidak hanya harus menjawab soal dengan benar, tetapi juga harus tepat. Sehingga jawaban tersebut saling berhubungan (Kashartady, 2013). Soal dan jawaban teka – teki silang yang dibuat pada penelitian ini menggunakan kosakata bahasa Jepang dan huruf *hiragana, katakana* serta romaji.

c. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat bantu untuk proses belajar mengajar. Dengan kata lain, sebuah alat untuk merangsang berjalannya sebuah proses pembelajaran di kelas (Kozma:1991).

d. Kosakata

Kosakata menurut KBBI berarti pembendaharaan kosakata atau kumpulan kosakata yang dimiliki individu. Dalam penelitian ini, penulis mengambil sampel kosakata bahasa Jepang yang tertera pada buku "Kiat Sukses Mudah & Praktis Mencapai N5 terbitan Gakushudo".

e. Kotobotto

Kotobotto adalah akronim dari *kotoba* dan *robotto* yang berarti program atau mesin (*robot*) kosakata (*kotoba*). *Kotobotto* ini dimaksudkan akan menjadi sebuah media bermain sekaligus mempelajari kosakata.

1.7 Sistematika Penulisan

Sitemantika penulisan yang skripsi adalah sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini dipaparkan secara umum mengenai latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dibuatnya *game* teka-teki silang, definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II: LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dipaparkan tentang teori-teori mengenai jenis-jenis kosakata bahasa Jepang, *game* edukasi sebagai multimedia pembelajaran, teka-teki silang dan karakterisitik *website*.

BAB III: METODE PENELITIAN

Dalam bab ini dipaparkan tentang pendekatan penelitian dan teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, prosedur penelitian dan teknik penghitungan data.

BAB IV PEMBAHASAN

Dalam bab ini dipaparkan tentang pembahasan pembuatan *game* teka-teki silang *Kotobotto*, pengoperasian dan tanggapan terhadap *game* tersebut.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Dalam bab ini dipaparkan kesimpulan penelitian berdasarkan rumusan masalah dan saran berdasarkan hasil kuisioner.