BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa memiliki peran penting di dunia, yaitu digunakan manusia sebagai alat atau sarana untuk berkomunikasi, selain itu bahasa juga digunakan sebagai alat untuk menyampaikan suatu ide, gagasan dan pikiran dari satu sama lain.

Dalam mempelajari suatu bahasa asing, khususnya bahasa Jepang terdapat beberapa kesulitan yang dialami oleh para pembelajar, terkait dengan tata bahasa, kosakata, *kanji* dan lain sebagainya. Takebe dalam Renariah (2004) mengatakan bahwa orang Jepang pun mengalami kesulitan dalam mempelajari *kanji* yang jumlahnya banyak, akan tetapi bagi seorang anak Jepang kesulitan tersebut dapat diatasi melalui wajib belajar khususnya *kanji* minimal sembilan tahun, kemudian beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya untuk mendukung program tersebut.

Pengalaman empiris juga membuktikan bahwa, kesulitan tersebut dialami oleh pembelajar asing yang mempelajari bahasa Jepang, terutama dalam penguasaan *kanji*. Hal ini disebabkan karena perbedaaan tipologi, dimana penulis sebgai warga Indonesia yang menggunakan huruf alphabet dalam sistem penulisannya. Karena huruf alphabet hanya mempresentasikan unit kecil dari sebuah kata atau dalam kata linguistik disebut fonem, sedangkan huruf *kanji* yang kompleks mempresentasikan bunyi,bentuk dan makna.

Berdasarkan hal tersebut, untuk mempermudah pembelajar mempelajari *kanji* saat ini dibuatlah media pembelajaran berupa game edukasi. Sejalan dengan hal tersebut Ismail (2006) mengemukakan bahwa *Education Games* (Permainan Edukatif) adalah suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.

Dengan adanya media pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik khususnya mahasiswa tingkat dasar dalam proses belajar. Seperti yang diungkapkan Arsyad (2015) bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Karena dalam proses belajar mengajar ada dua hal penting yang tidak dapat dipisahkan yaitu metode pengajaran dan media pembelajaran. Alasan penulis memilih game edukasi sebagai media pembelajaran, karena game edukasi dapat memberi kesempatan dan daya tarik tersendiri bagi peserta didik untuk bermain sekaligus belajar.

Dalam penelitian terdahulunya, penelitian yang sama mengenai media pembelajaran *kanji* telah dilakukan oleh Pratama (2012) Program Studi Sastra Jepang (UNIKOM) yaitu dengan membuat suatu media pembelajaran *kanji* N5 berupa game edukasi bernama *E-Games. E-Games* merupakan media pembelajaran berupa game edukasi *kanji* dengan konsep tebak kartu dimana di dalamnya terdapat dua buah kartu dengan warna yang berbeda yakni kartu yang berwarna merah berfungsi untuk menampilkan bentuk-bentuk *kanji*, sedangkan kartu yang berwarna biru berfungsi untuk menampilkan cara baca *kanji*. Selain itu terdapat sebuah kolom yang berfungsi untuk cara baca (*kunyomi* dan *onyomi*) sekaligus artinya. Materi

yang digunakan oleh peniliti terdahulu adalah buku *100 kanji in 10 days, the easy way*. Kekurangan *E-games* dibandingkan dengan game edukasi yang akan dibuat penulis adalah tidak memiliki karakter, animasi dan musik penutur.

Melihat masalah-masalah yang telah diutarakan oleh penulis di atas, penulis merasa perlu untuk membuat media pembelajaran *kanji* berupa game edukasi yang dapat memberikan daya tarik tersendiri dan membantu peserta didik dalam proses belajar *kanji* bahasa Jepang. Game edukasi yang dibuat oleh penulis di beri nama *Kanji Hunter*. Game edukasi *Kanji Hunter* merupakan game 2D yang bergenre *Adventure* dengan tema *Flat Design*. Selain itu, didalam game ini terdapat *Character* dan empat *stage* dengan tingkat kesulitan soal yang berbeda-beda. Dalam pembuatan game edukasi *Kanji Hunter*, penulis menggunakan *software Adobe flash CS6, Adobe Photoshop CS6, Adobe Illustrator CS6* dan *Adobe Audition* untuk efek suara dan musik penuturnya. Untuk sumber materi pada game edukasi *Kanji Hunter* adalah buku *kanji* N5 terbitan *Kesaint Blanc* yang berjudul *Kanji* Dasar Bahasa Jepang. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti terdahulu. Penelitian ini diberi judul ***Game* Edukasi "Kanji Hunter" Sebagai Media Pembelajaran *Kanji* Tingkat Dasar Berbasis *Adobe Flash.***

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis akan menjabarkan rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana cara pembuatan Game Edukasi "*Kanji Hunter* " sebgai media pembelajaran *kanji* bahasa Jepang?
2. Bagaimana cara penggunaan Game Edukasi "*Kanji Hunter*" sebgai media pembelajaran *kanji* bahasa Jepang?
3. Bagaimana tanggapan dari responden terhadap Game Edukasi "*Kanji Hunter*" sebagai media pembelajaran *kanji* bahasa Jepang ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini penulis membatasi ruang lingkup masalah yang akan diteliti untuk membatasi materi yang digunakan, penulis hanya menggunakan materi *Kanji* N5 yang ada pada buku *Kanji* Dasar Bahasa Jepang terbitan *Kesaint Blanc* berjumlah 100 *kanji* dan *Software* yang di gunakan penulis dalam proses pembuatan aplikasi ini hanya menggunakan *Adobe Flash CS6.*

1.4 Tujuan Penelitian

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

1. Untuk mengetahui cara pembuatan Game Edukasi *"Kanji Hunter"* sebagai media pembelajaran *kanji* bahasa Jepang.
2. Untuk mengetahui cara penggunaan Game Edukasi *"Kanji Hunter"* sebagai media pembelajaran *kanji* bahasa Jepang.

3. Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap Game Edukasi *"Kanji Hunter"* sebagai media pembelajaran *kanji* bahasa Jepang.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis
   a. Menambah pengetahuan penulis dalam hal pembuatan Game Edukasi sebagai media pembelajaran *kanji* bahasa Jepang berbasis Komputer.
   b. Mengaplikasikan ilmu pengetahuan di bidang komputer khususnya *Adobe Flash CS6, Photo shop CC,Adobe Illustrator* dan *Adobe audition.*
   c. Membagi pengetahuan Bahasa Jepang yang telah dipelajari selama masa perkuliahan.
2. Bagi Pembaca
   a. Memberikan informasi khususnya bagi mahasiswa tingkat dasar yang mempelajari *kanji* bahasa Jepang.
   b. Memberikan informasi dalam hal pembuatan media pembelajaran *kanji* khususnya menggunakan *Adobe Flash CS6, Photo shop CC,Adobe Illustrator* dan *Adobe audition.*
   c. Dapat dijadikan bahan masukan dan mempermudah dalam proses belajar mengajar *Kanji* bahasa Jepang untuk Mahasiswa tingkat dasar.
   d. Menjadi referensi penelitian awal bagi penulis lain yang tertarik untuk melakukan penelitian di bidang yang sama

1.6 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman, dalam penelitian ini penulis akan menjelaskan tentang judul dari penelitian ini yaitu Game Edukasi *Kanji Hunter* Sebagai Media Pembelajaran *Kanji* Tingkat Dasar Berbasis *Adobe Flash* . Ada beberapa istilah yang terdapat pada judul skripsi tersebut, yaitu:

1. Sutjiati (2010) mengemukakan bahwa media dapat diartikan sebagai alat atau cara perpindahan pengetahuan, kemampuan, dan sebagainya, dari pihak yang satu ke pihak yang lainnya.
2. *Adobe Flash* adalah *Software* buatan *Adobe* yang berfungsi untuk membuat suatu gambar sekligus menganimasikan.
3. Game Edukasi adalah permainan digital yang dapat memberikan kesempatan peserta didik untuk bermain sekaligus belajar atau suatu kegiatan yang sangat menyenangkan dan dapat merupakan cara atau alat pendidikan yang bersifat mendidik.
4. *Kanji Hunter* adalah nama media pembelajaran berupa game edukasi yang berisikan materi pembelajaran *kanji* N5 bahasa Jepang berdasarkan buku *Kanji* Dasar Bahasa Jepang terbitan *Kesaint Blanc.*
5. Media pembelajaran adalah alat yang dapat digunakan untuk membantu guru dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran menjadi efisien dan tidak monton yang dapat menambah daya tarik siswa.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini penulis membahas secara umum mengenai Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Definisi Operasional, dan Sistematika Penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Dalam bab ini penulis membahas tentang teori-teori mengenai pengertian Media, Multimedia, Media Pembelajaran, *Game*, Game Edukasi, *Adobe Flash CS6*, *Adobe Photoshop CC*, *Adobe Illustrator CS6, Adobe Audition*, Japanese Language Proficiency Test (JLPT) dan *Kanji*.

BAB III : Metode Penelitian

Dalam bab ini penulis membahas tentang Metode Penelitian, Objek Penelitian, Waktu dan Lokasi Penelitian, Teknik Pengumpulan Data, Teknik Pengolahan Data, dan Tahap Penelitian.

BAB IV : Pembahasan

Dalam bab ini penulis membahas tentang cara pembuatan, cara Penggunaan, dan tanggapan responden terhadap game edukasi *Kanji Hunter*.

BAB V : Kesimpulan dan SaranDalam bab ini akan dipaparkan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah diperoleh.