

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari di Indonesia. Berdasarkan *Survey Report on Japanese-Language Education Abroad* 2021 yang diterbitkan oleh The Japan Foundation, Indonesia memiliki 711.732 pembelajar bahasa Jepang pada tahun 2021, sehingga menempatkan Indonesia sebagai salah satu negara dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang terbesar di dunia. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Jepang memiliki perkembangan yang cukup besar di Indonesia, termasuk pada jenjang pendidikan menengah.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, penguasaan huruf merupakan salah satu dasar yang penting untuk mendukung kemampuan membaca dan menulis. Berbeda dengan bahasa Indonesia yang menggunakan alfabet Latin, bahasa Jepang menggunakan beberapa sistem penulisan, termasuk Hiragana dan Katakana. Bagi pembelajar pemula, pengenalan dan penguasaan kedua jenis huruf tersebut dapat menjadi tantangan karena siswa perlu mengingat bentuk, bunyi, serta penggunaan setiap karakter. Penelitian Mayasari, Roni, dan Nurhadi (2020) menunjukkan bahwa pembelajaran Hiragana dan Katakana merupakan bagian penting bagi pembelajar awal bahasa Jepang dan memerlukan media pembelajaran yang dapat membantu proses penguasaan huruf tersebut. Selain itu, penelitian mengenai kesulitan pembelajaran bahasa Jepang juga menunjukkan bahwa karakter tulisan Jepang menjadi salah satu aspek yang dapat menimbulkan kesulitan bagi pembelajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Rifo Perdana Faizal, S.Hum., selaku guru Bahasa Jepang di SMKN 7 Pekanbaru, diketahui bahwa siswa kelas XI mengalami kesulitan dalam menguasai huruf Hiragana dan Katakana. Kesulitan tersebut terutama berkaitan dengan proses menghafal dan membedakan bentuk huruf serta memahami pelafalan kosakata. Proses pembelajaran yang dilakukan juga masih menggunakan metode konvensional, seperti penyampaian materi oleh guru dan latihan menulis, sehingga siswa dapat mengalami kejenuhan ketika materi

diberikan secara berulang tanpa variasi aktivitas pembelajaran.

Permasalahan tersebut menunjukkan perlunya penggunaan media pembelajaran yang dapat memberikan variasi dalam proses belajar bahasa Jepang. Media pembelajaran berbasis digital dapat menjadi salah satu alternatif karena memungkinkan materi disajikan melalui kombinasi teks, gambar, suara, dan interaksi. Penelitian Mujiono dan Rohman (2024) menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran Hiragana dan Katakana berbasis Kodular dapat menghasilkan media yang dinilai layak dan memperoleh respons positif dari peserta didik. Hal tersebut menunjukkan bahwa media digital dapat dimanfaatkan sebagai salah satu alternatif dalam mendukung pembelajaran huruf bahasa Jepang.

Salah satu bentuk media digital yang dapat digunakan dalam pembelajaran adalah *game* edukasi. *Game* edukasi menggabungkan unsur pembelajaran dengan elemen permainan sehingga materi dapat disampaikan melalui aktivitas yang lebih interaktif. Penggunaan *game* sebagai media pembelajaran juga dapat memberikan kesempatan kepada pengguna untuk berinteraksi secara langsung dengan materi yang disajikan. Penelitian Zahmi dan Zaiyen (2024) menunjukkan penerapan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)* dalam pengembangan *game* edukasi sebagai media pembelajaran yang lebih interaktif.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dikembangkan sebuah *game* edukasi berbasis Unity yang ditujukan sebagai media alternatif pembelajaran bahasa Jepang bagi siswa kelas XI SMKN 7 Pekanbaru. *Game* yang dikembangkan menggunakan genre *adventure* dan menyajikan materi pembelajaran berupa huruf Hiragana, Katakana, serta kosakata dasar bahasa Jepang. Materi disampaikan melalui misi dan aktivitas interaktif yang memungkinkan siswa mempelajari materi sambil menyelesaikan tantangan dalam permainan.

Pengembangan *game* dilakukan menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*. Metode ini digunakan untuk memberikan tahapan pengembangan yang sistematis dalam proses pembuatan *game*, mulai dari perencanaan, produksi, pengujian, hingga perilisan. Penerapan GDLC dalam pengembangan *game* edukasi telah digunakan pada penelitian sebelumnya dan dapat menjadi pendekatan yang sesuai untuk mengembangkan *game* berdasarkan kebutuhan serta tujuan pembelajaran.

Game yang telah dikembangkan selanjutnya diuji kepada siswa untuk mengetahui hasil penggunaannya sebagai media pembelajaran bahasa Jepang. Pengujian dilakukan menggunakan pre-test dan post-test untuk mengetahui perubahan hasil pemahaman siswa terhadap materi sebelum dan setelah menggunakan *game*. Selain itu, pengujian *System Usability Scale (SUS)* digunakan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat *usability* dari *game* yang dikembangkan. Dengan demikian, *game* edukasi yang dikembangkan diharapkan dapat menjadi salah satu media alternatif yang mendukung proses pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam mempelajari huruf Hiragana, Katakana, dan kosakata dasar secara lebih interaktif.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana cara meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang yang cenderung sulit dan membosankan?
2. Bagaimana pengaruh penggunaan *game* edukasi interaktif terhadap pemahaman dan penguasaan siswa terhadap huruf-huruf bahasa Jepang?
3. Bagaimana pengembangan *game* edukasi menggunakan metode *Game Development Life Cycle* dapat mendukung pembelajaran bahasa Jepang di SMK 7 Pekanbaru?

1.3 Batasan Masalah

Agar ruang lingkup penelitian tidak terlalu luas, batasan masalah yang diterapkan adalah sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran dari mata pelajaran Bahasa Jepang kelas 11 SMK dari Bab 2 sampai Bab 6, tentang materi huruf dan kosakata.
2. *Game* ini hanya mencakup materi dasar tentang huruf hiragana, katakana, dan beberapa kosakata bahasa Jepang (*Aisatsu*, *Jikoshoukai*, *Kazoku*, *Ibento* dan *Jikan*).
3. *Game* ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle*.
4. Penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan *game* edukasi interaktif

dengan genre adventure untuk mendukung pembelajaran bahasa Jepang, khususnya dalam pengenalan dan penguasaan huruf hiragana dan katakana.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang dan membangun game edukasi interaktif pembelajaran bahasa Jepang untuk kelas anak SMK kelas XI.

1.4.2 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Membantu siswa dalam memahami bahasa Jepang tentang materi huruf dan kosakata kelas 11.
2. Membantu guru dengan memberikan alat bantu pembelajaran yang interaktif dan menarik untuk digunakan dalam kelas.
3. Sebagai media alternatif untuk pembelajaran huruf dan kosakata bahasa Jepang.