



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Menjelang Olimpiade Tokyo 2020, minat masyarakat Indonesia untuk pergi ke Jepang meningkat. Dalam merayakan 60 tahun hubungan mitra antara Indonesia-Jepang, berbagai festival budaya dan pendidikan Jepang yang sebenarnya sudah lama dilakukan di Indonesia mulai didatangi oleh lebih banyak lagi pengunjung yang memiliki minat dalam mengeksplorasi budaya Jepang. Dilansir dari situs berita Tribun News (Susilo, 2019), menurut data yang didapat dari Kementerian Kehakiman Jepang jumlah Warga Negara Indonesia yang tinggal di Jepang mengalami kenaikan sebanyak 56.346 orang atau naik 12,7 persen dibandingkan dari tahun 2018. Dengan dibukanya jalur tenaga kerja asing di Jepang, diprediksi akan bertambah sampai 350.000 orang dari 8 negara termasuk Indonesia. Data tersebut diperkuat oleh data yang diketahui dari Laporan Kinerja KBRI Tokyo yang menyatakan bahwa tenaga *trainee* Indonesia yang ada di Jepang tercatat sebanyak 21.894 orang pada tahun 2018 (Tasrif, 2018).

Hal ini menunjukkan pentingnya bahasa Jepang bagi Warga Negara Indonesia yang ingin berpergian, belajar, dan bekerja di Jepang. Bahasa Jepang di Indonesia masih jauh dari ekspektasi yang diinginkan. Ini dikarenakan perbedaan yang sangat signifikan antara bahasa

Jepang dengan bahasa Indonesia. Tidak hanya karena pelafalan dan arti kata saja yang berbeda, tetapi juga tulisan huruf bahasa Jepang yang dibagi menjadi tiga yaitu *hiragana*, *katakana*, dan *kanji* yang memiliki perbedaan dari segi bentuk huruf, tata cara, dan pelafalannya (Prayoga, Bayupati, & W., 2015). Dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya pada siswa SMK Bagimu Negeriku Semarang, sebanyak 62,8% siswa kesulitan dalam membedakan beberapa huruf *hiragana* dan *katakana* yang bentuknya mirip seperti huruf め(me) dan ん(nu), は(ha) dan ほ(ho), serta し(shi) dan つ(tsu), そ(so) dan ン(n), sedangkan kesulitan paling besar dihadapi siswa dalam menggunakan tata bahasa yang baik dan benar karena adanya perbedaan susunan pola kalimat antara bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia dan bahasa daerah masing-masing siswa (Istiqomah, Diner, & Wardhana, 2015). Dari hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa selain dengan menulis, praktik membaca sangat diperlukan untuk menguasai bahasa Jepang. Instrumen yang digunakan dalam kegiatan membaca dalam bahasa Jepang bisa bermacam-macam, baik itu buku cetak pembelajaran, buku cerita, *manga*, novel, dan *game* berbahasa Jepang. Pada penelitian ini, peneliti akan menggabungkan tiga buah instrumen yaitu buku cerita, novel, dan *game* yang nantinya menjadi sebuah novel interaktif yang disebut dengan Visual Novel. Visual Novel pada dasarnya adalah sebuah *game* yang berupa gabungan dari sebuah cerita naratif dengan konsep audio visual (Pratama, W.W, & Akbar, 2017). Dengan konsep tersebut, Visual Novel ini menjadi sebuah instrumen yang menarik untuk menjadi sebuah instrumen belajar membaca serta mempermudah pembacanya untuk memahami alur cerita karena adanya

*visual* yang berupa gambar digital dengan konsep *anime* sebagai bentuk interpretasi cerita. Selain itu, Visual Novel sendiri memiliki cerita yang interaktif karena memiliki berbagai macam pilihan sehingga pemain dapat mengatur jalan cerita dari Visual Novel tersebut. Fitur ini akan mendukung penelitian ini sebagai sebuah jawaban dari berbagai persoalan yang ada pada cerita dalam Visual Novel yang akan dibuat nanti.

Terdapat beberapa penelitian yang membahas masalah pada kemampuan berbahasa Jepang menggunakan game edukasi. Masalah yang paling sering dibahas adalah kemampuan menulis dalam bahasa Jepang. Menurut Alvina Fitria (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Game Kyuzi Goes to Japan untuk Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Menggunakan Metode Fuzzy State Machine Sebagai Penentu Perilaku Non-Playable Character(NPC)”, huruf dasar *hiragana* dan katakana menjadi bagian yang penting dalam kegiatan membaca. Dalam game edukasi yang dibuat, pemain diminta untuk menerjemahkan tulisan *hiragana* dan *katakana* ke dalam tulisan *romaji* atau alfabet agar mendapat nilai tertentu untuk menang. Selain itu, penelitian tentang kosa kata dalam bahasa Jepang juga pernah dilakukan menggunakan *word flow*, yaitu teknik permainan merangkai kata sehingga menjadi sebuah kalimat. Teknik ini menjadi sebuah pemecah masalah tentang bagaimana siswa kesulitan dalam menyusun kata dan meningkatkan minat belajar dan pemahaman siswa dalam kosa kata bahasa Jepang (Asih, Juangsih, & Rasiban, 2018). Dari beberapa penelitian di atas, dapat dilihat bahwa penelitian pertama bertujuan untuk melatih cara membaca hiragana dan katakana tanpa adanya penyusunan kata, begitu juga dengan penelitian kedua

yang hanya bertujuan untuk melatih siswa untuk membuat sebuah susunan kalimat menggunakan permainan kata. Maka dari itu, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk menggabungkan tulisan dengan tata bahasa Jepang menjadi sebuah bacaan literatur yang dapat membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan membaca dalam bahasa Jepang, yang dapat berarti meningkatnya pemahaman menulis dan menyusun pola kalimat dalam bahasa Jepang.

Sesuai dengan beberapa penelitian dan masalah yang sudah dibahas sebelumnya, dapat diketahui bahwa cara memberikan materi oleh pengajar menjadi sebuah faktor yang penting dan berpengaruh pada tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan. Dalam kegiatan belajar bahasa Jepang di tempat kursus, siswa diminta untuk belajar dan memahami bahasa Jepang dalam waktu singkat meskipun waktu kegiatan belajar dan mengajar dalam seminggu tidak dilakukan setiap hari. Hal ini menyebabkan adanya beberapa materi yang tidak dimengerti oleh siswa dan siswa harus melakukan ulasan ulang pada setiap kegiatan belajar dan mengajar. Akan tetapi, tidak semua siswa dalam satu kelas membutuhkan materi tersebut dan waktu kegiatan belajar mengajar yang terbatas membuat pengajar tidak dapat mengulas secara detail perihal materi tersebut. Untuk itu, Visual Novel yang dibuat menjadi sebuah sistem pengambilan keputusan bagi pengajar untuk mengetahui materi mana yang siswa kurang pahami sehingga pengajar dapat menyiapkan materi yang lebih sesuai dengan kebutuhan siswa pada pertemuan selanjutnya.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Masalah yang ingin dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

- 1) Apakah ada perbedaan yang signifikan terhadap nilai siswa setelah pengajar melakukan ulasan materi yang sesuai dengan rekomendasi Visual Novel?
- 2) Apakah Visual Novel memiliki dampak signifikansi yang baik dalam progress pembelajaran siswa?
- 3) Bagaimana Visual Novel menjadi sebuah instrumen pembelajaran yang membantu pengajar dalam menentukan materi ulasan untuk siswa?

## **1.3 Batasan Masalah**

Pada pelaksanaan penelitian ini, terdapat batasan-batasan yang akan dilakukan sebagai penentu hasil penelitian. Batasan-batasan ini diberikan agar penelitian dapat berjalan dengan baik dan fokus kepada masalah yang ada. Batasan-batasan tersebut adalah sebagai berikut :

- Penelitian ini diberlakukan kepada siswa di tempat kursus bahasa Jepang yaitu Shinjuku Nihongo Academy.
- Penelitian ini dilakukan dengan Visual Novel yang akan dibuat menggunakan RenPy berbahasa Python.

- Cerita yang akan dibuat pada Visual Novel sesuai dengan soal-soal pada tingkat kemampuan bahasa Jepang dasar yaitu mengacu pada buku “Minna No Nihongo I” serta diskusi semiotik bersama pengajar.

#### **1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Dalam penelitian ini, terdapat beberapa tujuan dan manfaat penelitian yang peneliti harap dapat tercapai dengan baik. Adapun tujuan yang ingin dicapai melalui penelitian ini adalah :

- Merancang dan mengembangkan sebuah Visual Novel yang dapat digunakan oleh pengajar bahasa Jepang untuk menentukan materi tambahan untuk diajarkan kepada siswa sesuai temuan Visual Novel.
- Melihat adanya perbedaan yang signifikan setelah pengulasan materi yang diberikan kepada siswa berdasarkan rekomendasi Visual Novel
- Melihat adanya dampak yang baik dari nilai siswa pada hasil pengujian menggunakan Visual Novel

Adapun manfaat yang ingin dicapai melalui penelitian ini yaitu :

- Visual Novel menjadi sebuah metode alternatif latihan bahasa Jepang bagi siswa menggantikan latihan tertulis.

- Visual Novel dapat menjadi instrumen yang membantu siswa mendapatkan pemahaman bahasa Jepang lebih baik melalui rekomendasi materi kepada pengajar untuk dibahas pada pelajaran tambahan atau ulasan materi yang diajarkan.