

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang digunakan oleh penduduk Jepang sebagai media komunikasi. Bahasa ini merupakan bahasa ibu untuk negara yang memiliki populasi lebih dari 125 juta jiwa tersebut (CEIC, 2020). Bahasa ini berada di peringkat ketiga belas sebagai bahasa yang paling banyak digunakan di dunia. (Eberhard, dkk., 2019). Bahasa Jepang begitu bermanfaat untuk dipelajari dan perlu mendapat perhatian besar dari masyarakat luas. Mulai dari peluang kerja hingga kenyamanan liburan, berikut merupakan manfaat dari belajar bahasa Jepang (Anibee, 2020):

- **Peluang Kerja**

Manfaat pertama adalah membuka lebih banyak peluang kerja. Bukan saja di dalam negeri di mana semakin banyak perusahaan besar uang investornya berasal dari Jepang, tapi juga peluang kerja di luar negeri terutama di Jepang itu sendiri. Saat ini kualifikasi penerimaan kerja salah satunya adalah bisa berbahasa asing seperti Jepang, Inggris, ataupun Mandarin.

- **Pencapaian Diri**

Manfaat kedua yang sangat memuaskan ketika bisa memahami salah satu bahasa tersulit di dunia. Huruf jepang dan penulisannya sangat berbeda dengan huruf latin ada tingkatan mulai dari hiragana, kemudian katakana, dan yang paling sulit yaitu huruf kanji. Masing-masing ditulis dengan cara berbeda, dan pelafalan unik.

- Budaya Jepang

Manfaat ketiga adalah bisa lebih dekat dengan berbagai budaya Jepang, sebab secara langsung akan mengenal banyak hal tentang Jepang selama mempelajari bahasanya. Mulai dari penggunaan bahasa untuk anak-anak hingga dewasa, kemudian bagaimana orang Jepang saat berkomunikasi. Hingga budaya kerja dan hidupnya yang tersirat dari bahan pelajaran yang kamu miliki, baik buku pelajaran bahasa Jepang, video dari internet, dan masih banyak lagi.

- Memahami Film Jepang Lebih Baik.

Manfaat keempat adalah lebih nyaman ketika menonton film atau membaca berita berbahasa Jepang. Tidak perlu lagi mencari subtitle agar bisa paham sebuah film atau anime, semua bisa dimengerti lebih mudah, sama halnya dengan bahasa Indonesia yang sudah dipahami sejak kecil.

- Untuk Berlibur Ke Jepang

Manfaat kelima adalah mempermudahmu saat berlibur ke negeri sakura itu, bisa berinteraksi langsung dengan penduduk lokal tanpa masalah, dan menemukan hal-hal baru.

- Mengerti Prinsip Hidup Orang Jepang

Manfaat terakhir adalah bisa mengambil sisi positif, dari budaya Jepang yang dikenal sangat menakjubkan, seperti bagaimana kedisiplinan hidup mereka, hingga tingkat hemat yang menjadikan penduduk disana makmur dan sejahtera hingga tua.

Walaupun begitu, bahasa jepang bukanlah bahasa yang mudah untuk dipelajari. Bahasa ini berada di kategori empat dalam *Foreign Service Institute*

Language Difficulty Ranking, dengan waktu 88 minggu atau 2200 waktu kelas untuk menguasainya (Puiu, 2021). Salah satu bentuk bahwa suatu bahasa berbeda dari yang lain adalah dalam sistem penulisan. Jepang memiliki tiga sistem penulisan yang berbeda, yaitu Kanji, Hiragana dan Katakana, masing-masing memiliki waktu dan urutan pemakaian yang berbeda (Puiu, 2021). Oleh karena itu, penelitian ini menggunakan metode gamifikasi sebagai solusi untuk mengatasi kesulitan dalam belajar bahasa Jepang tersebut. Gamifikasi merupakan metode untuk memberikan unsur-unsur permainan dalam sebuah *media* agar meningkatkan minat pengguna. Penelitian ini juga akan mengacu atau dibandingkan dengan penelitian serupa agar menghasilkan penelitian yang lebih baik dan bermanfaat bagi masyarakat.

Berdasarkan penelitian sebelumnya, telah dilakukan penerapan gamifikasi pada proses pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Mobile Learning* (Sambung dkk, 2018). Penelitian tersebut menggunakan *media visual* seperti gambar, animasi, ataupun *video*. Namun, fokus pembelajaran pada penelitian tersebut adalah materi yang meliputi ruangan di sekolah, barang di kelas, dan kegiatan di sekolah. Selain itu tidak adanya penggunaan sistem *reward points* ataupun sistem reputasi kepada pengguna ketika menyelesaikan sebuah *level*. Oleh karena itu, penulis berupaya untuk mengembangkan penelitian ini dengan menambahkan sistem tersebut dan mengubah materi pembelajaran, menjadi kosakata dan percakapan dalam kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan aplikasi pembelajaran yang berfokus pada empat bidang, hiragana, katakana, kosakata dalam kehidupan sehari-hari, dan percakapan dalam kehidupan sehari-hari. Pada penelitian sebelumnya, digunakan metode Lee dan Owens sebagai framework gamifikasi.

Penelitian ini akan menggunakan metode Werbach dan Hunter sebagai framework gamifikasi. Metode ini digunakan karena memiliki fitur gamifikasi yang lebih lengkap dan lebih luas. Selain itu, framework ini sudah dikenal dan diakui secara luas (Sambung dkk, 2018).

Melalui metode gamifikasi, diharapkan mempermudah pembelajaran bahasa Jepang. Dalam proses pembelajarannya, pengguna akan memiliki sistem *rewards points* ataupun sistem reputasi dalam bentuk *level*, dan memiliki fitur tersendiri untuk setiap *level*.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, dapat ditentukan rumusan masalah yang akan digunakan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

- Melakukan penerapan teknik gamifikasi pada aplikasi pembelajaran bahasa Jepang yang ditunjukkan bagi masyarakat yang belum memiliki pemahaman bahasa Jepang, namun memiliki minat dalam belajar bahasa Jepang.
- Menentukan nilai *perceived ease of use* dan *perceived usefulness* dari aplikasi pembelajaran bahasa Jepang.

1.3. Batasan Masalah

Dalam penerapan dan pembahasan penelitian ini, ditentukan beberapa poin permasalahan yang perlu dibatasi, yaitu sebagai berikut:

- Aplikasi menggunakan materi “Cara Mudah Berbahasa Jepang (やさしい日本語)” yang disediakan oleh NHK (2020).

- Ruang lingkup aplikasi dibagi menjadi empat aspek, yaitu hiragana, katakana, kosakata dalam kehidupan sehari-hari, dan percakapan dalam kehidupan sehari-hari.

1.4. Tujuan Penelitian

Melalui penelitian ini, penulis berharap agar dapat mencapai poin-poin berikut:

- Melakukan perancangan dan pembangunan aplikasi pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan metode gamifikasi dan *framework Six Steps to Gamification* oleh Werbach dan Hunter (2012).
- Menggunakan kuesioner berbasis *Technology Acceptance Model* untuk mengetahui nilai *perceived ease of use* dan *perceived usefulness*, sebagai hasil pengukuran efektivitas aplikasi dalam pembelajaran bahasa Jepang.

1.5. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, penulis berharap agar penelitian ini dapat memberikan manfaat yang berarti dan sesuai dengan sudut pandang masing-masing, yaitu sebagai berikut:

- Sudut pandang peneliti:
 - Meningkatkan kemampuan dalam berbahasa Jepang.
 - Meningkatkan kemampuan pemrograman.
 - Mengembangkan sikap ilmiah dalam pengembangan dan implementasi penelitian ini.

- Sudut pandang pengguna:
 - Meningkatkan kemampuan pengguna dalam berbahasa Jepang dalam kehidupan sehari-hari.
 - Kenyamanan pengguna dalam menggunakan aplikasi berdasarkan *user interface* yang *user-friendly*.
- Sudut pandang ilmu pengetahuan:
 - Masukan atau kritik dalam penerapan metode gamifikasi terhadap proses pembelajaran bahasa Jepang.

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyajian laporan Skripsi ini dibagi menjadi 5 (lima) bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan yang dilakukan dalam penelitian ini.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisikan teori-teori yang digunakan di dalam melakukan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Teori-teori yang digunakan seperti bahasa Jepang, metode gamifikasi, *Six Steps to Gamification framework*, mekanisme permainan, *Technology Acceptance Model (TAM)*, dan skala Likert.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisikan metode penelitian yang digunakan dan perancangan aplikasi. Perancangan aplikasi yang dimaksud terdiri dari model aplikasi, penggunaan aset, *flowchart*, ERD, struktur tabel, dan rancangan antarmuka.

BAB IV HASIL DAN DISKUSI

Bab ini berisikan implementasi sistem dan hasil uji coba dari aplikasi serta hasil dari uji coba.

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisikan simpulan dari hasil penelitian yang dilakukan berdasarkan tujuan yang ada dan saran untuk pengembangan lebih lanjut dari penelitian ini.