

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang merupakan salah satu Bahasa asing yang sangat populer saat ini dan juga banyak digemari dan dipelajari. Pada saat ini Bahasa Jepang menjadi salah satu mata pelajaran Bahasa asing diberbagai sekolah di seluruh Indonesia. Meskipun sangat digemari, pada kenyataannya masih banyaknya orang yang tetap merasa kesulitan mempelajari Bahasa Jepang karena bentuk hurufnya yang terbilang rumit dan tata bahasanya sangat jauh berbeda dengan Bahasa Indonesia (Susila et al. 2018).

Dengan perkembangan teknologi yang makin pesat, maka terdapat sebuah pengembangan media pembelajaran berbasis game, salah satunya adalah game edukasi. Dengan adanya pembuatan sebuah aplikasi game edukasi memiliki tujuan antara lain yaitu *education* (mendidik). *Game* edukasi juga sebagai media alternatif pembelajaran dan telah banyak diimplementasikan untuk berbagai mata pelajaran sekolah contohnya seperti *game* edukasi tentang mata pelajaran matematika, bahasa Indonesia, Bahasa Inggris dan beberapa mata pelajaran lainnya. Maka itu *game* edukasi ini akan lebih mengutamakan untuk mendukung proses pembelajaran dengan konsep bermain sambil belajar (Adha et al. 2017).

SMAN 3 Bandar Lampung merupakan sekolah menengah atas yang beralamatkan di Jalan Chairil Anwar No. 1, Durian Payung, Kec. Tanjung Karang Pusat, Kota Bandar Lampung, Lampung. SMAN 3 Bandar Lampung sudah menerapkan pembelajaran tematik dengan kurikulum yang digunakan adalah kurikulum 2013. Berdasarkan hasil dari survey dan juga wawancara di SMAN 3

Bandar Lampung pada tanggal 7 April 2022 dengan Narasumber Bapak Yoga Noldy Perdana, S.S selaku guru Bahasa Jepang di SMAN 3 Bandar Lampung, Menurutnya, untuk proses pembelajaran Bahasa Jepang kelas X SMAN 3 Bandar Lampung mengambil materi Bahasa Jepang dasar yaitu dengan mengenal aksara *Hiragana* dan *Katakana*, serta kosakata dalam Bahasa Jepang. Menurut dari hasil survey pada beberapa siswa mengatakan bahwa, kesulitan yang dihadapi pada aksara huruf *Hiragana* dan *Katakana* dikarenakan terdapat banyaknya bentuk huruf.

Menurut yang dikutip dari jurnal (Sinsuw and Xaverius 2013) perancangan suatu sistem dengan berbasis android dapat lebih fleksibel dan mudah digunakan atau diakses, maka dari itu penulis membuat sebuah perancangan *game* edukasi berbasis android dikarenakan sangat mudah dalam penggunaan dan juga dalam *share* aplikasi.

Berdasarkan latar belakang diatas menjadi pertimbangan untuk penulis membuat sebuah *game* edukasi Bahasa Jepang untuk siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Bandar Lampung berbasis Android. Game edukasi juga dapat meningkatkan kualitas belajar siswa (Benni Pane, 2017). Game edukasi juga dapat merangsang belajar siswa, karena game edukasi dapat memungkinkan siswa mempelajari hal-hal baru yang dapat meningkatkan rasa ingin tahu dengan tantangan-tantangan di dalam game.

Dalam pembuatan game ini menggunakan metode *Game Development Life Cycle (GDLC)*. Penggunaan *Game Development Life Cycle (GDLC)* merupakan metodologi untuk pengembangan aplikasi berbasis game dengan pendekatan iteratif yang terdiri dari 6 fase/langkah pengembangan, dimulai pada fase *Initialitations*

atau pembentukan konsep game, pra-produksi (*pre-production*), produksi game (*production*), *testing* (uji coba), *release* (rilis).

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada pemaparan latar belakang yang sudah dijelaskan diatas, maka penulis mengambil beberapa rumusan masalah, sebagai berikut :

1. Bagaimana solusi untuk membuat siswa/siswi Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Bandar Lampung khususnya untuk kelas X dengan berbasis *game* edukasi agar menjadi media pembelajaran yang menarik minat para siswa/siswi dalam belajar Bahasa Jepang khususnya dalam aksara dasar Jepang?
2. Bagaimana pengujian media pembelajaran *game* edukasi belajar aksara jepang menggunakan ISO 25010?

## **1.3 Batasan Masalah**

Batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Pengguna yang menjadi target penelitian yaitu siswa/siswi Sekolah Menengah Atas Kelas X dengan kurikulum 2013.
2. Materi Bahasa Jepang yang diangkat oleh penulis adalah tentang aksara *Hiragana* dan *Katakana*.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Terdapat beberapa tujuan yang didapat dari penelitian ini, diantaranya sebagai berikut :

1. Untuk solusi membuat siswa/siswi Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Bandar Lampung khususnya Kelas X dengan berbasis *game* edukasi menarik minat belajar Bahasa Jepang khususnya dalam aksara dasar Jepang.

2. Untuk melakukan pengujian atau *testing* aplikasi pembelajaran *game* edukasi Belajar Bahasa Jepang *Hiragana* dan *Katakana* menggunakan ISO 25010.

### **1.5 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan pada tujuan yang telah dipaparkan diatas, penulis berharap setelah tujuan tersebut tercapai dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat bagi Guru dan Siswa/Siswi
  - a. Memberikan pengalaman baru bagi guru maupun siswa/siswi Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Bandar Lampung dalam belajar Bahasa Jepang khususnya dalam pengenalan aksara dasar Jepang.
  - b. Memberikan kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi Bahasa Jepang yang diajarkan kepada siswa/siswi.
  - c. Agar dapat membuat siswa/siswi memanfaatkan waktu mereka dengan *game* edukasi.
  - d. Agar dapat membuat siswa/siswi Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Bandar Lampung memahami aksar dasar Jepang secara mudah dan juga tidak membosankan.
2. Manfaat bagi Penulis

Menambah wawasan dan juga ilmu pengetahuan penulis lebih dalam lagi tentang pembuatan sebuah *game* edukasi sebagai media pembelajaran dan juga dalam pengujian aplikasi menggunakan ISO/IEC 25010.
3. Manfaat bagi Sekolah

Meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dalam penyampaian materi dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan juga tidak membosankan.

