

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Bahasa sebagai alat komunikasi bermakna bahwa bahasa merupakan deretan bunyi yang bersistem, berbentuk lambang, bersifat arbitrer, bermakna, konvensional, unik, universal, produktif, bervariasi, dinamis, manusiawi, dan alat interaksi sosial yang menggantikan individual dalam menyatakan sesuatu atau berekspresi kepada lawan tutur dalam suatu kelompok sosial sebagai alat untuk berkomunikasi dan identitas penuturnya. (Studi et al., 2019)

Menurut (Marta, Afriyona, 2019) Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang memiliki sistem penulisan huruf yang berbeda dengan bahasa lainnya, dalam mempelajari suatu bahasa, hal yang paling mendasar adalah mengenali bentuk hurufnya. yang dalam Bahasa Jepang, terdapat empat jenis huruf, yaitu hiragana, katakana, kanji, dan romaji. Huruf dasar yang harus dikuasai oleh pembelajar Bahasa Jepang pemula adalah Huruf Hiragana dan Katakana, sedangkan Huruf Kanji merupakan huruf untuk pembelajar tingkat lanjut. (Amat et al., 2017) Hiragana dan katakana memiliki jumlah huruf

yang sama yaitu 46 huruf sedangkan jumlah kanji mencapai ribuan huruf. Meskipun jumlah huruf hiragana dan katakana tidak sebanyak jumlah huruf kanji, tetapi pembelajar pemula masih sering mengalami kesulitan untuk mengingatnya.(Noviyanti et al., 2017)

Seiring perkembangan jaman, bahasa Jepang menjadi bahasa asing yang sangat penting untuk dipelajari oleh para murid SMA/SMK/MA/MAK. Dan bahasa Jepang pun masuk dalam salah satu dari beberapa mata pelajaran bahasa asing yang ada dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. (Hermaningsih, 2017)

Dari hasil observasi terhadap nilai hasil ujian semester Bahasa Jepang tahun 2021 di SMK Negeri 1 Prigen, sangat banyak nilai siswa yang masih berada jauh dari angka KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), Terhitung dari 65 siswa hanya 10 siswa yang mendapat nilai pemenuhan KKM yaitu 70. Dari angka tersebut dapat disimpulkan bahwa proses keterserapan materi pembelajaran Bahasa Jepang di SMK masih kurang. Menurut tenaga pendidik yang ada di SMK Negeri 1 Prigen Hal itu disebabkan masih banyak siswa yang kesulitan dalam mengingat dan membedakan huruf hiragana dan katakana karena kurangnya berlatih.

Dari sinilah penulis berinisiatif untuk menumbuhkan minat belajar siswa dengan memanfaatkan perkembangan teknologi menggunakan Augmented Reality agar dapat membantu siswa maupun tenaga pendidik dalam proses pembelajaran yang mana menurut (Lee, 2012) yang di kutip dalam jurnal (Zulfahmi, 2020), “Potensi Augmented Reality menjadikan pembelajaran lebih menginspirasi, menarik, dan memotivasi peserta didik, agar dapat bereksplorasi dan mengontrol dari sudut pandang yang berbeda, yang sebelumnya tidak menjadi tolak ukur di bidang pendidikan.” Menurut (Vitono et al., 2016) metode Augmented Reality tanpa menggunakan marker sebagai obyek yang dideteksi dan di dukung teknik Pattern Recognition (Pengenalan Pola), maka penggunaan marker sebagai tracking object tergantikan dengan permukaan suatu objek penanda sebagai tracking object (obyek yang dilacak). Sehingga Siswa Maupun Tenaga Pendidik tidak perlu melakukan pencetakan kartu maupun yang lainnya sebagai marker aplikasi pembelajarannya.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka peneliti menyimpulkan permasalahan yaitu

1. Bagaimana merancang dan membangun Game Edukasi Pengenalan serta Cara Penulisan Huruf Hiragana dan Katakana menggunakan media pembelajaran yang menarik?
2. Bagaimana menerapkan teknologi *Augmented Reality* berbasis *Markerless* pada aplikasi android untuk media pembelajaran Bahasa Jepang?

1.3. Batasan Masalah

Berikut batasan masalah dalam penelitian ini antara lain:

1. Aplikasi ini hanya berbasis android.
2. Animasi tata cara penulisan huruf hiragana dan Katakana yang digunakan berupa animasi 2D.
3. Aplikasi dibangun dengan menggunakan software Unity.
4. Materi yang ada di dalam game edukasi hanya sebatas pengenalan serta penulisan huruf Hiragana & Katakana

1.4. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan pada penelitian ini adalah :

1. Untuk merancang dan membangun media pembelajaran yang berupa Game Edukasi Pengenalan serta Cara Penulisan Huruf Hiragana dan Katakana secara menarik
2. Membuat aplikasi android yang menerapkan teknologi *Augmented Reality* berbasis *Markerless* untuk media pembelajaran Bahasa Jepang

1.5. Manfaat Penelitian

Berdasarkan manfaat dari penelitian ini adalah :

- a. Bagi Peneliti
Menambah wawasan dan pengetahuan dalam mengembangkan aplikasi maupun media pembelajaran menggunakan *Augmented Reality* yang berbasis Android.
- b. Bagi Instansi
Diharapkan Game Edukasi ini dapat membantu pembelajar maupun tenaga pendidik dalam melaksanakan proses belajar Bahasa Jepang.

c. Bagi Ilmu Pengetahuan (IPTEK)

Diharapkan menjadi kontribusi yang bermanfaat dalam pengembangan media pembelajaran yang berbasis android dan bisa menjadi sumber referensi bagi peneliti yang lain.