

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil survei lembaga *The Japan Foundation* pada tahun 2018, Indonesia menduduki peringkat kedua sebagai negara dengan jumlah pelajar bahasa Jepang terbanyak, yaitu sebesar 709.479 pelajar (*The Japan Foundation*, 2018).

Meskipun demikian, terdapat permasalahan dalam pembelajaran di Indonesia, dimana pelajar akan mengalami penurunan motivasi untuk belajar setelah beberapa waktu mempelajari bahasa Jepang. Dari hasil survei terhadap 157 mahasiswa di Indonesia, ditemukan bahwa pelajar tingkat pemula (level N5 dan N4) cenderung mengalami demotivasi akibat dua faktor, yaitu ketakutan untuk berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang dan kebosanan. Pelajar merasa gugup ketika berbicara di hadapan banyak orang, malu ketika melakukan kesalahan di kelas serta takut ketika ditanya oleh guru atau orang Jepang. Di sisi lain, pelajar merasa bahwa pembelajaran bahasa Jepang sangat monoton dan membosankan serta mudah bosan ketika mengerjakan tugas bahasa Jepang (Yamashita, 2020).

Selain kedua faktor permasalahan yang disebutkan diatas, permasalahan lain yang sering dijumpai adalah pelajar kesulitan dalam mengingat huruf Kanji. Huruf Kanji adalah huruf Mandarin yang mewakili konsep atau ide dalam bahasa Jepang. Dikarenakan jumlah huruf yang

banyak serta pelajar di luar Jepang yang tidak terbiasa dengan huruf tersebut menjadikan Kanji sebagai huruf yang sulit untuk diingat dan dipelajari oleh pelajar (Yani, 2017).

Permasalahan yang dihadapi oleh pelajar seperti yang telah disebutkan sebelumnya, yaitu ketakutan dalam berkomunikasi menggunakan bahasa Jepang, kebosanan dan kesulitan dalam mengingat huruf Kanji dapat diatasi dengan menggunakan Gamifikasi.

Gamifikasi adalah penerapan mekanisme permainan yang terdiri dari berbagai jenis tantangan, peraturan dan umpan balik ke dalam pembelajaran dengan tujuan untuk membuat pelajaran lebih menarik. Integrasi gamifikasi ke dalam pembelajaran dapat meningkatkan partisipasi, motivasi serta membantu pengguna yang kesulitan belajar untuk menguasai pelajaran (Wastari, 2018). Gamifikasi membagi suatu tujuan pembelajaran (*learning objectives*) menjadi sekumpulan latihan dengan tingkat kesulitan berbeda-beda. Tingkat kesulitan latihan akan disesuaikan dengan banyaknya latihan yang dikuasai pelajar, sehingga seberapa jauh pelajar dapat menyelesaikan latihan dapat dijadikan sebagai acuan dalam membantu pelajar mengetahui seberapa jauh materi yang dikuasainya (Kiryakova, Angelova, & Yordanova, 2014).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan unsur gamifikasi dan berbasis *web*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan, masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana mengembangkan aplikasi pembelajaran bahasa Jepang dengan menambahkan unsur gamifikasi.

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah merancang sebuah aplikasi pembelajaran berbasis *web* dengan unsur gamifikasi untuk mengatasi permasalahan pelajar dalam pembelajaran bahasa Jepang, yaitu ketakutan dalam berkomunikasi, kebosanan dan kesulitan dalam mengingat huruf Kanji.

1.4 Batasan Masalah

Fokus pada penelitian terbatas pada:

1. Aplikasi berbasis *Web*
2. Aplikasi menggunakan bahan materi tingkat N5
3. Aplikasi dikembangkan dengan menggunakan bahasa Typescript serta menggunakan *framework* Vuejs dan Laravel
4. *Tools* yang digunakan dalam pengembangan aplikasi adalah Visual Studio, XAMPP, Postman, phpMyAdmin dan Google Chrome

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian:

1. Mempermudah pelajar dalam mempelajari bahasa Jepang

2. Meningkatkan partisipasi dari pelajar bahasa Jepang
3. Meningkatkan interaktivitas pembelajaran lewat penggabungan unsur gamifikasi

1.6 Metodologi Penelitian

Aplikasi yang dirancang akan menggunakan metodologi *Extreme Programming*. *Extreme Programming* merupakan metodologi yang umumnya digunakan pada proyek berskala kecil hingga menengah dan mampu menghadapi *requirements* yang berubah-ubah (Supriyatna, 2018; Oktaviani & Hutrianto, 2016).

Dalam pengembangan aplikasi menggunakan metode *Extreme Programming* terdapat 5 tahapan, yaitu:

1. *Planning* (Perencanaan), yaitu mendengarkan berbagai kebutuhan sistem yang memungkinkan pengguna memiliki gambaran jelas mengenai fitur utama, fungsionalitas dan hasil (*output*) yang diinginkan. Pada tahap awal penelitian dimulai dengan mengidentifikasi permasalahan pada penelitian sebelumnya dan melakukan analisa kebutuhan pengguna
2. *Design* (Perancangan), yaitu melakukan perancangan sistem menggunakan *CRC Card (Class Responsibility Collaborator) Card* untuk mengenali dan mengatur *object-oriented class* yang sesuai dengan *Software Increment*
3. *Coding* (Pengkodean), yaitu menuliskan kode aplikasi

4. *Testing* (Pengujian), yaitu melakukan pengujian pada aplikasi yang telah dirancang
5. *Software Increment* (Peningkatan perangkat lunak), yaitu menambahkan layanan/fitur yang menambah fungsionalitas pada sistem

1.7 Sistematika Penelitian

Penelitian tersusun dalam beberapa bab sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Batasan Masalah, Manfaat Penelitian, Metodologi Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Bab ini berisi penjelasan mengenai kerangka teori yang mendukung analisis dan juga membahas hasil penelitian dari peneliti sebelumnya.

BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

Bab ini menjelaskan bagaimana rancangan sistem yang akan dibangun. Bab ini terurai menjadi sub bab yaitu Analisa Kebutuhan Sistem dan Perancangan Sistem.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi hasil kegiatan penelitian yang dilakukan dan deskripsinya, serta pembahasan hasil penelitian. Bab ini terurai menjadi sub bab yaitu Hasil Penelitian dan Pembahasan.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini berisi kesimpulan umum hasil penelitian yang disajikan secara ringkas dan padat. Saran menjelaskan tentang penelitian lanjutan apa yang perlu dilakukan dan juga saran apa yang diberikan kepada pihak yang memperoleh manfaat dari hasil penelitian tersebut.

