

BAB I

PENDAHULUAN

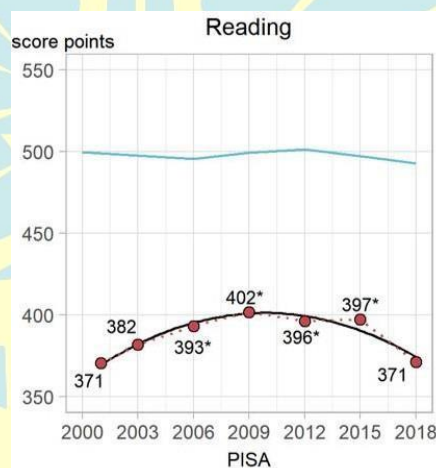
1.1 Latar Belakang Masalah

Dikutip dari laman Liputan6.com yang ditulis oleh Ansori dan Desideria, pada masa sekarang ini terutama pada masa setelah covid19 banyak anak remaja yang sangat menyukai *video game*. Hal ini banyak menyebabkan sentimen negatif baik kepada anak tersebut maupun *game* yang dimainkan olehnya. Banyak orang tua dan guru yang menganggap bahwa *game* menjadi suatu alasan yang membuat anak mereka menjadi malas belajar dan nilai mereka menjadi turun. Bahkan banyak juga dari mereka yang akhirnya melarang anak mereka untuk bermain *game* agar nilai mereka naik. Namun, Rizkiana (2021) dalam penelitiannya yang berjudul Hubungan Kecanduan *Game* Online dengan Motivasi Belajar mengatakan bahwa alasan kenapa banyak anak yang malas belajar dan justru kecanduan bermain *game* adalah karena kurangnya motivasi serta minat sang anak dalam hal tersebut. Hal ini terjadi karena kurang menyenangkan proses belajar mengajar serta kurang interaktif dan menariknya media pembelajaran yang ada yang membuat anak menjadi kurang termotivasi dan menjadi kurang berminat dalam belajar. Hal ini lah yang membuat nilai seorang anak menjadi turun. Dalam penelitian ini memikirkan sebuah cara bagaimana agar anak bisa termotivasi untuk mau belajar secara sukarela tanpa adanya paksaan dari orang lain. Dalam penelitian ini munculah ide untuk memakai *game* sebagai media pembelajaran yang di gemari oleh pengguna pada masa sekarang. Di mana hal ini selaras dengan jurnal yang ditulis oleh Yolanda Febrita dan Maria Ulfah berjudul “Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa” di mana dikatakan bahwa salah satu upaya dalam meningkatkan minat dan motivasi peserta didik adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang baik serta menarik.

Pengalaman yang baik saat belajar sangat berpengaruh kepada hasil belajar yang dihasilkan oleh pengguna. Hal ini sesuai dengan teori yang ditulis Arsyad di bukunya yang berjudul Media Pembelajaran (2015) tentang *cone of experience* yang dikemukakan oleh Edgar Gale pertama kali pada tahun 1946. Pada teori itu disebutkan bahwa manusia biasanya dapat menerima sebuah pelajaran dengan baik

jika melakukan simulasi atau merasakan langsung manfaat dari pelajaran yang ia terima. Yang menjadi masalah saat ini adalah media pembelajaran yang digunakan biasanya tidak dapat mengakomodir kebutuhan tersebut. Hal ini dapat terjadi karena kurang berkembangnya media pembelajaran yang digunakan pada saat ini. Pembelajaran biasanya memakai buku, video pembelajaran atau powerpoint sebagai media pembelajaran yang mempermudah untuk dapat menerima materi yang ada. Namun, tidak sedikit Media pembelajaran tersebut malah terkesan membosankan dan tidak menarik sama sekali. Selain itu media pembelajaran semacam itu terkesan kurang atraktif dan interaktif sehingga membosankan saat dilihat.

Game adalah suatu hal yang sangat digemari masyarakat pada masa sekarang ini. masyarakat pada masa sekarang ini cenderung lebih senang untuk memainkan *Game* pada perangkat mereka. Hal ini dapat dilihat dari naiknya komunitas *game* serta menurunnya skor minat baca yang dilakukan kepada beberapa negara yang dilakukan oleh *Programme for International Student Assessment* atau *PISA* (2018) dimana skor minat baca yang didapat oleh siswa Indonesia turun dari 397 menjadi 371.



Gambar 1. 1 Grafik Pisa

Selain dari survey yang dilakukan oleh *PISA* tersebut, tertulis pada artikel yang dikeluarkan oleh Kementrian dalam negeri pada website perpustakaan.kemendagri.go.id bahwa Indonesia menduduki peringkat ke 62 dari 70 negara yang di survey dimana peringkat tersebut membuktikan bahwa negara kita ini masih sangat kurang dalam tingkatan literasi. Selain itu kita juga bisa melihat naiknya minat bermain *game* di Indonesia dari bertambahnya pengguna

aktif dari beberapa *game* yang booming di Indonesia seperti Player unknown battlegrounds, Mobile legends Bang Bang, Valorant, dan beberapa *game* lainnya.

Selain *game*, banyak remaja di Indonesia juga sangat menggemari salah satu kultur budaya di Jepang yaitu *anime* dan *manga*. Seperti yang dituliskan oleh Toi Yamane (2020) bahwa Jakarta dan Surabaya menduduki peringkat 13 dan 14 di seluruh dunia sebagai kota dengan pecinta *anime* terbanyak di dunia. Hal ini dapat juga dilihat dari banyaknya judul *Anime* dan *Manga* yang populer di Indonesia seperti *Kimetsu No Yaiba*, *Shingeki no Kyojin*, *Naruto*, *One Piece*, dan judul-judul lainnya. walaupun sudah diterjemahkan, terdapat beberapa kata dalam sebuah *manga* atau *anime* yang masih menggunakan huruf hiragana dan katakana sehingga banyak penggemar yang tidak mengerti.



Gambar 1. 2 Huruf Katakana pada manga



Gambar 1. 3 Huruf Hiragana dan Katakana pada *Anime*

Hal ini juga terlihat dari antusiasme masyarakat saat diadakannya festival-festival Jepang seperti Ennichisai yang diadakan di Blok M yang tidak pernah sepi saat event diadakan. Hampir setiap event Jepang yang diadakan di pusat perbelanjaan pun hampir selalu penuh akan penggemar *anime* dan *manga* dampak populernya *Anime* dan *manga* di Indonesia. Bahkan mereka sampai memiliki sebutan tersendiri bagi mereka yang menyukai *anime* dan *manga* yang biasanya disebut sebagai wibu.



Gambar 1. 4 penggemar anime berkumpul di event Jepang pada salah satu pusat perbelanjaan di Jakarta

Wahidati, Dkk (2018). Populernya *anime* membuat masyarakat Indonesia juga sangat banyak yang mempelajari Bahasa Jepang itu sendiri. Melihat dari data yang dikeluarkan oleh Japan Foundation (2020) berjudul “*Survey Report on*

Japanese- Language Education Abroad 2018 (English Ver.)” Indonesia menempati posisi kedua dari seluruh dunia dengan populasi pembelajar Bahasa Jepang sebanyak 709.479 orang. Selain itu, masih terdapat beberapa karakter huruf hiragana dan katakana pada *anime* dan *manga* yang sudah diterjemahkan. Namun sangat disayangkan bahwa banyak Teknik pembelajaran konvensional di Indonesia terkesan kurang efektif. Hal ini dapat dilihat dari Kasriyanto (2013) dan Rahmi (2015) dimana keduanya sama-sama meneliti tentang pembaruan media pembelajaran. Walaupun keduanya mendapat hasil yang baik dalam pembaruan media pembelajaran, dapat dilihat bahwa efektifitas media pembelajaran konvensional yang banyak digunakan saat ini masih cenderung kurang efektif. Hal ini dilihat dari hasil kelas kontrol pada kedua penelitian tersebut masih kurang baik dimana menandakan kurang efektifnya pembelajaran konvensional pada bidang ini. Ditambah dengan wawancara beberapa orang terkait yang pernah mempelajari Bahasa Jepang yang menyebutkan bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini kurang efektif dan kurang interaktif sehingga pembelajaran jadi kurang menarik serta mudah dilupakan. Mengacu dari salah satu penelitian dari Masyarah (2020) membuat penelitian tentang pengembangan media pengenalan hiragana dan katakana dimana ia menyarankan di penelitian selanjutnya agar dapat mengembangkan aplikasi pengenalan hiragana dan katakana dalam bentuk *game* supaya lebih menarik. Ditambah dengan apa yang dikatakan pada artikel dari the *Japan foundation* bahwa 56,1 % orang yang mempelajari Bahasa Jepang menjadikan *anime-manga* sebagai alasan mereka mempelajarinya. Maka dari itu mengacu pada beberapa hal tersebut, penulis membuat penelitian ini guna membuat sebuah media pembelajaran berbentuk *game* visual novel yang menghasilkan pengalaman yang menarik dan memberikan efek simulasi guna mempermudah pengguna dalam menerima dan mengingat hal yang dipelajari dan juga memiliki berbagai macam alur dan ending sehingga dapat diulang dan digunakan berulang kali dengan pengalaman yang berbeda-beda sebagai.

Game visual novel sendiri merupakan sebuah *genre game* yang sudah cukup terkenal di kalangan *gamers* dan juga pecinta *anime* dan *manga* melihat dari banyaknya jumlah pendownload *game* visual novel di steam seperti DDLC dan Nekopara yang mendapatkan *rating overwhelmingly positive*. Visual novel merupakan sebuah

genre game yang mengadaptasi story atau cerita sebagai inti dari permainan tersebut. Pemain di suguhkan cerita bergambar layaknya komik dimana pemain di suguhkan dengan berbagai macam pilihan di tengah cerita sehingga pemain bisa merasakan apa yang di rasakan oleh tokoh utama dalam permainan dan pemain bisa menentukan bagaimana cerita berjalan sesuai dengan pilihan yang dipilih oleh pemain. Hal ini membuat pemain merasakan perasaan yang lebih daripada hanya membaca novel atau komik karena pemain bisa berinteraksi kepada dunia dan menentukan pilihan apa yang harus di lakukan oleh tokoh utama dalam cerita. *Game visual novel* sangat terkenal di Indonesia di mana kebanyakan mengadaptasi *style* gambar dan *art* dari *anime* dan *manga* sehingga banyak di sukai oleh penggemar *anime* di seluruh dunia tak terkecuali di Indonesia. Beberapa *game* visual novel yang terkenal di Indonesia antara lain seperti *Doki-Doki Literature Club*, dan *Nekopara*.

Dengan menggabungkan *game* dan pengetahuan, pengguna dapat mempelajari sesuatu secara mandiri dengan lebih mudah dikarenakan pengguna terjun langsung kedalam dunia fiksi seakan berada didalamnya dan interaksi yang diberikan terasa dua arah dan lebih interaktif dibandingkan hanya dengan membaca buku atau menonton video pembelajaran yang membuatnya lebih pasif dan tidak terkait langsung dalam pembelajaran seperti teori pada *cone of experience*. *Game* yang dipakai sebagai media pembelajaran bukanlah hal baru di dalam pembelajaran. Hal ini sudah ada dan di gunakan di luar negeri. Tidak sedikit juga *game* yang memang dibuat untuk tujuan edukasi dan dipakai sebagai media pembelajaran yang baik. Namun, hal ini belum banyak terlihat di Indonesia. Hal itu dikarenakan banyaknya stigma negatif pada *game* dan kurangnya pengetahuan pengajar tentang Penggunaan *game* untuk kegiatan mengajar. Terlebih lagi banyak orang tua yang menganggap bahwa bermain *game* hanyalah membuang buang waktu dan tidak memiliki manfaat bagi pembelajaran anak. Maka dari itu, penelitian ini menghasilkan sebuah aplikasi *game visual novel* yang bisa digunakan oleh pengguna untuk mempelajari secara mandiri tentang huruf hiragana dan katakana terutama bagi masyarakat yang menyukai *anime* dan *manga*.

Dengan demikian saya berniat melakukan penelitian ini yang dapat membuat pengalaman belajar pada pengguna yang lebih menarik dengan menggunakan

Game sebagai media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Serta mampu membuat pengguna merasakan simulasi dari suatu kejadian yang berkaitan dengan pembelajaran tersebut.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Kurang baiknya motivasi belajar pengguna sehingga kurang membekasnya pembelajaran yang sudah dilakukan.
2. Kurangnya pengalaman yang didapat selama proses pembelajaran mandiri sehingga membuat pengguna kesulitan dalam mengerti materi yang diajarkan.
3. Serta Kurang interaktifnya media pembelajaran yang digunakan dalam mengenalkan huruf hiragana dan katakana di Indonesia karena pada beberapa penelitian sebelumnya nilai yang dihasilkan dari media konvensional cenderung kurang memuaskan dan kurang cocok digunakan berulang kali

1.3 Pembatasan Masalah

Dari semua masalah yang teridentifikasi adapun dalam penelitian ini dibatasi pada beberapa permasalahan tentang Kurang efektif serta interaktifnya media pembelajaran yang digunakan dalam mengenalkan huruf hiragana dan katakana di Indonesia karena pada beberapa penelitian sebelumnya nilai yang dihasilkan dari media konvensional cenderung kurang memuaskan dan kurang cocok digunakan berulang kali dengan Batasan sebagai berikut.

1. Penelitian difokuskan pada materi pengenalan huruf hiragana dan katakana dan bukan pada sejarah terbentuknya.
2. Responden dibatasi pada Penggemar *anime* dan *manga*.
3. Fitur yang dibuat difokuskan pada: *visual*, *storyline*, dan dapat berfungsi sebagai media pembelajaran.
4. *Game visual novel* dibuat menggunakan aplikasi *software* pihak ketiga tyranobuilder dan Vroid studio.
5. Visual novel hanya terbatas pada penggunaan gambar statis dan bukan animasi

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah maka perumusan masalah yang dibahas pada penelitian ini adalah bagaimana membuat sebuah aplikasi *game visual novel* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk membantu penggemar *anime* dan *manga* mempelajari huruf hiragana dan katakana.

1.5 Tujuan Penelitian

Secara umum tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah *game visual novel* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi *game* yang dihasilkan dilakukan analisis efektivitas dan interaksinya kepada pengguna untuk meningkatkan efektivitas pengenalan huruf hiragana dan katakana kepada orang-orang yang kesulitan membaca buku pembelajaran hiragana dan katakana yang cenderung kurang interaktif dan terasa membosankan sehingga kurang menarik untuk dipelajari.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan referensi untuk penelitian lebih lanjut

2. Secara Praktis

a. Bagi peneliti

Sebagai sarana untuk mengembangkan dan mengaplikasikan pembelajaran serta skill yang sudah dipelajari oleh penulis kedalam suatu media yang dapat dimanfaatkan oleh masyarakat luas.

b. Bagi Masyarakat

Sebagai tambahan Media pembelajaran mutakhir yang mampu memotivasi dan menarik minat anak terutama bagi yang menyukai *anime* dan *manga*.

c. Bagi Program Studi PTIK UNJ

Sebagai tambahan referensi dan pengetahuan bagi mahasiswa program studi PTIK di Universitas Negeri Jakarta dalam bidang Multimedia, *Game visual novel*, dan juga *game* sebagai media pembelajaran.