

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di era perkembangan teknologi saat ini yang semakin pesat banyak orang yang sangat tertarik untuk mengikuti perkembangan teknologi yang ada. Salah satu teknologi yang berkembang pesat adalah gadget. Saat ini setiap orang sudah menggunakan gadget berupa komputer maupun smartphone. Dalam gadget terdapat banyak sekali aplikasi yang dapat digunakan salah satunya adalah game. Awalnya game dibuat hanya untuk sarana hiburan, namun semakin berkembangnya teknologi dan zaman sekarang game dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Saat ini game masih dipandang sebelah mata oleh masyarakat, dimana game hanya digunakan untuk hiburan saja. Jika ditelusuri lebih dalam lagi game dapat memberikan manfaat lebih selain sebagai sarana hiburan. Game dapat digunakan sebagai sarana edukasi atau bisa disebut game edukasi yang digunakan sebagai media pembelajaran. Game edukasi masih jarang digunakan di sekolah ataupun di akademi sebagai sarana pembelajaran. [1]

Saat ini kemampuan berbahasa asing sangat penting ditingkatkan untuk menunjang masa depan. Bahasa asing yang sering digunakan saat ini ialah Bahasa Inggris, namun di beberapa instansi pendidikan khususnya akademi Bahasa Jepang juga termasuk ke dalam kurikulum pendidikan. Terdapat empat macam huruf Bahasa Jepang yaitu hiragana, katakana, kanji, dan romaji. Huruf Hiragana merupakan huruf untuk menuliskan kata asli Bahasa Jepang, huruf Katakana biasanya digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari bahasa asing yang sudah diserap ke dalam bahasa Jepang, huruf Kanji adalah aksara yang diadaptasi dari huruf hanzi yang berasal dari Tiongkok, sedangkan huruf Romaji adalah cara penulisan huruf jepang dengan menggunakan aksara latin (alfabet). Dalam pembelajaran huruf hiragana di instansi pendidikan mengalami kesulitan bagi para

siswa maupun mahasiswa, hal ini dikarenakan materi yang disampaikan diluar pengalaman sehari-hari.

Game menjadi salah satu cara yang dapat digunakan untuk menyampaikan maksud dan tujuan. Maksud dan tujuan di dalam game mempunyai beberapa jenis yaitu dapat berupa hiburan, pendidikan, dan simulasi. Jenis game yang biasa digunakan dalam dunia pendidikan adalah game edukasi. Game edukasi menjadi media yang sangat cocok digunakan untuk menyampaikan materi kepada siswa maupun mahasiswa. Pembelajaran yang biasa digunakan untuk membantu menerjemahkan huruf hiragana adalah menggunakan buku kamus. Salah satu buku yang digunakan dalam proses pembelajaran huruf hiragana adalah buku Irodori.

Dengan adanya Game Tomo Slash dan juga buku Irodori membuka peluang bagi penulis untuk mengembangkan Game Edukasi Tomo Slash yang dikolaborasikan dengan buku Irodori. Dengan pengembangan ini penulis berusaha menyajikan Game Edukasi Tomo Slash dengan Literatur Hiragana berbasis Android menggunakan Unity 2D dengan tampilan yang menarik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah yang di dapat adalah, bagaimana proses Pengembangan Game Edukasi Tomo Slash dengan Literatur Hiragana berbasis Android Menggunakan Unity 2D?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas terdapat beberapa batasan masalah yang diangkat sebagai parameter pengerjaan tugas akhir ini diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Genre Game adalah Game Edukasi.
2. Game yang dikembangkan berbasis Android.
3. Game ditujukan untuk usia 13 tahun ke atas.
4. Pertanyaan yang dipakai hanya seputar huruf.
5. Pertanyaan yang diberikan dalam game hanya seputar huruf hiragana.

6. Game dikembangkan menggunakan Unity 2D dengan Bahasa pemrograman C#.

1.4 Tujuan Penelitian

Tugas akhir ini bertujuan untuk mengembangkan game edukasi Tomo Slash dengan Literatur Hiragana menggunakan Unity 2D berbasis Android.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari tujuan penelitian tersebut dapat, dirumuskan beberapa manfaat penelitian antara lain sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara Teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat yaitu:

- a) Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan ataupun pembuatan game edukasi dengan literatur hiragana.
- b) Memberikan pemikiran metode belajar lain selain menggunakan buku, yaitu menggunakan game sebagai media belajar.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara Praktis hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi:

- a) Bagi siswa dan mahasiswa

Dapat meningkatkan minat dan motivasi dalam belajar huruf hiragana di sekolah maupun di akademi.

- b) Bagi penulis

Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan minat belajar menggunakan game edukasi.

- c) Bagi jurusan

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai alternatif penggunaan game edukasi berbasis Android sebagai media penyampaian

materi perkuliahan untuk mahasiswa khususnya mata kuliah Bahasa Jepang.

1.6 Sistematika Penulisan

Dalam menyusun tugas akhir ini, agar dalam pembahasan terfokus pada pokok permasalahan dan tidak melebar ke masalah yang lain, maka penulis membuat sistematika penulisan karya tulis ilmiah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini penulis membahas tentang studi literatur, dan dasar teori.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ini penulis membahas tentang alur penelitian, dan alat dan bahan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini membahas tentang bagaimana penulis mengembangkan permainan dan pengujian permainan.

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.