

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

Penggunaan permainan edukasi sebagai substitusi dari metode belajar seperti kuliah dan presentasi semakin meningkat. Hal ini dikarenakan permainan bersifat dinamis dan menarik dibandingkan dengan kuliah dan presentasi yang statis dan cenderung membosankan [7]. Minat untuk belajar bahasa asing juga semakin meningkat seiring perubahan zaman. Berdasarkan studi penelitian yang dilakukan oleh beberapa universitas di Singapura mengatakan bahwa bahasa Jepang merupakan bahasa yang paling diminati untuk dipelajari akibat budaya Jepang yang semakin merebak seperti *anime* dan *manga* [8].

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Everson, bahasa Jepang sulit untuk dipelajari dan merupakan tantangan tersendiri bagi seseorang yang biasa menggunakan bahasa latin bahasa aslinya [9]. Itoh dan Hannon dalam penelitiannya melihat dampak metode pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan kuis *online*. Metode tersebut dapat meningkatkan pengetahuan karena fleksibilitasnya yang dapat diakses kapan saja dan tidak terikat waktu untuk belajar [10].

Studi yang dilakukan di beberapa Universitas Jepang oleh Thornton dan Houser pada menyebutkan bahwa murid menanggapi secara positif untuk belajar melalui medium *mobile* terutama dalam belajar bahasa asing dalam kasus ini adalah bahasa Inggris. Mereka lebih memilih untuk membaca teks atau menonton video melalui layar kecil dan

konten multimedia juga menambah ketertarikan mereka dalam belajar [11].

Dalam buku yang berjudul *Interaksi Manusia dan Komputer* yang dibuat oleh Sudarmawan dan Arius menyebutkan bahwa bahan yang diajarkan disekolah hanya dapat terekam sebanyak 5% dari seluruh informasi yang diberikan oleh guru, dosen atau staff pengajar lain. Berbeda dengan menggunakan metode *practice by doing*, informasi diterima yang dapat direkam oleh memori adalah sekitar 75% dari total informasi [12].

Perbandingan dengan aplikasi edukasi serupa:

1. Topik: Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Tingkat Dasar Berbasis Multimedia Menggunakan Macromedia Flash 8.

Oleh: Widyanti Anggita Lestari

2. Topik: *Game* Edukasi Mengenal Huruf *Katakana* dan *Hiragana* Berbasis Android.

Oleh: Agus Gede Adi Prayoga; I Putu Agung Bayupati;
A. A. K. Agung Cahyawan W.

3. Topik: Aplikasi Pembelajaran Aksara Jepang Berbasis Android.

Oleh: Herlan Zendy Sumarlin; Teguh Sutanto; Sri Hariani Eko W.

Tabel 2.1 Perbandingan dengan game yang sebelumnya

Oleh:	Henwen Tovic	Widyanti Anggita Lestari	Agus Gede Adi Prayoga; I Putu Agung Bayupati; A. A. K. Agung Cahyawan W.	Herlan Zendy Sumarlin; Teguh Sutanto; Sri Hariani Eko W.
Bentuk apresiasi dan motivasi				
Kamus interaktif bergambar	✓	x	x	x
Memiliki fitur <i>Level</i> dan <i>Experience</i>	✓	x	✓	x
Memiliki fitur <i>Story</i> dan <i>Quest</i>	✓	x	x	x
Penyampaian materi				
Menggunakan kuis	x	✓	✓	✓

Menggunakan fitur <i>story</i> dan <i>quest</i>	✓	x	x	x
Menggunakan <i>mini game</i>	✓	✓	✓	x
Materi yang disampaikan				
Huruf Hiragana	✓	✓	✓	✓
Huruf Katakana	x	✓	✓	✓
Huruf Kanji	✓	✓	x	✓