

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Pustaka**

Terdapat beberapa sarana pembelajaran Bahasa Jepang di berbagai *platform* yang telah dilakukan penelitian sebelumnya baik di *android, iphone, desktop*, dan *website*. Terdapat berbagai macam cara pengajaran yang terdapat pada aplikasi – aplikasi yang telah beredar namun masih mempunyai banyak kekurangan seperti kosakata yang tidak dilengkapi dengan gambar, hal ini terkadang membuat pemula yang ingin belajar merasa kesusahan [6]. Oleh karena itu digunakan hasil – hasil penelitian terdahulu yang sudah pernah dilakukan untuk dijadikan sebagai bahan pembandingan dan kajian dalam melakukan penelitian.

Penelitian oleh Mita Lailasari, Anna Kurniawati, Muhammad Afriansyah mengangkat judul penelitian pembuatan *web e-learning* yang digunakan untuk Bahasa Jepang berbasis *PHP (Hypertext Preprocessor)* dan *MySQL*. Kesimpulan dari penelitian ini adalah dengan adanya *Website E-Learning* ini *user* dapat belajar mengenai huruf hiragana, katakana, penggunaan partikel – partikel dalam bahasa Jepang, dan juga dapat menggunakan kalimat – kalimat yang disusun ke dalam Bahasa Jepang [7]. Sementara itu Hanif Nur Fauzi dan juga Yuyun Rosliyah mengangkat tema tentang media kamus tematik basis *website* untuk pembelajaran Bahasa Jepang. Hasil penelitian mereka mengatakan bahwa perlu media penunjang kosakata Bahasa Jepang untuk mempermudah penghafalan dan 81,65% rata – rata setuju bahwa media kamus tematik berbasis *website* baik digunakan untuk pembelajaran Bahasa Jepang dan 52,39% dari total responden setuju bahwa menggunakan media *website* mampu membuat proses belajar lebih fokus. Sebanyak 47,62% mengatakan tidak setuju dikarenakan adanya notifikasi dari aplikasi lain yang terdapat pada gawai dan juga kendala sinyal yang terkadang hilang menjadi pengganggu saat melakukan penggunaan *media* [8]. Hamzah Uno dan Abdul Rahman

mengangkat tema pembelajaran IPS dan dari hasil penelitian mereka dihasilkan bahwa media website dapat digunakan sebagai sarana belajar. Sistem berbasis website ini juga dinilai layak sekali untuk pembelajaran dengan total respon 100% oleh guru IPS [9].

Penelitian yang dilakukan oleh Nuria Haristiani dan Dian Bayu Firmansyah membahas tentang pembuatan aplikasi *android* untuk meningkatkan kemampuan membaca kanji pada tingkatan *JLPT N5*. Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi ini berhasil dibangun untuk pengguna yang ingin belajar Kanji pada tingkatan *JLPT N5* sehingga aplikasi ini dapat digunakan oleh pengajar Bahasa Jepang maupun pelajar yang ingin mencoba untuk memulai belajar Bahasa Jepang [10]. Musfirah Putri Lukman, Hamdan Arfandy, dan Felicia Widjaja mengembangkan tema serupa untuk pembelajaran Bahasa Jepang. Dari hasil penelitian yang mereka lakukan dapat diketahui aplikasi yang mereka buat dapat memudahkan penggunaannya dalam membaca dan mendengar melalui kuis – kuis yang telah mereka buat di dalamnya [11]. Devi Utari, Fera Damayanti dan Divi Handoko membuat aplikasi khusus belajar katakana pada android. Hasil penelitian mereka mengatakan aplikasi yang mereka buat dapat mengenalkan huruf katakana pada pengguna dan dengan teknologi AR (*Augmented Reality*) dapat digunakan oleh pengajar dalam memperkenalkan kepada siswa secara interaktif [12].

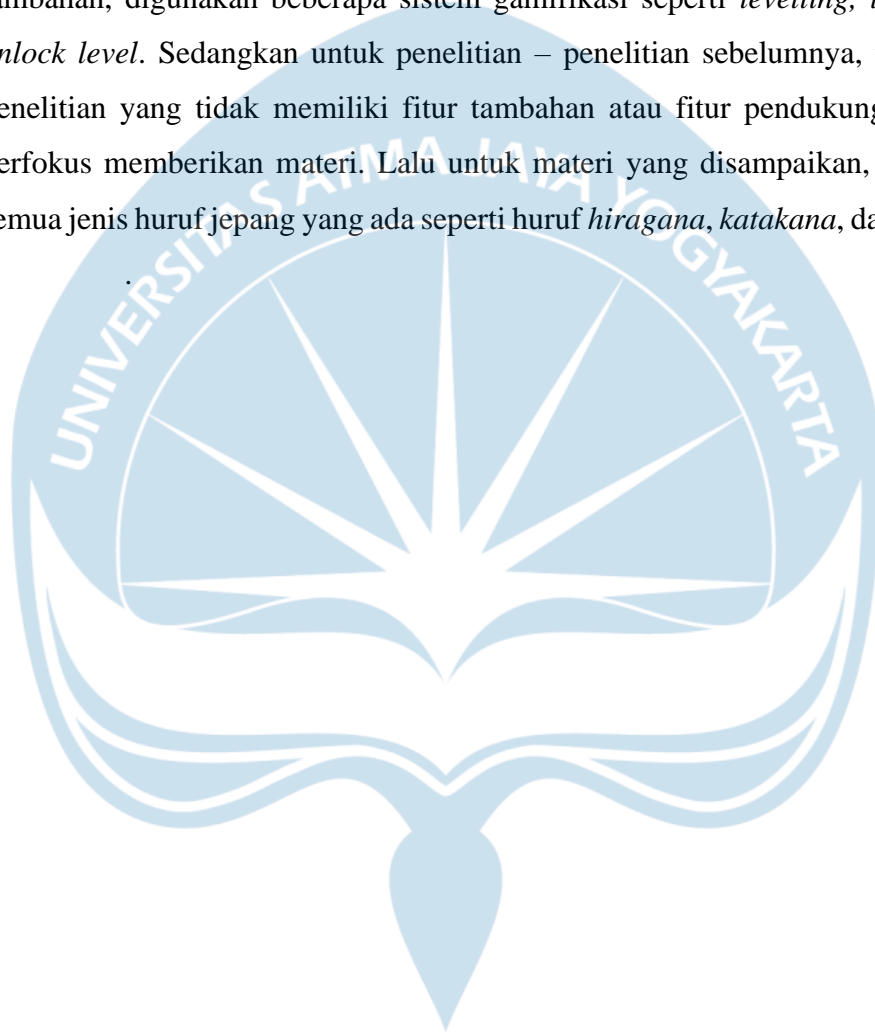
Penelitian oleh Joshua Allways Palutu Sianipar dan Rika Rosnelly yang mengimplementasikan audio sebagai sumber belajar Bahasa Jepang dengan *platform android*. Hasil dari penelitian mereka mendapat respon positif karena pengguna mudah menggunakan aplikasinya karena tampilan sederhana dan tidak acak – acakan [13]. Fahmi Rizal, Munif, dan, M. W. Mahendra juga membuat sebuah aplikasi untuk belajar Bahasa Jepang tingkat N5. Aplikasi yang mereka buat mempermudah pemula dalam belajar dalam *smartphone* mereka dengan sumber pelajaran yang valid karena bersumber dari buku dan dan website resmi serta karena adanya fitur suara baca dan latihan kuis [14].

Penelitian yang dilakukan oleh Mohamed Hamada dan Takahiro Mitsui membahas tentang sistem *multimedia* berbasis *mobile* untuk pembelajaran Bahasa Jepang. Aplikasi dikembangkan untuk sistem *iOS*. Sistem ini sudah terdesain untuk digunakan terus menerus dan telah dilengkapi dengan animasi, simulasi, suara dan video dan sistem pertama yang menggunakan *artificial intelligence* pada sistem pembelajaran Bahasa Jepang. Fitur *artificial intelligence* digunakan untuk membaca mood pengguna dan menyesuaikannya dengan *background music*. Konklusi dari penelitian ini adalah dengan sistem yang telah mereka kembangkan pengguna dapat mengasah kemampuan mereka berdasar tingkatan yang telah mereka capai [15].

Henwen Tovic membangun sebuah sistem aplikasi permainan peran untuk pembelajaran Bahasa Jepang dalam penelitiannya. Sistem ini menggunakan perangkat lunak *unity engine* sebagai *platform* pengembangannya, dengan memberikan permainan berbasis *RPG story and quest* yaitu dengan memberikan tantangan dengan munculnya *monster* dalam game tersebut dan untuk mengalahkannya, pengguna diharuskan menjawab kuis yang diberikan pada aplikasi tersebut. Lalu terdapat fitur dimana pengguna dapat menggunakan koin yang didapatkannya untuk membuka huruf dan tipe soal lainnya [16]. Yogi Udjaja, Kevin Tanuwijaya, dan Irma Kartika Wairooy juga membangun permainan berbasis *role*. Hasil penelitian yang dilakukan pada 50 orang, permainan ini dapat meningkatkan kemampuan dasar Bahasa Jepang seseorang dan memotivasinya karena prinsip pada sebuah permainan adalah keseruan [17].

Terdapat beberapa faktor yang menjadi titik kunci pembeda penelitian yang dilakukan di penelitian ini terhadap hasil – hasil penelitian terdahulu. Faktor pertama terdapat pada aplikasi yang digunakan untuk pengembangan. digunakan *Visual Studio Code* sebagai sarana dan tempat untuk mengembangkan aplikasi dikarenakan aplikasi yang dikembangkan hanya berfokus pada pengembangan *website*, dibandingkan penelitian – penelitian sebelumnya yang menjadi refrensi

berfokus pada aplikasi *mobile*. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengembangkan aplikasi ini adalah *javascript* yang merupakan bahasa yang sangat umum digunakan dalam pengembangan aplikasi *website*. Pada bagian fitur tambahan, digunakan beberapa sistem gamifikasi seperti *levelling*, *leaderboard*, *unlock level*. Sedangkan untuk penelitian – penelitian sebelumnya, terdapat dua penelitian yang tidak memiliki fitur tambahan atau fitur pendukung dan hanya berfokus memberikan materi. Lalu untuk materi yang disampaikan, dimasukkan semua jenis huruf jepang yang ada seperti huruf *hiragana*, *katakana*, dan juga *kanji*.



**Tabel 1 Perbandingan Dengan Penelitian Lainnya yang Serupa**

Oleh:	Henven Tovic [16]	Nuria Haristiani; Dian Bayu Firmansyah [10]	Mohamed Hamada; Takahiro Mitsui [15]	Fahmi Rizal, Munif; M. W. Mahendra [14]	Penelitian ini
Judul penelitian	Pembangunan Aplikasi Permainan Peran untuk Pembelajaran Bahasa Jepang	<i>Android Application for Enhancing Japanese JLPT N5 Kanji Ability</i>	<i>A Mobile-based Multimedia System for Learning Japanese</i>	Media Pembelajaran Bahasa Jepang Khusus Dasar N5 Berbasis <i>Android</i>	Pembangunan Aplikasi Pembelajaran Bahasa Jepang Dengan Konsep Gamifikasi Berbasis Website
<i>Software pengembangan</i>	<i>Unity Game Engine</i>	<i>Construct 2 Development Program</i>	<i>Xcode</i>	<i>Android Studio 2.2.2</i>	<i>Visual Studio Code</i>
<i>Platform aplikasi</i>	<i>Android Phone</i>	<i>Android Phone</i>	<i>iOS Phone</i>	<i>Android Phone</i>	<i>Website</i>
Bahasa pemograman	<i>C#</i>	<i>Javascript</i>	<i>Objective-C</i>	<i>Java</i>	<i>Javascript</i>
Fitur tambahan	<i>Leveling dan experience, In-game money.</i>	Tidak terdapat fitur tambahan	<i>Background music berbasis AI, Rekam Suara</i>	Tidak terdapat fitur tambahan	<i>Leveling dan experience, simpan profil, leaderboard</i>

Jenis huruf yang disampaikan	Huruf hiragana, huruf katakana, huruf kanji	Huruf kanji	Huruf hiragana, huruf katakana	Huruf hiragana, huruf katakana	Huruf hiragana, huruf katakana, huruf kanji
Cara penyampaian materi	Menggunakan <i>mini games, audio, kuis, story and quest</i>	Menggunakan kuis	Menggunakan <i>mini games, materi</i>	Menggunakan tabel daftar kosakata, <i>dialog</i> , dan kuis	Menggunakan <i>mini games, materi</i>