

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang cukup sulit untuk dipelajari banyak orang termasuk oleh orang Indonesia, karena banyaknya beban yang harus ditempuh oleh pembelajar (Sutedi, 2009: 41). Sering kita jumpai pembelajar yang masih kesulitan dalam belajar bahasa Jepang, terutama dalam pembelajaran dan penguasaan huruf *kanji*. Kesulitan dalam proses pembelajaran sendiri dapat dipengaruhi oleh berbagai macam faktor. Kurniawan (2015) menjelaskan bahwa faktor kesulitan belajar terbagi menjadi dua, yaitu faktor intern dan faktor ekstern. Faktor intern merupakan faktor yang berasal dari dalam diri manusia itu sendiri yang meliputi kondisi kesehatan, bakat, minat, dan motivasi. Sedangkan faktor ekstern bersumber dari luar siswa, seperti keluarga, sekolah, dan lingkungan.

Dilihat dari faktor sekolah, yang salah satunya adalah kurang tepatnya alat atau media yang digunakan dapat menjadi penyebab mahasiswa kesulitan dalam pembelajaran termasuk dalam pembelajaran bahasa Jepang. Oleh karena itu, penggunaan media pembelajaran yang tepat dan inovatif dapat membantu menambah motivasi siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pernyataan Arsyad (1997) bahwa media pengajaran dapat

meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor internal yang cukup penting dalam proses belajar mengajar. Motivasi diperlukan untuk menumbuhkan minat terhadap pelajaran yang akan dilakukan oleh dosen (Suryadi dan Rosiah, 2017: 2). Sehingga adanya motivasi di dalam proses pembelajaran *kanji* sangatlah diperlukan.

[漢字]は、ローマ字やアラビア文字などに対する文字の一つとしての言い方。

Istilah "kanji" mengacu pada suatu cara untuk mengekspresikan satu karakter dalam huruf romawi dan huruf arab. (Ruigigo reikai jiten, 1994; 661)

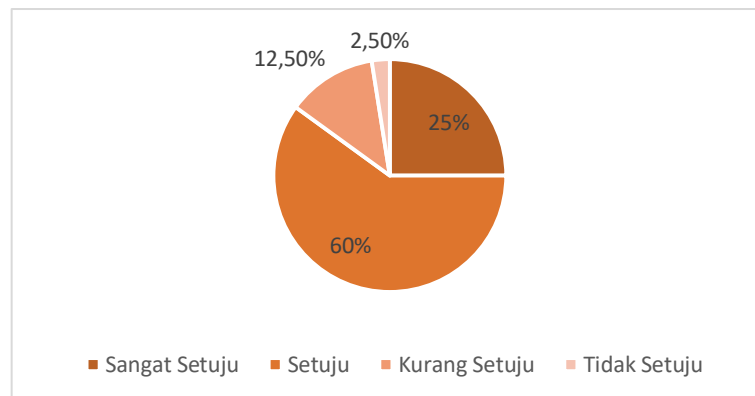
Seperti yang dijelaskan dalam kamus *Ruigigo Reikai Jiten*, *kanji* merupakan cara untuk mengekspresikan suatu karakter. Sehingga setiap huruf *kanji* memiliki makna sebagai bentuk dari pengungkapan sebuah karakter tersebut. Huruf *kanji* mempunyai cara baca yang bervariasi yaitu cara baca Jepang yang biasa disebut *Kunyomi* dan cara baca Cina yang disebut *Onyomi*. Banyaknya jumlah huruf yang harus dipelajari juga menjadi masalah tersendiri bagi pembelajar dalam menguasai huruf *kanji*. Rosiah dan Savana (2018: 115), dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa huruf *kanji* berjumlah sekitar 5000 huruf dan yang wajib dipelajari oleh pembelajar bahasa Jepang yaitu sekitar 2000 huruf *kanji*. Oleh karena itu, pembelajaran *kanji* sering membuat para pelajar patah semangat dan kehilangan motivasi belajar. Begitu pula dengan pembelajaran *kanji* di

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Hal ini dapat dilihat dalam penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Isnaeni (2018), terhadap mahasiswa tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Hasil data yang didapat dari 28 responden ialah 71% mahasiswa menyatakan belajar *kanji* sulit, dan 75% menyatakan pendekatan *kanji* yang digunakan selama ini monoton.

Selain itu, didapatkan hasil data melalui penyebaran angket tertutup yang dilakukan pada mahasiswa tingkat II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2019-2020.

Grafik 1.1



Hasil data menunjukkan bahwa dari pernyataan: *Saya merasa kesulitan dalam membaca dan mempelajari kanji tingkat menengah ke atas*, dari 40 mahasiswa 25% menyatakan Sangat Setuju pada pernyataan tersebut. Lebih

dari setengah mahasiswa menyatakan Setuju yaitu 60%, sedangkan 12,50% mahasiswa Kurang Setuju, dan 2,50% menyatakan Tidak Setuju.

Dari data tersebut, dapat dikatakan bahwa sebagian besar mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tingkat II mengalami kesulitan dalam mempelajari *kanji*. Jika pembelajar tidak dapat menguasai huruf *kanji* dengan baik, akan sangat berpengaruh pada poin pembelajaran bahasa Jepang yang lain seperti pembelajaran *bunpou*, dan *dokkai*. Karena penguasaan huruf *kanji* merupakan salah satu dasar dari pembelajaran bahasa Jepang.

Chuuujokyyuu Moji Goi merupakan pembelajaran *kanji* tingkat paling tinggi di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Semakin tinggi tingkat pembelajaran *kanji*, maka semakin sulit juga untuk membaca dan mempelajari huruf *kanji*. Banyaknya jumlah *kanji*, makna yang harus dipahami, serta cara baca yang bervariasi sering membuat pelajar kehilangan motivasi untuk belajar apabila tidak digunakan media yang tepat.

Oleh karena itu, dibutuhkan media yang dapat menambah motivasi dan membantu pembelajar dalam mempelajari huruf *kanji* dalam mata kuliah ini. Media yang dipilih dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan media *Quizlet* sebagai media pembelajaran *kanji*.

Briggs (dalam Sadiman, 1993:6) menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Alat fisik yang dimaksud dapat berupa buku, film, CD, maupun

aplikasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menunjang proses pembelajaran itu sendiri.

Aplikasi *Quizlet* merupakan salah satu media pembelajaran yang berbasis daring (*online*). Aplikasi ini memiliki fungsi utama untuk mengembangkan kecerdasan linguistik, akan tetapi, faktanya *Quizlet* dapat digunakan untuk semua mata pelajaran (Sari, 2019:10). Dengan pernyataan tersebut tidak menutup kemungkinan bahwa *Quizlet* dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang, terutama dalam pembelajaran *kanji*.

Quizlet mempunyai berbagai macam fitur yang dapat membantu dalam pembelajaran. *Quizlet* menawarkan alat bagi siswa untuk membuat *flashcard*, praktek pelafalan, permainan untuk belajar, menguji pengetahuan, juga berkolaborasi dengan murid lain. Aplikasi *Quizlet* dapat dibuka melalui *website* maupun aplikasi yang diunduh pada *smartphone*, *Quizlet* sendiri dapat diakses dengan adanya jaringan internet.

Fitur *Quizlet* yang dapat digunakan sebagai pembelajaran adalah *flashcard* yang berisi sekumpulan kartu berisi materi atau set bahan ajar yang dapat dimainkan secara acak maupun berurutan. Set bahan ajar yang digunakan dapat diambil dari kumpulan set di dalam aplikasi mau pun membuat set bahan ajar sendiri sesuai yang diinginkan dan dibutuhkan. *Learn, Spell, Write, Test, dan Match* adalah fitur *quiz game* di dalam *Quizlet* yang teknik bermainnya berbeda disetiap fiturnya. *Quizlet* juga mempunyai fitur *Live* yang merupakan fitur paling menarik, karena peserta dapat

berkelompok dan berlomba untuk mengerjakan *Test Quizlet Live* secara bersamaan.

Quizlet sering dijadikan media belajar pada pembelajaran bahasa, pengetahuan umum dan lain sebagainya. Di dalam beberapa penelitian, salah satunya penelitian yang ditulis oleh Christanti (2018) yang berjudul *The Use of Quizlet as a Learning Medium To Improve English Vocabulary Mastery For Eleventh Grade In SMA N 4 Yogyakarta* menunjukkan bahwa *Quizlet* mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dengan tampilan dan fitur yang dimilikinya. Dengan meningkatnya motivasi siswa dalam belajar, berpengaruh pada peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai pembelajaran bahasa. Hal ini dibuktikan dengan skor rata-rata total antara *pretest* dan *posttest* pada penelitian tersebut dengan perbedaan skor antara *pretest* dan *posttest* adalah 17,06 poin. Dengan adanya penelitian tersebut, menunjukkan bahwa *Quizlet* dapat digunakan sebagai media yang dapat menunjang pembelajaran.

Di dalam perkuliahan *Chuujoyuu Moji Goi* sendiri terdapat dua aspek pembelajaran, yaitu *Moji* yang fokus dalam mempelajari huruf *kanji* dan *Goi* yang fokus pada pembelajaran kosakata. Namun, pada penelitian sebelumnya *Quizlet* hanya diterapkan pada pembelajaran kosakata pada berbagai bahasa. Sedangkan *Quizlet* belum pernah diterapkan dalam pembelajaran huruf *kanji*, terutama pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Oleh karena itu, perlu dilakukan penelitian terhadap penggunaan aplikasi *Quizlet* dalam mata kuliah *Chuujoyuu Moji Goi* untuk mengetahui bagaimana penerapan *Quizlet* dan respon pembelajar serta pengajar jika *Quizlet* diterapkan dalam pembelajaran *Kanji*. Peneliti memilih untuk menerapkan media *Quizlet* pada mata kuliah *Chuujoyuu Moji Goi* dengan harapan Aplikasi *Quizlet* dapat menjadi alternatif media pembelajaran *kanji*.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang disampaikan, rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan Media *Quizlet* dalam mata kuliah *Chuujoyuu Moji Goi* pada mahasiswa tingkat II Program Studi Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?
2. Bagaimana tanggapan pembelajar terhadap aplikasi *Quizlet* sebagai media pembelajaran pada mata kuliah *Chuujoyuu Moji Goi*?
3. Bagaimana tanggapan pengajar terhadap aplikasi *Quizlet* sebagai media pembelajaran pada mata kuliah *Chuujoyuu Moji Goi*?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, serta mempertimbangkan kemampuan, pengetahuan, dan waktu maka penelitian akan dibatasi pada masalah-masalah berikut:

1. Penerapan

Mengamati bagaimana Media *Quizlet* diterapkan dalam pembelajaran *kanji* pada mata kuliah *Chuujoyuu Moji Goi*. Bentuk Pengamatan yang dilakukan adalah dengan observasi.

2. *Chuujoyuu Moji Goi*

Penelitian ini hanya diterapkan pada mata kuliah *Chuujoyuu Moji Goi* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang tingkat II Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2019-2020 dalam bahan kajian *kanji* setara N3.

3. Aplikasi *Quizlet*

Penelitian ini menggunakan fitur aplikasi *Quizlet Live* sebagai media yang diterapkan pada mata kuliah *Chuujoyuu Moji Goi* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang tingkat II Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dengan menggunakan materi *kanji* N3.

4. Mahasiswa

Penelitian ini hanya dilakukan pada mahasiswa tingkat II Pendidikan Bahasa Jepang tingkat Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2019-2020 yang mengikuti perkuliahan *Chuujoyuu Moji Goi*.

5. Respon

Respon mahasiswa dan dosen pengampu mata kuliah *Chuujoyuu Moji Goi* terhadap penerapan media *Quizlet* yang dilihat dari tampilan, manfaat, dan teknis penggunaan.

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana penerapan media *Quizlet* dalam mata kuliah *Chuujokyuu Moji Goi* pada mahasiswa tingkat II Program Studi Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan pembelajar terhadap penerapan media *Quizlet* pada mata kuliah *Chuujokyuu Moji Goi*.
3. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan pengajar terhadap penerapan media *Quizlet* pada mata kuliah *Chuujokyuu Moji Goi*.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk penelitian yang berkaitan dengan pembelajaran *Chuujokyuu Moji Goi* maupun media aplikasi *Quizlet* sebagai media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi pengajar

Pengajar dapat menggunakan inovasi baru dengan menggunakan media aplikasi *Quizlet* dalam pembelajaran *Chuujokyuu Moji Goi* sebagai media yang dapat menarik perhatian siswa untuk dapat lebih fokus dalam pembelajaran.

b. Bagi pembelajar

Media *Quizlet* yang digunakan dalam penelitian dapat menjadi media alternatif untuk menambah motivasi pembelajar dalam mempelajari *kanji*. Media *Quizlet* dapat digunakan oleh pembelajar untuk mempelajari *kanji* dimana saja dan kapan saja.

c. Bagi peneliti

Peneliti dapat mengembangkan penelitian penggunaan aplikasi *Quizlet* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang bukan hanya dalam mata kuliah *Chuuujokyyuu Moji Goi*, namun juga mata kuliah yang lain. Peneliti dapat mengkaji lebih lanjut mengenai korelasi antara penggunaan media *Quizlet* dengan hasil belajar siswa ataupun keefektifan penggunaan aplikasi *Quizlet* sebagai media pembelajaran.

F. Definisi Operasional

1. Media

Briggs (dalam Sadiman, 1993: 6) menyatakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar. Beberapa contohnya berupa buku, film, kaset, dan lain sebagainya. Yang berarti media merupakan alat serta bahan yang digunakan untuk menunjang proses pembelajaran.

2. Quizlet

Quizlet merupakan Aplikasi berbasis daring (*online*) yang sering digunakan sebagai media pembelajaran. Aplikasi ini memiliki fungsi utama untuk mengembangkan kecerdasan linguistik, akan tetapi, faktanya *Quizlet* dapat digunakan untuk semua mata pelajaran (Sari, 2019:10).

3. Chuujokyuu Moji Goi

Chuujokyuu Moji Goi merupakan istilah yang digunakan dalam salah satu mata kuliah pada program Studi Pendidikan Bahasa Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, yaitu pembelajaran kanji dan kosakata. Dalam kamus *kanji* Jepang-Indonesia (2017) *Chuujokyuu Moji Goi* terdiri dari gabungan *kanji* *Chuu* (中) tengah; dalam dengan *kanji* *joukyuu* (上級) yang berarti tingkat atas; golongan atas, *Moji* (文字) berarti ‘huruf’; ‘tulisan’. Sedangkan *Goi* (語彙) berarti ‘kosakata’. Sehingga dapat disimpulkan bahwa *Chuujokyuu Moji Goi* merupakan pembelajaran huruf dan kosakata bahasa Jepang dan *kanji* tingkat menengah ke atas.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini disusun ke dalam lima bab, yaitu:

Bab I Pendahuluan. Bab ini berisi latar belakang masalah yang mendasari dilakukannya penelitian ini. Selain itu, terdapat juga rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, serta sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka. Bab ini meaparkan landasan teori yang menjadi acuan penelitian yang dilakukan. Landasan teori yang dibahas antara lain Media pembelajaran, Media *quizlet*, Pembelajaran *kanji* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, terutama pembelajaran *kanji* pada mata kuliah *Chuujokyyuu Moji Goi*, dan penelitian terdahulu mengenai penggunaan media *quizlet*.

Bab III Metode Penelitian. Bab ini berisikan tentang metode penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data.

Bab IV Analisis Data. Bab ini memaparkan sajian mengenai hasil analisis data dan deskripsi dari temuan penelitian yang diperoleh dari hasil olah data.

Bab V Penutup. Bab ini berisi pernyataan akhir dari hasil penelitian dan juga berisi saran atau rekomendasi untuk perbaikan serta pengembangan penelitian selanjutnya.