

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Mempelajari bahasa asing dapat memudahkan komunikasi ketika berada di suatu daerah dan berinteraksi dengan orang asing. Hal ini didukung oleh pendapat Gbollie dan Gong,(2013:43) yang menyatakan bahwa pembelajaran bahasa asing di dunia saat ini menggelobal dan pada makalah ini dengan cermat membahas esensi pembelajaran serta manfaat dan hambatannya. Penelitian Gbollie dan Gong (2013:35) juga mengatakan bahwa bahasa asing dapat berperan sebagai media yang mempunyai peran penting untuk ikut bersaing pada era saat ini. Bahasa asing memiliki karakteristik berbeda-beda di setiap belahan dunia. Karakteristik bahasa asing yang harus diketahui oleh para pembelajar bahasa asing yaitu ucapan, huruf, kosakata, tata bahasa, dan lain sebagainya. Pembelajar bahasa asing diharuskan untuk mengetahui dan memahami karakteristik di setiap bahasa asing yang mereka pelajari.

(Sumber: Laporan Survei Lembaga Pendidikan Bahasa Jepang Luar Negeri: hal. 7 (Japan Foundation)). Pada survei fiskal 2018, pelaksanaan pendidikan bahasa Jepang di luar negeri terkonfirmasi di 142 negara dengan meningkatkan 4 negara dan 1 wilayah dari 137 negara dan wilayah pada survei fiskal 2015. Adapun hasil survei terbaru ada 18.661 institusi dengan jumlah guru bahasa Jepang 77.323 orang dan memiliki jumlah pembelajaran bahasa Jepang sebanyak 3.851.774 orang. Survei tersebut mencakup lembaga yang menerapkan pendidikan bahasa Jepang dalam studi bahasa. Dilansir dari Pratamawati (2011:5), bahasa Jepang dianggap

memiliki daya tarik yang sangat luar biasa bagi generasi muda saat ini. Anak muda atau generasi era saat ini secara tidak langsung mengikuti beberapa media yang menampilkan berbagai acara atau kegiatan Jepang seperti festival-festival hari penting atau perayaan di Jepang yang menjadikan generasi era saat ini menarik. Oleh sebab itu Bahasa Jepang dapat dikatakan banyak diminati oleh pembelajar dikarenakan bahasa Jepang mempunyai karakteristik yang unik dan juga memiliki jenis huruf dengan bentuk unik, selain itu didukung juga oleh budaya yang unik.

Menurut Kurniasari, (2014:4) tata bahasa tanpa kata-kata hanya sedikit yang dapat tersampaikan, namun dengan tidak ada kosakata, tidak akan ada yang bisa disampaikan dan dipahami. Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa pada saat mempelajari bahasa Jepang, ada beberapa aspek yang dapat mempengaruhi fasih tidaknya berbahasa Jepang pada seseorang. Adapun aspek yang dapat mempengaruhi fasih tidaknya seseorang dalam berbahasa Jepang seperti aspek berbicara, aspek mendengarkan, aspek membaca, dan aspek menulis. Keempat aspek tersebut tidak bisa berjalan tanpa adanya kosakata dalam suatu bahasa. Dalam bahasa, kosakata merupakan hal yang penting. Kosakata adalah kumpulan kata-kata yang memiliki arti. Kosa kata 2016 Pada KBBI Daring. Diambil 12 Desember 2021, dari <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/kosakata> memiliki arti berupa pembendaharaan kata. Pembelajaran kosakata dalam Bahasa Jepang, terutama pada program studi Pendidikan Bahasa Jepang dimuat dalam mata kuliah *Moji Goi*. *Moji Goi* memiliki arti berbeda, *moji* adalah huruf yang di dalam bahasa Jepang memiliki tiga jenis. Tiga jenis huruf Jepang meliputi *hiragana*, *katakana*, dan *Kanji*. *Hiragana* adalah huruf Jepang yang digunakan untuk

menulis kata atau kalimat Jepang asli berdasarkan suku kata, *katakana* adalah huruf Jepang yang digunakan untuk menulis kata-kata serapan yang menggunakan pelafalan Jepang, dan *kanji* adalah huruf Jepang yang digunakan untuk menulis kata-kata asli Jepang dengan memiliki arti sendiri. Huruf *kanji* berasal dari Cina dan memiliki berbagai bentuk yang rumit dan berjumlah hingga ribuan. *Moji Goi* merupakan mata kuliah *basic* yang sangat perlu untuk dipelajari karena melalui *Moji Goi*, para pembelajar bahasa Jepang dapat menyusun kalimat menggunakan huruf-huruf Jepang.

Menurut penelitian pendahuluan dari skripsi Khotimah, (2019:) pada mahasiswa semester IV tahun ajaran 2018-2019 yang menjelaskan bahwa pembelajaran kosakata bahasa Jepang di Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta belum menggunakan media permainan yang menjadikan proses pembelajaran dan pengevaluaisan menggunakan *powerpoint* dan kuis konvensional dimana pembelajar mengerjakan kuis secara manual pada lembar kertas. Pada perkuliahan *Chukyu Moji Goi* saat ini para pengajar menggunakan media presentasi dan juga kuis konvensional pada *MYKLASS* yang terdapat di *e-learning*. Penggunaan E-learning sebelumnya sudah dilakukan semenjak tahun 2016 dengan model pembelajaran *blended learning*. Namun, karena situasi *pandemic* COVID-19, model Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan pemanfaatan teknologi kini semakin marak. Banyak *platform* PJJ yang digunakan dalam pembelajaran. Salah satunya adalah *Quizizz*.

Menurut penelitian pendahuluan Kusuma, (2020: 11) *Quizizz* sudah ada sejak tahun 2015. *Quizizz* adalah media pendidikan berbasis *game*, yang bisa diakses

melalui *web tool* atau media yang dapat diunduh. Media ini bersifat *online* artinya dapat digunakan jika ada dukungan internet yang memadai. *Quizizz*, media berbasis internet yang didalamnya memiliki fitur seperti kuis interaktif, *survey*, *game*, dan juga diskusi. Menurut penelitian pendahuluan Kusuma, (2020:3) *Quizizz* memiliki beberapa keuntungan bagi pendidik maupun peserta didik. Dengan fitur yang ada dan tampilan yang ada membuat peserta didik tertarik dan senang untuk belajar dengan menerapkan sistem “belajar sambil bermain”. Dengan adanya uraian tersebut, peneliti melakukan wawancara pada salah satu pengajar pada mata kuliah *Chukyu Moji Goi*. Berdasarkan hasil wawancara diketahui bahwa *Quizizz* belum pernah digunakan dalam perkuliahan *Chukyu Moji Goi* Tahun Ajaran 2020/2021 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah.

Sesuai pemaparan di atas, *Quizizz* banyak memiliki kelebihan, salah satunya kuis interaktif yang tentunya cocok digunakan dalam Pembelajaran Jarak Jauh. Oleh karena itu untuk menguji asumsi tersebut, maka peneliti tertarik meneliti tentang “Keefektifan Penggunaan Media *Quizizz* pada Mata Kuliah *Chukyu Moji Goi* Tahun Ajaran 2020/2021”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana keefektifan penggunaan media *Quizizz* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada mahasiswa tingkat III tahun ajaran 2020/2021 di Pendidikan Bahasa Jepang UMY?
2. Bagaimana tanggapan mahasiswa tingkat III tahun ajaran 2020/2021 Pendidikan Bahasa Jepang mengenai penggunaan media *Quizizz*?

C. Batasan Masalah

Melihat keterbatasan peneliti, masalah dalam penelitian ini akan dibatasi pada:

1. Pada mahasiswa tingkat III Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Tahun Ajaran 2020/2021 pada mata kuliah *Chukyu Moji Goi* dengan mahasiswa yang berjumlah 40 orang dan 50 kosakata yang akan diteliti.
2. Pada buku pembelajaran *Shokyu Nihongo* bab 23 sampai dengan 25.
3. Pada keefektifan menggunakan fitur kuis interaktif yang ada pada *Quizizz*.
4. Pada tanggapan mahasiswa tingkat III Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Tahun Ajaran 2020/2021 pada mata kuliah *Chukyu Moji Goi*.

D. Tujuan Penelitian

Dengan adanya rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini, maka dari itu tujuan penelitian yang akan dicapai adalah untuk mengetahui:

1. Untuk Mengetahui keefektifan penggunaan media *Quizizz* jika diterapkan pada mahasiswa semester III Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Untuk Mengetahui tanggapan penggunaan media *Quizizz* pada mahasiswa semester III Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2020/2021.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Peneliti berharap dengan penelitian ini dapat memberikan pengetahuan dalam pendidikan bahasa Jepang mengenai penggunaan media dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang dan dapat menjadi bahan evaluasi pembelajaran dengan media *Quizizz*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat menjadi referensi untuk melakukan penelitian mengenai penggunaan media evaluasi seperti media *Quizizz*.
- b. Bagi pendidik, penelitian ini diharapkan dapat diterapkan oleh pendidik dan dapat memberikan motivasi belajar kepada mahasiswa mengenai penggunaan media evaluasi seperti media *Quizizz*.
- c. Bagi pembelajar bahasa Jepang, diharapkan dapat termotivasi untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang dengan mudah menggunakan media atau *website* sebagai media pembelajaran.

F. Definisi Operasional

1. Moji Goi

Mata kuliah *Chujokyu Moji Goi* adalah mata kuliah yang ada pada program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang mempelajari tentang kosakata di semester tiga.

2. Pengertian *Quizizz*

Menurut Purba, (2019: 33) *Quizizz* merupakan suatu media pendidikan berbasis permainan yang dapat menjadikan aktivitas multi pemain pada ruang kelas dan membuatnya di kelas berbeda atau kelas latihan interaktif dan memiliki tampilan yang menarik.

3. Keefektifan

Keefektifan memiliki arti kata pengaruh atau akibat yang berasal dari kata efektif. Efektif menurut Dalimunthe, A. A. (2020:7) adalah pencapaian tujuan dapat dikatakan efektif yang ditetapkan melalui proses pembelajaran pada kegiatan siswa. Dapat disimpulkan bahwa keefektifan sebagai salah satu cara untuk para pengajar mencapai suatu tujuan berupa hasil dari sebuah pembelajaran.

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan penelitian ini bertujuan untuk mempermudah pemahaman dalam mencerna isi laporan. Sistematika penulisan ini terdiri atas lima bab dengan masing-masing bab dapat dijelaskan secara garis besar sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini penulis menggambarkan secara umum mengenai penelitian yang terdiri dari delapan subbab yaitu, latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional, kerangka pemikiran, dan sistematika penulisan mengenai Keefektifan Penggunaan Media *Quizizz* pada Mata

Kuliah Chukyu *Moji Goi* Tahun Ajaran 2020/2021 di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Dalam bab ini membahas tentang penelitian terdahulu yang memiliki teori maupun tema yang sama dengan teori atau tema yang diambil oleh penulis yaitu Keefektifan Penggunaan Media *Quizizz* pada mata Kuliah Chukyu *Moji Goi* Tahun Ajaran 2020/2021 di Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dan memiliki hubungan antara tema, teori penulis.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini membahas tentang mendapatkan data pada penelitian berupa populasi dan sampel, kemudian mengumpulkan data dan instrumen penelitian dengan melihat validitas pada *Pretest* dan *Posttest* kemudian melihat realibilitas pada soal-soal yang dieksperimenkan lalu membahas mengenai teknik analisis data yang sudah didapat.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam bab ini berisikan tentang penjelasan analisis dan pembahasan data yang terdapat pada kajian penelitian, yaitu efektif atau tidak efektif media ini digunakan oleh objek dan melihat persentasi kelayakan media yang diteliti.

BAB V PENUTUP

Berisikan tentang kesimpulan dari pembahasan penelitian berdasarkan analisis yang telah dilakukan oleh peneliti untuk disampaikan kepada objek penelitian atau bagi peneliti selanjutnya.