

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ketika berbicara tentang belajar bahasa asing, pasti siswa memiliki kendala, yaitu perbedaan antara bahasa yang mereka pelajari sendiri dengan bahasa yang diajarkan. Perbedaan-perbedaan ini biasanya diwujudkan dalam beberapa bagian seperti pengucapan, struktur dan pembuatan kalimat. Selain itu, Salah satu perbedaan bahasa asing yaitu bahasa Jepang dalam bahasa Indonesia terletak pada huruf. Pada bahasa Indonesia yang digunakan hanya menggunakan satu jenis huruf, yaitu huruf abjad latin. Namun, Berbeda dengan negara Jepang yang menggunakan huruf tersendiri yaitu Kanji, Hiragana, Katakana.

Terdapat 102 karakter Hiragana dan Katakana bersuku kata satu yang tidak memiliki arti tertentu (Sudjianto & Dahidi, 2007), sehingga ingatannya relatif singkat. Namun, menghafal Kanji dalam jumlah yang banyak membutuhkan waktu yang cukup lama, karena cara membaca dan menulis yang berbeda terkadang menjadi kendala untuk menguasai Kanji. Selain itu, Indonesia adalah negara tanpa latar belakang budaya Kanji. Banyak dari mereka yang menyatakan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mempelajari Kanji. (Moriyama, 2001)

Melalui dokumen-dokumen penting, uang, atau barang-barang dari Tiongkok Cina itulah Kanji mulai dikenal di Jepang. Dimana pada saat itu Jepang belum mempunyai tulisan asli Jepang. Maka dari itulah Jepang menggunakan tulisan pada era Heian yang diadopsi dari Cina. Lalu Jepang memodifikasi atau memperbarui aksara itu dengan disesuaikannya struktur kalimat berbahasa Jepang. Termasuk aksara dasar yang Jepang miliki yaitu Hiragana, dan Katakana. Kanjipun tak luput digunakan untuk menentukan suku

kata tersendiri sehingga Jepang mempunyai struktur kalimat yang akan Jepang gunakan dinegaranya

Pada umumnya Hiragana digunakan untuk menulis akhiran kata kerja dan kata sifat infleksi, dan sebagai pelengkap fonetik untuk membedakan bacaan, partikel dan kata lain yang tidak memiliki Kanji. Kanji dianggap tidak jelas atau terlalu sulit dibaca Adapun Katakana, digunakan untuk menggambarkan serapan, kata-kata dari bahasa asing (kecuali yang dipinjam (dari bahasa Cina kuno), nama tumbuhan dan hewan (dengan pengecualian), dan untuk menekankan kata-kata tertentu Jadi gunakan tiga huruf ini. kata benda , kata kerja, partikel, dan akhiran lebih mudah dibedakan.

Menerangkan dan melatih cara menulis Kanji, bentuk dan urutan menulis Kanji, cara membaca Kanji berdasarkan *onyomi* dan *kunyomi*, cara menghafal Kanji dan pemakaiannya dalam kalimat. Diarahkan untuk dapat lulus dalam ujian kemampuan Bahasa Jepang tingkat N5. Dan materi kuliah ini berupa latihan menulis karangan dengan pola kalimat sederhana, mencakup di dalamnya 100 buah Kanji dasar.

Banyaknya Kanji Jepang membuat penguasaan Kanji menjadi sulit. Penulis juga mengalami kesulitan dalam menguasai Kanji Sebelumnya, di tahun-tahun awal, penulis kesulitan mengingat Kanji. Berbagai upaya tersebut dicobakan kepada mahasiswa Jepang Teknologi yang diuji misalnya penggunaan media untuk cerpen, multimedia dan game. Salah satunya dalam penelitian tahun 2014-2015 berjudul “Efektifitas Permainan *UNO* Dengan Media Kartu Dalam Meningkatkan Hafalan Kanji *Nihongo Nouryoku Shiken N4*” (Riyati, 2015).

Hasil penelitian tersebut terdapat perbedaan yang signifikan setelah pemberian *treatment*. Sebelumnya peneliti memberikan *pretest* di awal untuk mengetahui kemampuan

awal dan di akhir di berikan *posttest*. Pada pengisian angket diketahui bahwa mayoritas mahasiswa memberikan respon positif dengan adanya media kartu dan penggunaannya yang menggunakan metode permainan ini. Penelitian terkait lainnya tertuang pada tahun 2013-2014 yang berjudul “Penerapan Teknik Permainan Kartu *UNO* Terhadap Penguasaan Kosakata Nomina Bahasa Jepang” (Qibtiah, 2014).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa teknik bermain kartu *UNO* termasuk kategori sangat efektif dalam pembelajaran kosakata kata benda bahasa Jepang di kelas eksperimen. Berdasarkan hasil pengolahan data angket disimpulkan menghasilkan respon yang baik. Setelah melihat kedua karakter Kanji tersebut di atas, penulis menjadi tertarik untuk meneliti pembelajaran Kanji melalui gambar dan penggunaan kartu dalam penyampaianya. Di dalam penelitian ini, penulis membuat sendiri kartu *UNO* dibantu dengan kartu ilustrasi Kanji yang penulis dapatkan dari toko online. Kemudian, penulis memodifikasi menjadi sebuah kartu permainan *UNO* yang berisi ilustrasi Kanji, cara baca Kanji, dan juga ilustrasi dari Kanji tersebut. Ada perbedaan dari kartu peneliti sebelumnya yang dimana kartu peneliti terdahulu dibuat semirip mungkin kartu *UNO* aslinya yang membuat Kanji dan cara baca Kanji terlihat tidak begitu besar juga tidak ada ilustrasi Kanji pada kartu tersebut.

Gambar dituangkan dalam media kartu yang akan digunakan pada permainan sehingga memunculkan gairah siswa dalam mempelajari Kanji. Disini penulis memutuskan untuk memodifikasi jenis kartu yang disebut kartu Kanji *UNO* N5, permainan kartu modern yang berakar pada permainan kartu remi yang akrab bagi anak muda, dan juga sering di mainkan ketika sedang berkumpul memainkan permainan ini untuk bersantai.

Untuk permainannya itu sama seperti permainan UNO pada umumnya, hanya saja ada tambahan ketika putaran sudah berakhir akan ada pertanyaan perihal Kanji apa yang sudah peserta keluarkan pada putaran tadi. Peserta cukup menyebutkan arti atau cara baca Kanji tersebut. Tidak hanya itu kartu peserta akan bertambah 1 (satu kartu) jika peserta salah menyebutkan arti atau cara baca Kanji pada kartu yang peserta sudah keluarkan. Jika peserta lain dapat menjawab kartu pada peserta yang salah menjawab. Peserta yang berhasil menjawab berhak memberikan 1 kartunya kepada peserta yang tidak berhasil menjawabnya.

Berbeda dengan cara bermain dari penelitian sebelumnya yang hanya menggunakan aturan menebak kartu peserta lain dan jika peserta berhasil menebak kartu peserta lainnya, peserta yang berhasil menjawab berhak memberikan 1 kartunya kepada peserta yang Kanjinya berhasil di jawab oleh peserta lainnya. Juga pada penelitian sebelumnya berada di Kanji level N4 pada penelitian ini menggunakan Kanji di level N5.

Penulis menggunakan N5 dikarenakan tujuan dari permainan ini untuk membantu cara baca Kanji yang dimana pembelajar awal kesulitan membaca Kanji. Dengan adanya ilustrasi Kanji pada permainan kartu ini diharapkan dapat banyak membantu pembelajar dalam menguasai Kanji.

Penelitian ini menggunakan dua kelompok yang dimana ada kelompok *experiment* dan juga kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan khusus yaitu permainan kartu *UNO Kanji card N5*, sedangkan untuk kelompok kontrol tidak mendapatkan perlakuan khusus, hanya mendapatkan bahan ajar menggunakan Power Point (PPT).

Pada penelitian ini penulis berkesempatan apakah penggunaan pada kartu Kanji *UNO N5* akan efektif dalam meningkatkan kontrol Kanji dasar untuk itu, penulis melakukan

penelitian sehubungan penggunaan permainan *UNO Kanji card* N5 tersebut, yang disajikan sebagai tugas akhir skripsi yang berjudul “Keefektifan Permainan Kartu *UNO Kanji Card* N5 Dalam Meningkatkan Kemampuan Kanji Di *Level JLPT N5*”.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini :

1. Apakah media pembelajaran berupa *UNO Kanji card* N5 efektif untuk meningkatkan kemampuan Kanji JLPT N5 ?
2. Bagaimana tanggapan mahasiswa tingkat 1, tahun ajaran 2022/2023, Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta terhadap penggunaan *UNO Kanji card* N5 dalam pembelajaran kanji ?

C. Batasan Masalah

1. Penelitian ini hanya meneliti keefektifan permainan kartu *UNO Kanji card* N5 dengan media kartu Kanji dalam meningkatkan hafalan Kanji di level N5.
2. Dalam penelitian ini dilakukan 5 kali *treatment*
3. Penelitian ini hanya mengukur kemampuan Kanji dasar N5 huruf Kanji dasar berjumlah 107 huruf yang muncul dalam buku bahan ajar *nihongo noryoku shiken* N5.

Sebagai berikut :

ひと 一	ふた 二	なな 七	はち 八	く 九	じゅ 十	ひと 人	み 三	せん 千	まん 万	やま 山	かわ 川	つち 土
ぐち 口	おんな 女	こ 子	うえ 上	した 下	おお 大	ちい 小	ご 五	ろく 六	えん、エ 円	ひ 日	つき 月	き 木
ひ 火	みず 水	なか 中	いま 今	ご 午	て 手	とも 友	ちち 父	あめ 天	すく 少	い 生	ほん 本	ふる 古

みぎ 右	ひだり 左	で 出	きた 北	はん 半	はは 母	あに 兄	ふゆ 冬	しろ 白	たち 立	きゅう 吸	ひゃく 百	とし 年
さき 先	い 行	やす 休	にし 西	まい 毎	き 気	ゆう、う 有	な 名	かい 会	やす 安	なに 何	おとこ 男	くるま 車
はな 花	きた 来	み 見	きん 近	はか 函	あか 赤	げん 言	かね 金	まな 学	あめ 雨	みせ 店	まえ 前	あと 後
みなみ 南	た 食	うみ 海	はる 春	あき 秋	じ 持	こう 校	か 書	たか 高	とき 時	いえ 家	なつ 夏	かみ 紙
しゅう 週	あさ 朝	いん 飲	ばい、 買	とう 透	き 着	あいだ 間	はな 話	あたら 新	でん 電	えき 駅	ぶん、 聞	どく、 読
ご、 語	ぎん 銀	かん 館	うし 牛									

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka, tujuan yang ingin dicapai adalah :

1. Untuk mengetahui adanya perbedaan yang signifikan antara mahasiswa yang melakukan pembelajaran Kanji melalui permainan kartu *UNO* Kanji *card* N5 dengan yang melakukan pembelajaran Kanji menggunakan metode konvensional.
2. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan mahasiswa tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta terhadap penggunaan media kartu *UNO* Kanji *card* N5 untuk pembelajaran Kanji N5 bahasa Jepang.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian media kartu *UNO* Kanji *card* N5 diharapkan membantu pembelajaran Kanji pendidikan bahasa Jepang, khususnya tentang media belajar bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini yaitu :

- a. Hasil penelitian ini dapat diterapkan dalam mata kuliah sebagai alternatif para pengajar bahasa Jepang dalam upaya meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap huruf Kanji melalui permainan.
- b. Hasil penelitian ini dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang baik di dalam maupun di luar kelas.
- c. Bagi siswa, penelitian ini bertujuan untuk membangkitkan semangat dan meningkatkan minat dan minat belajar Kanji, serta membantu Kanji bahasa Jepang.

F. Sistematika Penulisan

BAB I: Pada bab ini penulis menjelaskan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: Bab ini akan dipaparkan mengenai kajian pustaka untuk mendukung pertanyaan rumusan masalah penelitian Keefektifan Permainan kartu *UNO* Kanji *Card* N5 dalam Meningkatkan Kemampuan Kanji *Level* N5.

BAB III: Bab ini akan memuat informasi mengenai metode penelitian, subjek penelitian, Teknik pengumpulan data, instrument penelitian dan Teknik analisis data.

BAB IV: Analisis data.

BAB V: Penutup berupa kesimpulan dan saran.