

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa yang banyak diminati oleh kalangan pelajar seperti sekarang ini. Bagi pembelajar bahasa Jepang di Indonesia pastinya mereka sudah mengenal dan mempelajari bahasa Jepang tersebut mulai dari budaya, huruf, dan bahasa yang meliputi segala aspek dalam bahasa Jepang.

Bahasa memiliki banyak keunikan dan perbedaan, antara bahasa satu dengan yang lainnya. Salah satu contohnya yaitu bahasa Jepang yang memiliki empat jenis huruf dalam ragam bahasa tulis seperti *Hiragana*, *Katakana*, *Kanji*, dan *Romaji*. (Iwabuchi dalam Sudjianto: 2004). Dari keempat jenis huruf tersebut Iwabuchi menjelaskan secara umum untuk membedakan antara bentuk dan fungsi dari setiap jenis huruf tersebut. *Hiraga* ialah huruf yang terdiri dari garis - garis yang melengkung dan saat ini digunakan untuk menulis bahasa Jepang murni. *Katakana* terdiri dari garis - garis yang tegak dan digunakan untuk menulis bahasa serapan, *Kanji* ialah huruf yang terdiri dari satu sampai puluhan garis dan memiliki arti setiap hurufnya. Sedangkan *Romaji* ialah huruf latin yang digunakan dalam ragam bahasa tulis bahasa Jepang. Namun pada penelitian ini, peneliti memfokuskan pada pembahasan huruf *Kanji* mengingat huruf *Kanji* memiliki banyak keunikan saat mempelajarinya dan memiliki banyak metode untuk mempelajari huruf *Kanji*.

Sudjianto (2004:56) berpendapat bahwa *Kanji* memiliki keunikan tersendiri. Keunikan tersebut terdiri dari bentuk, jumlah coretan, serta cara membaca *Kanji* tersebut. Dari segi bentuknya, ada beberapa *Kanji* yang bentuknya hampir sama dengan *Kanji* lainnya. Hal tersebut menjadi kendala bagi pembelajar bahasa Jepang dalam membedakan huruf *Kanji*. Sedangkan dalam penulisannya, pembelajar bahasa Jepang harus mengerti tentang jumlah dan urutan dari setiap coretannya.

Huruf *kanji* adalah huruf - huruf yang berasal dari Cina yang diperkenalkan ke negara Jepang pada abad ke-4 sampai abad ke-5. Pada zaman *Nara* huruf *katakana* diciptakan dengan menyederhanakan huruf *Kanji* atau pengotakan² dari tulisan tangan pada zaman tersebut. Sedangkan huruf *Hiragana* juga dibentuk dari penyederhanaan *Kanji* yang dilakukan pada awal zaman *Heian* (Okada, 1975:1). *Kanji* dalam bahasa Jepang memiliki dua cara baca yaitu *Kun'yomi* (cara baca Jepang) dan *On'yomi* (cara baca Cina). Cara baca dengan menggunakan *Kun'yomi* biasa diikuti dengan *Okuragana* (huruf *Hiragana* yang mengikuti *Kanji* dalam membentuk sebuah kata). Sedangkan *On'yomi* yang biasa diikuti oleh dengan huruf *kanji* lainnya. Anderson (dalam Tarigan, 2015:2-3) mengemukakan ada delapan prinsip dasar, yaitu: bahasa adalah suatu sistem, bahasa adalah vokal (bunyi ujaran), bahasa tersusun dari lambing - lambing mana suka (*arbitrary symbolis*), setiap bahasa bersifat unik dan bersifat khas, bahasa dibangun dari kebiasaan - kebiasaan, bahasa adalah alat komunikasi, bahasa berhubungan erat dengan budaya tempatnya berada, dan bahasa itu berubah - ubah (Anderson, 1972:35-6).

² **pe.ngo.tak.an**

Nomina (kata benda) proses, cara, perbuatan menjadikan berkotak-kotak (berpetak-petak)

Kesulitan ini juga terjadi di lingkungan program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semester II kelas A dan Kelas B khususnya dalam mempelajari huruf *Kanji*, mereka mengalami kesulitan dalam mempelajari *Kanji* dasar dan masih banyak yang belum mengerti cara baca hingga penulisan huruf *Kanji*. Maka dari itu penulis melakukan mini survey yang dilakukan di lingkungan program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semester II terhadap kesulitan dalam belajar *Kanji*. Dari seluruh responden mendapatkan 95,8% menjawab *Kanji* yang paling sulit dan 1% menjawab *hiragana* yang sulit dalam mempelajari bahasa Jepang.

Diagram 1. 1 Jumlah Responden

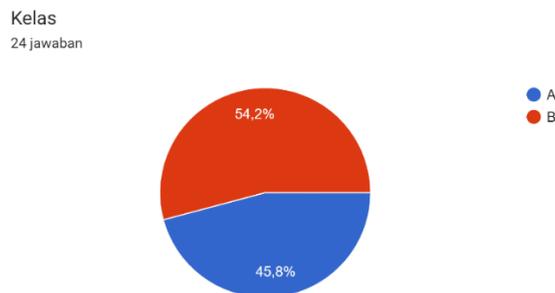
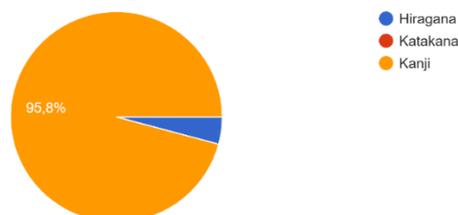


Diagram 1. 2 Presentase Hasil Mini Survei

Dari seluruh huruf jepang, huruf bahasa jepang mana yang menurut anda paling sulit untuk dipelajari
24 jawaban



Dalam hal ini *Kanji* mendapat perhatian khusus karena pembelajar bahasa Jepang mengalami kesulitan belajar bahasa Jepang yaitu *Kanji*.

Telah disebutkan sebelumnya bahwa, *Kanji* memiliki dua cara baca yaitu *Kun'yomi* (cara baca Jepang) dan *On'yomi* (cara baca Cina). Selain itu, jumlah coretan juga mempengaruhi kemampuan mahasiswa. Jumlah coretan setiap huruf *Kanji* terdiri dari satu coretan sampai puluhan coretan, serta bentuk *Kanji* yang memiliki kemiripan antara bentuk *Kanji* satu dengan *Kanji* yang lain. Keunikan – keunikam inilah yang menjadi kendala bagi mahasiswa dalam mempelajari huruf *kanji*. Oleh karena itu Pendidikan harus berupaya mengurangi kendala - kendala tersebut saat pembelajaran berlangsung, salah satunya yaitu menggunakan media pembelajaran dengan memanfaatkan perkembangan zaman.

Akan tetapi, melihat tenaga didik sekarang ini masih kurangnya penggunaan media pembelajaran yang kurang dimaksimalkan. Penggunaan media pembelajaran masih belum mengikuti dengan perkembangan zaman dan teknologi. Media tersebut dikenal dengan istilah media konvensional. Zamroni (dalam Hilman, 2014:17) mendefinisikan bahwa media konvensional dalam pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh pengajar guna meningkatkan hasil pembelajaran namun bersifat kaku dan lazim digunakan saat proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung.

Media konvensional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media pembelajaran yang mengandalkan buku panduan dan papan tulis dalam proses pembelajarannya. Sehingga banyak mahasiswa yang merasa media seperti yang digunakan sekarang ini kurang menarik. Oleh karena itu, penggunaan media yang menarik dan kreatif dirasa perlu digunakan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan

minat belajar bagi mahasiswa, sehingga permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa bisa terselesaikan.

Banyak media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan belajar huruf bahasa Jepang khususnya dalam mempelajari *Kanji*. Salah satu media yang bisa digunakan dalam pembelajaran *Kanji* adalah dengan memanfaatkan perkembangan zaman yang sudah semakin *modern* ini maka banyak media aplikasi yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan dalam mempelajari huruf *Kanji*. Menurut Mahmum (2012) media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut.

Dewasa ini, setiap orang tidak lepas dari yang namanya teknologi, terutama penggunaan gawai atau *smartphone* dimana memiliki beberapa kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. *Smartphone* merupakan teknologi yang tidak bisa lepas dari keseharian yang digunakan oleh kalangan pelajar. Selain itu *smartphone* yang berbasis *android*. Saat ini didukung dengan berbagai macam aplikasi yang berkaitan dengan pendidikan.

Banyak aplikasi yang berkaitan dengan Pendidikan untuk mempelajari bahasa Jepang. Salah satunya adalah aplikasi untuk mempelajari huruf *Kanji* yaitu “*PORO*”. *PORO* merupakan aplikasi untuk *Smartphone* berbasis *android* yang dapat membantu pembelajar bahasa Jepang baik pemula hingga mahir dalam mempelajari huruf *Kanji*. Pembelajaran huruf *Kanji* sangat jelas, karena pada setiap levelnya sudah memiliki kapasitas materi yang sudah ditetapkan, sehingga

memudahkan para pembelajar Bahasa Jepang khususnya dalam mempelajari *Kanji* untuk meningkatkan kemampuan dalam mempelajari huruf *Kanji*. Mempermudah untuk mempelajari huruf *Kanji* yang begitu banyak dengan mengelompokkan level dari setiap masing - masing kemampuan mulai dari *Kanji* level N5-N1.

Selain itu, kelebihan dari aplikasi tersebut juga bisa di *download* secara gratis. Baik sebagai pengguna *android* maupun *IOS*. Ditinjau dari segi penggunaannya, aplikasi tersebut sangat mudah untuk digunakan dan memiliki isi yang menarik sehingga tidak memerlukan waktu lama untuk bisa beradaptasi dengan aplikasi tersebut agar bisa digunakan dengan baik. Dari segi tampilan, fitur - fitur yang tersedia sudah sangat *simple*. Dan banyak pilihan tingkatan dalam aplikasi tersebut khususnya dalam mempelajari huruf *Kanji*.

Aplikasi *PORO* jika ingin digunakan di tingkat perguruan tinggi, maka aplikasi ini dapat digunakan oleh mahasiswa semester II. Hal tersebut dikarenakan penggunaan huruf kanji dasar N5 yang sudah dipelajari oleh mahasiswa semester II. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam belajar bahasa Jepang khususnya dalam penguasaan *Kanji*. Peneliti memandang penggunaan media dapat menjadi solusi alternatif guna memecahkan masalah yang dihadapi pembelajar bahasa Jepang.

Namun untuk melakukan penelitian, peneliti juga menggunakan dua media aplikasi yang berbeda sebagai pembanding. Tujuan diberikan pembanding adalah untuk melihat perbandingan yang akan menghasilkan hasil yang efektif dari penggunaan dua aplikasi yang berbeda tersebut. Karena peneliti merasa harus ada

hasil yang efektif dari fokus aplikasi yang akan diteliti. Sebagai media aplikasi yang digunakan oleh peneliti untuk melihat nilai keefektifan, yaitu dengan menggunakan dua aplikasi yang berbeda antara lain ialah aplikasi *Skritter* sebagai aplikasi pembanding *PORO*.

Dengan demikian banyak cara dan metode untuk mempelajari huruf *Kanji* dengan memanfaatkan teknologi yang ada sekarang ini. Banyak hal yang dapat digunakan dengan menggunakan *smartphone* juga tidak jarang digunakan dalam penelitian bahasa Jepang. mulai dari *Hiragana*, *Katakana*, *Romaji*, dan *Kanji*. Seperti dalam penelitian terdahulu³, Jaka (2021) meneliti tentang Efektivitas Aplikasi *Kanji Study* dalam meningkatkan penguasaan *Kanji* pada mahasiswa tingkat I tahun akademik 2021/2022.

Dalam penelitiannya, media aplikasi *Kanji Study* aplikasi yang dapat membantu para mahasiswa untuk mengetahui dan memahami *Kanji* selain dari mata kuliah *Shokyu Moji Goi* yang akan dipelajari nantinya. Hasil penelitian terbukti dapat membuahkan hasil yang efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis *Kanji*. Penelitian ini ditujukan pada mahasiswa tingkat II, karena peneliti merasa mahasiswa tingkat II sudah memiliki cukup pengetahuan seputar istilah - istilah yang sering dipakai dalam *Kanji*. Selain itu dalam aplikasi *Kanji Study* terdapat banyak cara pembelajaran *Kanji* yang memudahkan

³ **Jaka Octa Adwira, KEEFEKTIFAN PENGGUNAAN APLIKASI JAPANESE KANJI STUDY DALAM PEMBELAJARAN KANJI (EKSPERIMEN TERHADAP MAHASISWA TINGKAT I PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHSA JEPANG UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH TA 2021/2022), Skripsi Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, Fakultas Pendidikan Bahasa, 2021/2022, Diakses pada 16 Februari 2023, Pukul 23:08 WIB**

mahasiswa khususnya mahasiswa Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tingkat II dalam mempelajari dan menguasai *Kanji* tersebut. Karena penulis merasa jika aplikasi ini sangat membantu untuk memahami huruf *Kanji* selain dari pada mata kuliah Shokyu Moji Goi yang akan dipelajari nantinya, karena ditinjau dari hasil penelitian sebelumnya yang dimana membuahkan hasil efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca dan menulis *Kanji*, menjadi salah satu alasan penulis untuk melakukan penelitian ini.

Bedasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian dengan menggunakan salah satu media aplikasi *Kanji* dengan judul **“KEFEKTIFAN APLIKASI KANJI *PORO* DALAM PENGUASAAN HURUF KANJI DASAR N5 (STUDI EKSPERIMEN DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN KANJI PADA MAHASISWA TINGKAT I SEMESTER 2 PENDIDIKAN BAHASA JEPANG UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH YOGYAKARTA)”**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan *PORO* sebagai media pembelajaran *Kanji* dasar N5 pada mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2021-2022?

2. Bagaimana hasil pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan *quizizz* sebagai media pembelajaran *Kanji* dasar N5 pada mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2021-2022?
3. Bagaimana tingkat keefektifan penggunaan aplikasi *PORO* yang digunakan sebagai media pembelajaran *Kanji* dasar N5 pada mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2021-2022 apabila dibandingkan dengan *Quizizz*?
4. Bagaimana tanggapan responden terhadap penggunaan aplikasi *PORO* sebagai media pembelajaran *Kanji* dasar N5?

C. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas dan lebih terarah, adapun batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Keefektifan media *PORO* diukur dari hasil belajar mahasiswa dalam mempelajari huruf *Kanji* pada media tersebut. Diambil dari hasil *Pre-test* dan *Post-test* yang diadakan pada awal dan akhir eksperimen.
2. Penggunaan media *PORO* dalam penelitian ini hanya sebatas penggunaan dalam pembelajaran *Kanji* untuk meningkatkan kemampuan mengingat huruf *Kanji* pada mahasiswa semester II.
3. Pada 20 total mahasiswa semester II angkatan 2022 tahun ajaran 2022/2023 dibagi dengan melakukan penelitian kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen.

4. Respon mahasiswa pada penelitian ini meliputi persepsi mahasiswa terkait pembelajaran *Kanji* dengan menggunakan media *PORO* berupa manfaat serta keefektifan media aplikasi tersebut.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil pembelajaran *Kanji* pada mahasiswa tingkat II dengan menggunakan *quizizz* sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran *Kanji*.
2. Untuk mengetahui hasil pembelajaran *Kanji* pada mahasiswa tingkat II dengan menggunakan *PORO* sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran *Kanji*.
3. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran *Kanji* pada mahasiswa tingkat II sebelum dan sesudah diterapkan pembelajaran *Kanji* dengan menggunakan aplikasi *PORO* apabila dibandingkan dengan aplikasi *Quizizz*.
4. Untuk mengetahui tanggapan dari responden terhadap penggunaan aplikasi *PORO* sebagai media pembelajaran *kanji* dasar N5.

E. Manfaat penelitian

Penulis mengharapkan pada penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi terkait penggunaan media pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan aplikasi *PORO* sebagai media ajar guna meningkatkan kemampuan *Kanji* pada mahasiswa tingkat II

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

Penelitian ini secara praktis diharapkan bisa diterapkan dan dipraktikkan secara berkelanjutan pada mahasiswa tingkat II untuk meningkatkan kemampuan dalam pembelajaran *Kanji* dalam bahasa Jepang menggunakan aplikasi *PORO*

b. Bagi Peneliti

Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mengembangkan penelitian terkait keefektifan penggunaan media ajar baru yang berbasis aplikasi *PORO* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang.

c. Bagi Pengajar

Dapat menjadi solusi alternatif dalam pembelajaran Bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran huruf *Kanji* yang bisa diterapkan dan dapat mengatasi masalah - masalah yang ditemukan pada saat pembelajaran *Kanji*.

F. Definisi Operasional

Definisi operasional yang dimaksud disini adalah penjelasan pokok - pokok penting yang terdapat dalam judul penelitian agar tidak terjadi salah dalam

pengertian. Dikarenakan itu, penulis akan memberikan definisi terkait istilah - istilah yang ada dalam judul penelitian sebagai berikut:

1. Aplikasi Android

Aplikasi *android* merupakan sebuah aplikasi yang saat ini banyak di gandungi oleh kalangan remaja. *Android* pada mulanya dikembangkan oleh perusahaan kecil di Silicon Valley yang bernama Android inc. Kemudian, pada tahun 2005 *google* mengambil alih sistem operasi tersebut dan merancang nya sebagai sistem operasi yang bersifat *open source* (Kadir, 2013:2).

2. Kanji

Kanji merupakan huruf bahasa Jepang yang berasal dari Cina, yang menurut sejarah masuk ke Jepang sekitar abad ke 4-5, kira - kira berjumlah 50.000 huruf, kemudian dari beberapa kanji dikembangkan menjadi huruf *Hiragana* dan *Katakana* (Takabe, 1993 dalam Remariah, 2002). *Kanji* merupakan salah satu jenis huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang yang memiliki ciri tersendiri terutama dalam cara baca dan cara penulisannya.

3. PORO

PORO adalah sebuah aplikasi *Android* yang dibuat untuk mempelajari *Kanji* dalam bahasa Jepang. dalam aplikasi ini memuat cukup banyak memuat latihan pembelajaran *Kanji* mulai dari Latihan menulis, *FlashCard*, dan pilihan ganda. Terdapat juga fitur tantangan yang berisi tentang *quiz* untuk mengasah kemampuan *Kanji* mulai dari N5-N4.

4. Quizizz

*Quizizz*⁴ merupakan salah satu platform yang melibatkan siswa yang memungkinkan guru untuk melakukan sebuah pembelajaran serta dapat memberikan serangkaian kuis interaktif dengan siswa. *Quizizz* bisa diakses melalui website resmi *quizizz.com* dan cara melakukannya adalah dengan melakukan daftar menggunakan akun *google* yang sudah dimiliki.

Dalam *quizizz* juga memiliki kelemahan serta kelebihan tersendiri.

Mengambil dari web *hightechteacher.id*,⁵*quizizz* memiliki kelebihan dan kelemahan antara lain:

Kelebihan:

1. Mempermudah pembuatan soal

Artinya dimana guru hanya perlu memindahkan soal yang telah dibuat dalam bentuk arsip kedalam aplikasi/web *quizizz*.

2. Memiliki fitur yang menarik

Saat mengerjakan kuis menggunakan *quizizz*, maka siswa akan memiliki kesempatan memilih beberapa skill yang setiap skillnya memiliki kelebihan masing-masing. Salah satunya memiliki kesempatan untuk mendapatkan poin 2x lipat.

⁴ <https://quizizz.com/admin> diakses pada tanggal 27 Juni 2023, Pukul 01:00 WIB

⁵ Syahrin Musyarrof, Belajar Asik Bersama Quizizz: Di Tengah Pandemi Covid-19, (HTT.ID 10 September 2021), tersedia di situs: <https://hightechteacher.id/>, di akses pada tanggal 27 June 2023, Pukul 01:05 WIB

Kekurangan:

1. Siswa dapat membuka tab baru, artinya siswa bisa masuk dengan akun lain jika siswa memiliki dua akun email berbeda
2. Siswa jadi akan turun peringkat walaupun dia sudah mengerjakan/menjawab semua soal yang ditanyakan.
3. Akan menjadi kendala apabila ada beberapa siswa yang terlambat untuk bergabung

Dalam penggunaan web *quizizz* ini yang sudah dijelaskan pada point sebelumnya maka peneliti akan membuat *quizizz* sebagai media pembelajaran untuk huruf *Kanji*.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penelitian ini, peneliti akan melakukan fokus penelitian terhadap masalah yang ada, memperjelas dan mempermudah penelitian ini menjadi lima bab secara tersusun dan terperinci sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan. Bab ini adalah pemaparan gambaran secara umum dalam skripsi yang berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, Batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian da sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka. Bab ini penguraian landasan teori yang digunakan dalam skripsi ini sebagai referensi, menjelaskan tentang keefektifan dan pengertiannya, menulis, *Kanji*, apikasi *smartphone*, aplikasi *PORO* dan perbandingannya dengan aplikasi *Quizizz*..

Bab III Metode Penelitian. Bab ini menguraikan tentang bagian - bagian metode penelitian yang terbagi dari pendekatan penelitian, subjek penelitian, Teknik pengumpulan data, instrument penelitian dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini merupakan hasil dari penelitian yang sudah diperoleh dan diolah menggunakan teknik pengumpulan data.

Bab V Penutup. Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran, dalam bab ini merupakan jawaban - jawaban dari tujuan penelitian serta saran - saran yang berkaitan dengan hasil penelitian. Di bagian akhir bab ini disertakan daftar pustaka dan lampiran - lampiran.