

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting yang ada pada proses pembelajaran. Pemanfaatan media pembelajaran seharusnya adalah bagian yang menerima perhatian guru dalam aktivitas pembelajaran. Media pembelajaran bertujuan untuk membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik dari pada hanya mendengarkan guru berbicara atau hanya membaca buku. Ada pula pembelajaran menggunakan media yang dapat berupa media aplikasi (*Duolingo*, *Kanji Native*, *Poro*), media visual (kartu gambar), media audio (lagu, kaset, cd) dan media audiovisual (film, televisi, video). Ada beberapa kegunaan alat komunikasi yang dikutip Dewanti (2005:16) dalam Purnamawatie Risky (2012), yaitu:

1. Memberikan kesempatan kepada para pembelajar untuk berlatih secara mandiri baik didalam maupun diluar kelas.
2. Membantu dan melengkapi peranan guru.

Dengan kata lain, dapat dikatakan bahwa bahan ajar yang efektif memberikan kontribusi penting dalam proses pembelajaran bahasa asing, khususnya bahasa Jepang, yang dapat diterapkan oleh guru dengan siswa di kelas bahasa Jepang.

Dalam mempelajari suatu bahasa, pembelajar harus menguasai beberapa unsur penting dari bahasa itu. Diantaranya adalah huruf, kosakata dan struktur

kalimat. Salah satu unsur penting dalam bahasa Jepang adalah huruf. Dalam sistem penulisannya, bahasa Jepang menggabungkan tiga jenis huruf: Kanji (漢字), hiragana (ひらがな) dan katakana (カタカナ). Setiap huruf memiliki fungsi yang berbeda dalam teks. Fungsi huruf hiragana antara lain digunakan untuk menulis kata-kata yang berasal dari Jepang asli (こんにちわ、さよなら、ありがとうございます) dan juga partikel-partikel seperti (の、で、は、と、へ、に). Huruf katakana digunakan untuk menulis kata-kata serapan atau kosakata yang berasal dari negara selain Jepang, seperti nama orang asing サムエル (Samuel)、アンドレ (Andre), nama tempat diluar Jepang ジャカルタ (Jakarta), アメリカ (Amerika), kata-kata dari bahasa asing ホテル (Hotel), レストラン (Restoran). Penggunaan huruf Kanji hampir sama dengan hiragana yaitu penulisan hampir semua kosakata yang berasal dari Jepang. Kosakata bahasa Jepang sangat banyak dan beberapa kata terdengar sama tetapi memiliki arti yang berbeda. Berbeda dengan huruf hiragana yang setiap hurufnya melambangkan bunyi, Kanji adalah huruf yang selain melambangkan bunyi, juga melambangkan makna untuk memudahkan penggunaan dan menghindari kesalahpahaman. Contoh kosakata 花 (Bunga) dan 鼻 (Hidung). Kedua kata ini terdengar seperti はな (Hana), tetapi memiliki arti yang sangat berbeda. Kanji juga digunakan untuk menulis nama Jepang seperti 川口田中 (Kawaguchi Tanaka).

Menurut Takebe dalam Renariah (2004:3) menyatakan dalam bahasa Jepang terdapat banyak sekali kata yang memiliki ucapan yang sama tetapi

artinya berbeda. Banyak siswa berjuang dengan menulis, menghafal makna, dan membaca Kanji. Penyebab kesulitan diatas adalah karena ciri khas aksara Cina yang unik, yaitu ada bushu (rangkaiian aksara), kakusuu (jumlah guratan), hitsujun (urutan tulisan), yomikata (cara membaca). Setiap fitur Kanji memiliki lebih dari satu digit, sehingga sulit untuk dihafal. Sudjianto dan Dahidi (2004:56) menjelaskan bahwa Kanji merupakan salah satu aspek yang sulit bagi peserta didik untuk belajar bahasa Jepang. Menurut Mintarsih dan Subandi (dalam Nafisah Aulia, : 2017) menjelaskan bahwa kesulitan dalam mengenali dan membaca Kanji disebabkan jumlah Kanji yang banyak, urutan Kanji yang rumit dan detail, serta banyaknya cara membaca dan melafalkan Kanji.

Dalam pembelajaran huruf Jepang diperlukan media pembelajaran yang tepat untuk memperlancar sistem belajar mengajar. Media aplikasi tersebut dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran Kanji. Aplikasi yang menyenangkan dan mudah dipahami dapat memotivasi siswa untuk belajar bahasa Jepang. Selain itu, materi aplikasi yang menarik juga akan mempengaruhi pembelajaran bahasa Jepang. Karena akan membuat siswa betah dan tidak merasa bosan saat menggunakan aplikasi tersebut.

Seiring kemajuan teknologi, semakin banyak aplikasi yang tersedia untuk membantu Anda belajar bahasa Jepang secara gratis. Salah satu aplikasi ini adalah *Kanji Native*. *Kanji Native* adalah aplikasi *smartphone* yang dapat membantu mempelajari Kanji dengan lancar dan bisa diakses secara gratis. Dalam aplikasi *Native Kanji* ini terdapat ratusan Kanji beserta onyomi dan kunyomi artinya (dalam bahasa Inggris), Bisa berubah dari mode Kanji ke mode

hiragana, terdapat fitur audio *reading*, terdapat animasi cara penulisan Kanji, terdapat tempat untuk berlatih menulis Kanji dan juga terdapat contoh kalimat dari contoh kosakata Kanji tersebut. Penulis berpendapat bahwa aplikasi Kanji *Native* ini sangat baik untuk diterapkan dalam pembelajaran Kanji dengan lancar karena aplikasi Kanji *Native* ini mudah digunakan dan gratis.

Dalam penelitian sebelumnya, Rizki (2017) tentang Efektivitas Aplikasi ZKanji Dalam Meningkatkan Penguasaan Kanji Mahasiswa Tingkat II, Eksperimen Kuasi Terhadap Mahasiswa Tingkat II Tahun Akademik 2016/2017. Pada penelitiannya, media ZKanji terdapat pengaruh pada kemampuan dalam menguasai Kanji. Namun, media ZKanji kurang diminati oleh mahasiswa. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian menggunakan aplikasi Kanji *Native*.

Sebelum melakukan sebuah penelitian, peneliti melakukan survey pendapat tentang kemampuan Kanji pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Angkatan 2020.

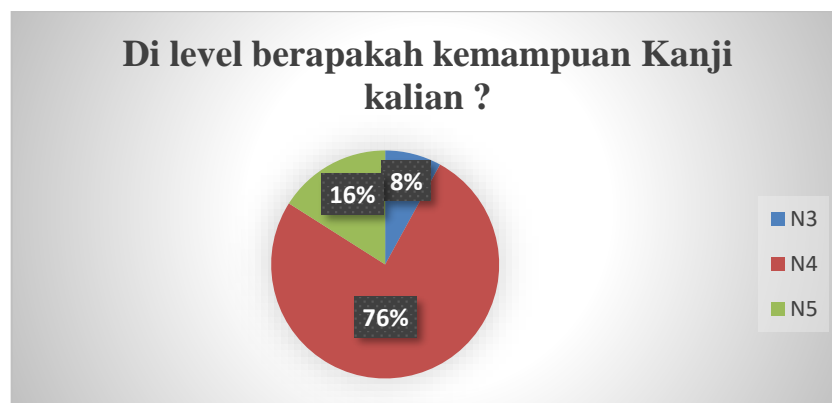


Diagram 1. 1

Dari data survey tersebut dapat terlihat bahwa mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tingkat III tahun ajaran

2020 yang mengisi angket survey sebanyak 25 dari 36 responden mahasiswa berpendapat bahwa kemampuan Kanji mereka yang masih tingkat N5 sebanyak 16% atau 4 orang dari 25 responden. Kemudian dari data tersebut terlihat yang kemampuan Kanji nya masih ditingkat N4 sebanyak 76% atau 19 orang dari 25 responden dan kemampuan Kanji yang masih ditingkat N3 sebanyak 8% atau 2 orang dari 25 responden. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa kemampuan Kanji mahasiswa tingkat III Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta rata-rata masih berada ditingkat N4. Ada juga survey untuk mengetahui dilevel berapa mereka ingin mempelajari Kanji, sebagai berikut:



Diagram 1. 2

Dari data survey diatas terlihat bahwa mahasiswa tingkat III Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, yang ingin mempelajari Kanji tingkat N3 sebanyak 88% atau sebanyak 22 orang dari total 25 responden dan yang ingin mempelajari Kanji tingkat N4 sebanyak 12% atau sebanyak 3 orang dari total 25 responden. Dapat disimpulkan bahwa mahasiswa tingkat III Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, rata-rata ingin mempelajari Kanji tingkat N3.

Atas dasar hasil survey diatas, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “ Keefektifan media aplikasi Kanji *Native* untuk meningkatkan penguasaan Kanji N3 pada mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tingkat III tahun ajaran 2020 ”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimanakah keefektifan media aplikasi Kanji *Native* untuk meningkatkan penguasaan Kanji N3 pada mahasiswa tingkat III Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?
2. Bagaimanakah tanggapan mahasiswa tingkat III Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta terhadap penggunaan media aplikasi Kanji *Native* untuk penguasaan Kanji N3?

C. Batasan Masalah

Penelitian ini merupakan penelitian mengenai keefektifan media aplikasi untuk penguasaan Kanji. Media aplikasi yang akan digunakan saat mengadakan eksperimen adalah aplikasi Kanji *Native*. Aplikasi Kanji *Native* terdapat 5 level latihan tes Kanji (N5,N4,N3,N2,N1) dan yang akan digunakan untuk penelitian dari aplikasi ini yaitu Kanji level N3. Dari aplikasi Kanji *Native* terdapat jumlah Kanji N3 sebanyak 366 huruf Kanji. Terdapat 3 mode dalam pembelajaran Kanji N3 yaitu mode mudah (1 hari 5 Kanji), sedang (1 hari 10 Kanji) dan sulit (1 hari 30 Kanji). Mode yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu mode

sulit (1 hari 30 Kanji). Penelitian ini mengambil *treatment* sebanyak 3 kali. Jumlah Kanji yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 90 Kanji N3.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini yaitu :

1. Mengetahui keefektifan media aplikasi Kanji *Native* untuk meningkatkan penguasaan kanji N3 pada mahasiswa tingkat III Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Mengetahui tanggapan mahasiswa tingkat III Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta terhadap penggunaan media aplikasi Kanji *Native* untuk meningkatkan penguasaan Kanji N3.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan kepada pihak pengajar mengenai pentingnya penggunaan media pembelajaran untuk membantu dan meningkatkan kegiatan pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis bagi pengajar Bahasa Jepang, Pembelajar Bahasa Jepang dan Peneliti Selanjutnya dalam hal:

a. Pengajar Bahasa Jepang

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar terkait media pembelajaran untuk Pengajar Bahasa Jepang agar memudahkan dalam pembelajaran.

b. Pembelajar Bahasa Jepang

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam mempelajari huruf Kanji N3.

c. Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan dan mengkaji penelitian ini lebih lanjut dengan metode yang berbeda dan juga dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya.

F. Sistematika Penulisan

Bab I berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II berisi kajian pustaka yang didalamnya memuat pengertian metode pembelajaran, fungsi metode pembelajaran, manfaat media pembelajaran, pengertian *MALL*, huruf Kanji, jumlah huruf Kanji, cara membaca huruf Kanji, unsur-unsur terbentuknya huruf Kanji, kelebihan dan kekurangan dari media aplikasi Kanji *Native*, daftar huruf Kanji N3.

Bab III berisi metode penelitian yang digunakan oleh peneliti, subjek dan penentuan subjek penelitian, teknik pengumpulan data mulai dari pemberian angket, instrumen penelitian dan menganalisis data, bab ini juga berisi kisi-kisi angket serta teknik analisis data .

Bab IV berisi hasil penelitian yang dilakukan oleh peneliti, didalamnya memuat hasil *posttest* dan *pretest* dan *treatment* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Bab V berisi kesimpulan dari hasil penelitian keefektifan media aplikasi Kanji *Native* untuk meningkatkan penguasaan Kanji N3.