

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) merupakan Lembaga Pendidikan non formal untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan kepada masyarakat. LPK Jepang salah satu lembaga yang banyak diminati oleh masyarakat Indonesia. Hal tersebut dikarenakan perubahan demografis, dimana terjadinya peningkatan angka lansia dan penurunan angka kelahiran telah menyebabkan penurunan angka kerja di Jepang. Menurunnya angkatan kerja di Jepang, menyebabkan peluang kerja bagi negara-negara berkembang termasuk Indonesia untuk bekerja di Jepang (Elsy, 2018). Semakin tingginya jumlah pencari kerja, menyebabkan semakin tinggi pula persaingan yang harus dihadapi oleh mereka yang ingin bekerja di Jepang.

Belajar di LPK merupakan hal yang paling efektif selain melalui pendidikan formal. Karena, kegiatan yang dilakukan di LPK tidak hanya dituntut untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja di Jepang, tetapi terdapat pelatihan dasar-dasar seperti penguasaan huruf dalam Bahasa Jepang. Huruf Bahasa Jepang, terdiri hiragana, katakana dan juga kanji. Menurut (Khoiriyah, 2014:2) dalam Rezi Wahyuni (2017) mengatakan bahwa Bahasa Jepang untuk orang asing, setidaknya harus menguasai 2.000 Kanji agar dapat berkomunikasi dengan masyarakat seperti penutur asli. Dikarenakan huruf kanji terlalu sulit dan tergolong memiliki huruf yang banyak, menyebabkan sulitnya pembelajar asing dalam mempelajari huruf kanji.

Menurut Fitriana (2019) dalam Indah Fitriani (2022) menjelaskan bahwa pada umumnya, orang asing kesulitan dalam menguasai kanji. Banyak faktor yang mempengaruhi, salah satunya yaitu kanji memiliki dua cara baca, yaitu cara baca Cina atau yang dikenal dengan (Onyomi), kemudian cara baca Jepang itu sendiri yang dikenal dengan (Kunyomi).

Hal ini pun menjadi faktor pendukung dengan apa yang diutarakan oleh Vorobeva & Vorobov (2017) dalam Indah Fitriani (2022) bahwa kesulitan dalam mempelajari kanji karena banyaknya jumlah karakter kanji dan unsur yang membentuk kanji. Permasalahan tersebut menjadi pijakan penting dalam penelitian ini.

Metode pembelajaran yang aktif merupakan cara inovatif dalam membantu proses belajar khususnya untuk menyokong proses belajar agar tercapainya suatu tujuan untuk menguasai suatu pelajaran tertentu. Menurut Meity (2015:67) dalam Ani Ferlina Seko

(2022) mengatakan bahwa dalam menciptakan kondisi belajar yang menyenangkan, harus melibatkan peserta didik dalam setiap proses pembelajaran yang berlangsung. Selain itu, diperlukan upaya dalam membangun komunikasi yang baik, agar pendidik mampu mengetahui setiap kebutuhan peserta didik.

Proses pembelajaran yang aktif tidak terlepas dari media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran yang umumnya digunakan di LPK dirasa kurang efektif dalam proses pembelajaran menghafal terutama dalam menghafal kanji. Menurut Syaful Bahri Djamarah dan Azwan Zain (2006) dalam Fani Nurlia Fitri (2022) mengatakan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan tujuan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan alat bantu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dalam pembelajaran agar lebih efektif, sehingga dapat berjalan dengan efisien. Hal tersebut mendasari dalam perancangan penelitian ini.

Menurut Risnawati & Bahar (2019) dalam Farina Trias Alwasi (2023) mengatakan bahwa Puzzle adalah sebuah alat yang dapat menstimulasi perkembangan aspek kecerdasan dasar seperti motorik, kognitif, bahasa, sosial, dan kemandirian. Selain itu, media puzzle juga dapat mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas peserta didik serta melatih konsentrasi.

Berdasarkan hasil sesi tanya jawab dan observasi secara langsung ke lokasi penelitian dan berbincang melalui via WhatsApp bersama dengan salah satu guru Bahasa Jepang di LPK JIC (Japan Interstudy Center), di dapatkan informasi bahwa pelaksanaan pembelajaran Kanji Bahasa Jepang menggunakan media buku Nihongo Challenge N5-N4 dengan penerapan metode pembelajaran resitasi. Menurut Okiawan (2010) dalam Aleza (2023) mengatakan bahwa resitasi adalah suatu metode pembelajaran dimana siswa diberikan tugas di luar jadwal pelajaran yang pada akhirnya tugas tersebut dipertanggung jawabkan kepada guru yang bersangkutan.

Hal ini menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran cenderung membuat peserta didik hanya mendengar dan mencatat penjelasan guru, kemudian belajar secara otodidak untuk mengembangkan kemampuan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran yang mengakibatkan suasana kelas tampak hening dan partisipasi peserta didik yang rendah.

Terjadinya pembelajaran yang kurang bervariasi serta kurangnya penggunaan media pembelajaran menyebabkan rendahnya pemahaman mengenai materi pembelajaran terutama kanji yang memerlukan pemahaman lebih dibandingkan materi

pembelajaran lain dalam Bahasa Jepang. Rendahnya pemahaman mengakibatkan rendahnya pula minat belajar peserta didik dalam menghafal beragam kanji.

Diperjelas menurut Busdayu (2021) dalam Isatirrodiah Pahma (2023) menyatakan bahwa penyampaian materi pembelajaran yang rumit dan abstrak dengan hanya mengandalkan buku, membuat peserta didik sulit memahami konsep pembelajaran efektif guna menciptakan pembelajaran yang menarik dan interaktif.

Berbagai fenomena yang telah dipaparkan, perlu adanya media pembelajaran yang menarik minat peserta didik di LPK JIC, karena peserta didik masih perlu memperdalam pemahaman kanji baik itu bagaimana cara baca maupun penulisannya. Hal tersebut menjadi dasar pemikiran dalam penelitian ini, serta perlu adanya penanganan dalam mengatasi masalah dalam menghafal kanji di LPK.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Rahayu Pramita Sari (2017) bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media *crossword puzzle* dalam peningkatan penguasaan kosakata Bahasa Jepang siswa kelas X Madrasah Aliyah Negeri 2 Yogyakarta. Dari hasil penelitian tersebut disimpulkan bahwa pembelajaran dengan metode *crossword puzzle* tidak efektif. Maka, sesuai dengan saran dalam penelitian tersebut perlu mengembangkan suatu media lain berupa *puzzle* yang dapat digunakan sehingga hasil yang diperoleh dapat efektif dan maksimal dalam menunjang kemampuan Bahasa Jepang. Berdasarkan hal tersebut, maka research gap dalam penelitian ini mencakup media maupun subjek dalam penelitian. Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti mencoba media baru yaitu Matzle (Matching Puzzle) untuk meningkatkan kemampuan menghafal Kanji dalam Pembelajaran Bahasa Jepang.

Matzle atau *Matching Puzzle* merupakan media pembelajaran yang akan membentuk interaksi antar peserta didik dalam mencocokkan *puzzle* agar mendapatkan jawaban yang benar. Penggunaan Matzle sama seperti penggunaan *puzzle* pada umumnya, hanya yang membedakan adalah bagaimana peserta didik dapat mencocokkan kepingan *puzzle* dengan huruf kanji. Selain melatih kemampuan menghafal, peserta didik juga dilatih untuk bermain logika. Diharapkan dengan adanya media pembelajaran *puzzle*, siswa LPK lebih termotivasi dalam menghafal serta mempelajari huruf Jepang, khususnya Kanji. Berbagai fenomena di atas menjadi landasan kajian dalam penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan mengangkat judul “Keefektifan Media MATZLE (*Matching Puzzle*)

terhadap Kemampuan Menghafal Kanji di LPK JIC (*Japan Interstudy Center*)” sebuah Studi Eksperimen Penelitian Kuantitatif Murid LPK JIC (*Japan Interstudy Center*).

B. Rumusan Masalah

Adapun hal dalam penelitian ini, dimaksudkan untuk mencapai hasil berdasarkan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana keefektifan media *puzzle* dalam pembelajaran Kanji Bahasa Jepang?
2. Bagaimana tanggapan murid LPK terhadap penggunaan *puzzle* dalam membantu menghafal huruf Kanji?

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, penelitian ini terbatas untuk mengetahui beberapa hal sebagai berikut:

1. Penelitian ini hanya terbatas pada penggunaan media *puzzle* sebagai salah satu metode yang efektif dalam menghafal kanji.
2. Kanji yang digunakan dalam penelitian ini hanya terbatas pada 16 Kanji dengan cakupan materi berada pada level N-4
3. Subyek penelitian ini terbatas hanya pada siswa yang berada pada tingkat menengah ke atas di LPK JIC (*Japan Interstudy Center*)

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Mengetahui keefektifan media *puzzle* dalam pembelajaran kanji Bahasa Jepang
2. Mengetahui tanggapan murid LPK terhadap penggunaan *puzzle* dalam membantu menghafal huruf kanji.

E. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan acuan pada penelitian selanjutnya oleh pembelajar Bahasa Jepang, serta menambah referensi dalam pengembangan ilmu pengetahuan terhadap kajian mengenai metode pembelajaran dan media pembelajaran khususnya untuk meningkatkan kemampuan menghafal kanji Bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara praktis sebagai berikut:

- a. Manfaat praktis bagi peneliti, yaitu sebagai pengalaman meneliti dan menambah pengetahuan dalam penerapan media Puzzle pada pembelajaran Bahasa Jepang khususnya Kanji.
- b. Manfaat praktis bagi pengajar, yaitu hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan salah satu alternatif yang digunakan dalam pembelajaran berbicara bahasa Jepang.
- c. Manfaat praktis bagi pembelajar, yaitu hasil dari penelitian ini dapat diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari, dan sebagai sumber belajar secara maksimal dalam melatih fokus, konsentrasi, serta kemampuan dalam menghafal kanji.
- d. Manfaat praktis bagi pihak lain, yaitu sebagai umpan balik pada penelitian selanjutnya.

F. 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. Pada bab ini berisikan pemaparan mengenai gambaran secara umum yang berisikan Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian dan Sistematika Penulisan Skripsi.

Bab II Kajian Pustaka. Bab ini berfokus pada Landasan Teori yang menjadi pijakan dalam penelitian ini. Landasan Teori mencakup berbagai konsep yang relevan dengan topik penelitian, seperti keefektifan dan pengertiannya, Kanji, Media pembelajaran, dan *Matching Puzzle*.

Bab III Metode Penelitian. Dalam bagian ini, akan dibahas mengenai komponen metode penelitian yang meliputi pendekaran penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian dan teknik analisis data. Setiap bagian akan diuraikan secara terperinci untuk memberikan pemahaman yang komprehensif mengenai cara penelitian ini dilaksanakan dan data yang diperoleh akan dianalisis.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan. Pada bab ini yakni berupa hasil yang diperoleh dari penelitian serta melakukan pembahasan terhadap apa yang telah didapatkan. Kemudian, data yang telah terkumpul akan diolah dengan teknik pengumpulan data dan dijabarkan serta dianalisis secara rinci dalam bab ini.

Bab V Penutup. Bab ini merupakan kesimpulan dari penelitian dan memberikan rekomendasi yang berkaitan dengan hasil temuan. Di akhir bab ini, akan disertakan Daftar Pustaka dan Lampiran yang relevan dengan penelitian.