

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajar bahasa Jepang yang berasal dari negara lain seperti pembelajar dari Indonesia mengalami kesulitan saat harus mempelajari huruf *kanji*. Hal ini dikarenakan *kanji* mempunyai jumlah coretan tertentu dan mempunyai aturan urutan penulisannya, yaitu dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah, *kanji* yang mempunyai dua coretan misalnya 八、子、入、七、カ、九、十. Selain itu, pembelajar harus mengingat huruf *kanji* yang jumlahnya sangat banyak.

Huruf *kanji* merupakan huruf-huruf yang berasal dari China yang diadaptasi negara Jepang pada abad ke-4. Huruf *kanji* dalam bahasa Jepang mempunyai dua cara baca, antara lain *onyomi* dan *kunyomi*. *Onyomi* merupakan cara baca Jepang yang diikuti dengan *okurigana*. *Okurigana* adalah *hiragana* yang menyertai *kanji* dalam pembentukan sebuah kata. Sedangkan, *onyomi* merupakan cara baca China pada umumnya diikuti dengan huruf *kanji* lainnya. Huruf *kanji* mempunyai beberapa cara baca namun semua itu tergantung pada huruf yang berada di dekatnya. Meskipun mempunyai bentuk yang sama, huruf *kanji* mempunyai arti yang berbeda. Untuk memudahkan dalam membaca huruf *kanji*, maka disertakan *furigana* pada huruf *kanji* tersebut. Secara umum, *furigana* adalah huruf-huruf

hiragana yang biasanya terletak di atas *kanji* untuk mengetahui cara baca *kanji* tersebut.

Rosiah dan Savana (2018) menyatakan bahwa dikarenakan huruf *kanji* yang sangat banyak. Pengajar *kanji* harus pandai dalam menerapkan metode atau media yang akan diterapkan dalam mengajarkannya. Metode yang sering digunakan dalam mempelajari *kanji* yaitu metode *mnemonik*, metode menghafal, metode dikte, dll. Sedangkan masalah yang sering ditemukan dalam pembelajaran *kanji*. Mahasiswa hanya menguasai seperempat dari *kanji* yang sudah mereka pelajari dan hanya menghafal cara bacanya sedangkan kesulitan menghafal cara menulisnya. Masalah tersebut disebabkan karena huruf *kanji* mempunyai jumlah yang banyak, *kanji* mempunyai jumlah coretan dari sederhana hingga yang rumit, serta sulitnya mencari metode dan media yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran.

Menurut Abe dan Nakamura (2012) serta Oomori dan Suzuki (2013) dalam Herniwati dan Aneros (2014) menyatakan bahwa dalam pembelajaran huruf *kanji* mempunyai tahapan sebagai berikut:

1. Tahap *wakaru* merupakan tahap dimana pembelajar awalnya tidak tahu apa-apa sehingga dapat merasakan dan berkata “Ya,saya tahu”. Pada pembelajaran bahasa Jepang tahap ini disebut *donnyu* (appresepsi). *Donnyu* adalah tahapan paling penting pada awal pembelajaran *kanji*. Tahapan ini diperlukan agar pembelajar bisa mengetahui arti dan bentuk huruf *kanji*, cara menulis, *okurigana*, *onyomi* dan *kunyomi*.

2. Tahap *oberu* merupakan tahap proses mengingat dan menghafal huruf *kanji* setelah mengetahui arti, cara menulis, bentuk, dan sebagainya. Diwaktu kondisi latihan bahasa Jepang, tahap ini disebut dengan istilah *renshuu* yang artinya “latihan”.
3. Tahap *tsukau* merupakan tahap ketika *kanji* digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Pada tahap ini pembelajar akan mempraktikkan apa yang sudah mereka pelajari tentang *kanji* baik dengan cara membaca atau menulis secara berulang-ulang menggunakan *kanji* yang sudah mereka ingat dan pahami.

Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, menawarkan perkuliahan *kanji* dalam mata kuliah *Shochukyu Moji Goi*. Pada matakuliah *Shochukyu Moji Goi* mempelajari kosakata bahasa Jepang (*Goi*) dan huruf (*Moji*). Pada Penelitian ini, peneliti akan memfokuskan objek penelitian terhadap pembelajaran huruf *kanji* (*Moji*) pada mata kuliah *Shochukyu Moji Goi*

Pembelajaran *kanji* dalam perkuliahan yang terdapat di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dibagi menjadi beberapa tingkatan, antara lain: *Shokyuu Moji Goi*, *Shochukyuu Moji Goi*, *Chuujoykyuu Moji Goi*. Pembagian tigtkatan tersebut berdasarkan tingkat kuliah mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

Shokyu Moji Goi merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang kosakata dan huruf *kanji* dalam bahasa Jepang. Mata kuliah tersebut

dipelajari oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada tingkat I semester satu. *Shochukyuu Moji Goi* merupakan mata kuliah yang mempelajari kosakata dan huruf *kanji* tingkat dasar menuju ke tingkat menengah yang dipelajari oleh mahasiswa tingkat I semester dua.

Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta mempelajari mata kuliah *Chuukyuu Moji Goi* pada semester tiga dan empat. Sedangkan mata kuliah *Chuujoyuu Moji Goi* merupakan mata kuliah terakhir yang dipelajari pada semester lima. Pembelajaran *Moji Goi* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta mempunyai bobot empat SKS. Dikarnakan adanya pandemi *covid-19*, mata kuliah di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta dilakukan secara *online (daring)*.

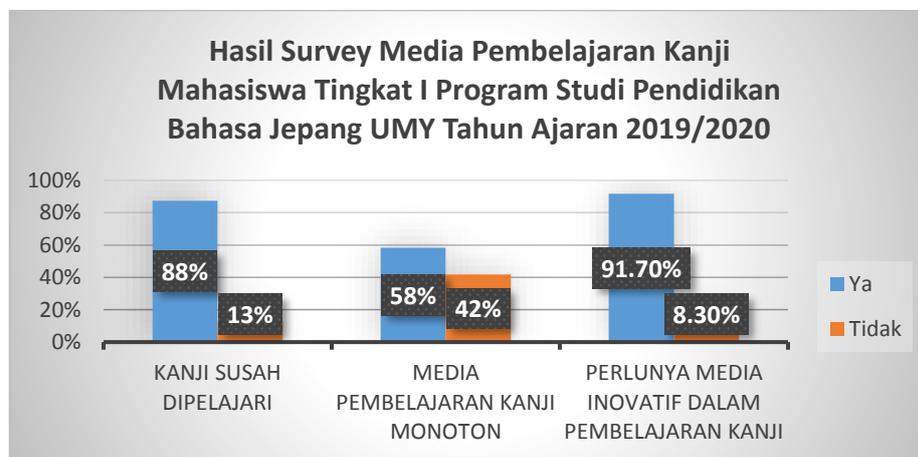
Sebelumnya peneliti melakukan survey mengenai media pembelajaran *kanji* pada mahasiswa tingkat I tahun ajaran 2019-2020 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada hari Rabu, 20 November 2019 dengan menggunakan *angket*. Dalam *angket* tersebut terdapat pertanyaan pilihan ganda yang terdiri dari tiga pertanyaan antara lain:

- 1) Menurut anda apakah huruf *kanji* sulit untuk dipelajari?
- 2) Apakah media yang diterapkan dalam pembelajaran *kanji* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UMY monoton?

3) Perlukah adanya media inovatif dalam pembelajaran *kanji* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UMY?

Pada studi pendahuluan, peneliti mendapatkan 24 responden dari mahasiswa tingkat I tahun ajaran 2019-2020 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Peneliti mendapatkan hasil sebagai berikut:

Bagan 1.2
Studi Pendahuluan



Menurut hasil jawaban, sebagian besar responden yang tertera pada diagram di atas, *kanji* merupakan suatu bagian yang susah dipelajari bagi mahasiswa tingkat I tahun ajaran 2019-2020 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta (88%). Hampir setengah dari responden menyatakan bahwa media pembelajaran *kanji* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta monoton hal ini dapat diketahui dengan hasil persentase (58%). Walaupun demikian, mahasiswa tingkat I tahun ajaran 2019-2020 Program

Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta memerlukan media inovatif dalam pembelajaran *kanji* (91,7%).

Hasil yang tertera pada diagram di atas didukung oleh pernyataan responden mahasiswa tingkat I tahun ajaran 2019-2020 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang didapat melalui wawancara tidak terstruktur menggunakan *whatsapp* bahwa *kanji* sulit dipelajari dikarenakan mempunyai jumlah yang banyak. Huruf *kanji* mempunyai bentuk yang beragam dengan bentuk yang hampir sama namun dengan cara baca yang berbeda. Sulitnya membedakan cara baca *onyomi* dan *kunyomi*. Ketidak siapan dalam mempelajari *kanji* dikarenakan ketika baru belajar huruf *kana*, sudah disuruh mempelajari huruf *kanji* yang jumlahnya begitu banyak, dikarenakan keterbatasan daya ingat, sehingga hal tersebut menjadi kendala pembelajar bahasa Jepang dalam belajar *kanji*.

Kanji merupakan tantangan terberat yang dihadapi oleh pembelajar bahasa Jepang itu sendiri. Hal itu juga diungkapkan oleh Sutedi (2009:43 - 45) dalam bukunya tentang kendala dalam mempelajari huruf *kanji* yang sering ditemui dalam pembelajaran bahasa Jepang antara lain:

1. Pada saat belum menguasai huruf *kana* dan adanya tuntutan kurikulum. pembelajar dipaksa untuk mempelajari berbagai macam materi *kanji tanpa henti*. Selain huruf *kanji* mempunyai jumlah yang banyak, cara baca dan artinya pun beraneka ragam.

2. Hampir kebanyakan dari pembelajar mencoba menghafal huruf *kanji* dengan cara menggunakan ingatan serta melihat bentuk hurufnya satu persatu dan hanya membacanya berulang-ulang, sedangkan cara lain seperti menuliskannya berulang-ulang dalam bentuk kosakata yang menarik dan mudah diingat baginya, jarang dilakukan.
3. Pada situasi tertentu upaya untuk menghafal huruf *kanji* dilakukan pada saat mendekati ujian, karena keterbatasan daya ingat maka rasa jenuh muncul. Hal itu yang bisa menimbulkan rasa frustrasi dalam diri pembelajar untuk mempelajari *kanji*.
4. Langkanya pembelajar mempunyai rencana yang matang untuk mempelajari huruf *kanji*, misal membiasakan disiplin untuk mempelajari huruf *kanji* dalam sehari.
5. Langkanya pembelajar yang mempunyai pola pikir kreatif untuk membuat catatan huruf *kanji* dalam bentuk yang *fleksibel* supaya dapat dibawa kemana-mana dan bisa dipelajari dalam berbagai kondisi.

Dilihat dari permasalahan tersebut, peneliti menemukan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Prasetiyani dan Diner (2014) dengan judul penelitian “Meningkatkan Kemampuan *Kanji* Mahasiswa Melalui Media Kartu Huruf *Kanji* Mahasiswa Semester II Universitas Negeri Semarang”. Diketahui bahwa mahasiswa yang menjadi responden didalam penelitian tersebut mengalami kesulitan dalam menulis, menghafal, dan membaca huruf *kanji*. Masalah di atas dikarenakan *kanji* mempunyai karakteristik yang unik disertai unsur-unsur antara lain adanya jumlah coretan (*kakusuu*),

radikal (*bushu*), urutan menulis (*hitsujun*), dan cara baca (*yomikata*). Karakteristik dari *kanji* memiliki jumlah lebih dari satu menyulitkan untuk dihafal. Selain hal tersebut, terlalu banyaknya materi yang harus dipelajari. Misalnya, dalam satu pertemuan mahasiswa tuntutan untuk menghafal kurang lebih 10 *kanji* dasar ditambah dengan empat puluh *kanji* yang digabungkan disertai dengan kosakata yang ditulis menggunakan huruf *kanji* (*jukugo*).

Media kartu digunakan pada penelitian ini efektif untuk meningkatkan kemampuan dalam mempelajari *kanji*. Selain itu, media yang digunakan mampu menciptakan kerjasama kelompok di saat belajar dan menghafal huruf *kanji* dengan menggunakannya ke dalam sebuah kalimat. Penerapan media yang digunakan pada penelitian sebaiknya diterapkan pada kelas berskala kecil. Apabila media tersebut akan diterapkan di kelas dengan skala yang lebih besar, maka dibutuhkan lebih dari satu pengajar guna membantu mengawasi jalannya kegiatan tiap-tiap kelompok. Selain itu untuk mengecek benar atau salahnya dari setiap jawaban. Apabila pembelajaran ini ingin diterapkan lebih efisien dari segi waktu dan pengelolaan kelasnya. Maka dari itu diperlukan adanya modifikasi terkait media tersebut supaya lebih praktis dalam penggunaannya.

Ada juga penelitian yang dilakukan oleh Kusgunarti (2016) dengan judul penelitian tentang “Pembelajaran *Kanji* Dasar di SMA dengan Menggunakan Asosiasi Media Gambar”. Diketahui bahwa jumlah *kanji* yang dipelajari sangat banyak, siswa *Japanese Club* SMAN 1 Baleendah mengalami kesulitan dalam mempelajari dan mengingat *kanji*. Maka

dibutuhkan media yang menarik yang dapat membantu siswa dalam mempelajari *kanji*. Hasil dari penelitian tersebut bahwa dengan menggunakan media gambar untuk mengasosiasikan *kanji* membuat alur pembelajaran *kanji* menjadi menarik dan mampu dimanfaatkan sebagai solusi menambah dalam penguasaan huruf *kanji*.

Dari uraian tersebut yang mendasari peneliti mempunyai ide untuk membuat media pembelajaran *inovatif*. Menurut Arsyad (2013:10) media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar. Peneliti mempunyai ide untuk membuat media pembelajaran berupa media *flashcard digital* disertai ilustrasi *kanji* dengan nama *Kanji Picture (Kanpi)*.

Menurut Sudjana (2007: 68) media gambar adalah media visual dalam bentuk *grafis*. Media *grafis* adalah media yang mengombinasikan fakta dan gagasan secara jelas dan kuat melalui suatu kombinasi pengungkapan kata-kata dan gambar-gambar. Peneliti menambahkan gambar ilustrasi pada media *kanpi* agar pesan yang terdapat pada media tersebut lebih mudah tersampaikan kepada pembelajar dan lebih menarik.

Faktor pendorong peneliti mempunyai ide dan ingin menerapkan media *kanpi* karena mempunyai kriteria-kriteria sebagai berikut:

1. *Kanpi* merupakan media visual berupa *flashcard digital* kurang lebih berukuran A5 sehingga apabila digunakan sebagai media pembelajaran bisa dengan mudah untuk ditangkap oleh indra penglihatan.
2. Pada tiap gambar *kanpi* memuat konten-konten materi yang relevan dengan materi yang diajarkan. Materi diambil dari buku *Sutorii De Oboeru Kanji 300*. Ilustrasi yang terdapat didalamnya diadaptasi dari buku *Kanji Look and Learn* dan web <https://jpf.org.uk/language/kanjifile/kanjicard/html> (diakses pada 10 maret 2020)
3. Media *kanpi* menyediakan konten cara tahap-tahap menulis *kanji* dengan menyesuaikan *kanji* yang terdapat di buku *Sutorii De Oboeru 300 Kanji* pada tiap tampilanya.
4. Media *kanpi* menyediakan cara baca *onyomi* dan *kunyomi*
5. Media *kanpi* menyediakan contoh kosakata yang berkaitan dengan *kanji* yang sesuai pada materi di buku *Sutorii De Oboeru Kanji 300*.

Oleh karena itu, peneliti mencoba untuk mengembangkan media *kanpi* dalam mata kuliah *Shochukyu Moji Goi*. Diharapkan dengan media ini memudahkan mahasiswa dalam mempelajari *kanji*. Dikarenakan media *kanpi* belum pernah diterapkan pada perkuliahan *Shochukyu Moji Goi*, peneliti tertarik untuk meneliti hal tersebut dalam judul penelitian “Penerapan Media Pembelajaran *Kanji Picture (Kanpi)* dalam *E-learning* Mata Kuliah *Shochukyu Moji Goi* (Penelitian Deskriptif Pada Mahasiswa Tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2019/2020)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media *Kanpi* dalam *E-Learning* mata kuliah *Shochukyu Moji Goi* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta pada mahasiswa tingkat I kelas B semester genap tahun ajaran 2019/2020?
2. Bagaimana tanggapan mahasiswa tingkat I kelas B Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta semester genap tahun ajaran 2019/2020 terkait penerapan media *kanpi* dalam *E-Learning* mata kuliah *Shochukyu Moji Goi*?

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus dan mendalam, maka terdapat batasan masalah dalam penelitian ini, yaitu:

1. Penerapan

Peneliti mengamati bagaimana media *kanpi* digunakan dalam mata kuliah *Shochukyu Moji Goi*. Peneliti bertindak sebagai *observer* dengan teknik yang digunakan berupa observasi yang bersifat pasif.

2. Media *Kanpi*

Media *kanpi* berasal dari kata *kanji* (Huruf *Kanji*) dan *Picture* (Gambar) yang disingkat menjadi *kanpi*. Media ini berbentuk *flash card digital* dengan ukuran A5. Media *kanpi* memuat materi *kanji* bab 8 dan bab 9 yang diajarkan pada perkuliahan *Shochukyu Moji Goi*. Pada

media ini terdapat cara baca *onyomi* dan *kunyomi*, gambar ilustrasi pembentukan *kanji*, cara menulis *kanji*, cara membaca *kanji* level N4, contoh kosakata disertai *furigana* yang diambil dari buku *Sutorii de Oboeru Kanji 300* bab 8 dan 9.

3. *Shochukyu Moji Goi*

Mata kuliah yang dijadikan objek penelitian ini yaitu *Shochukyu Moji Goi*. Penelitian ini pada pembelajaran huruf (*Moji*) yaitu huruf *kanji* pada mata kuliah *Shochukyu Moji Goi* yang dipelajari oleh mahasiswa tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2019-2020 semester genap.

4. Mahasiswa

Mahasiswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah mahasiswa tingkat I kelas B semester genap tahun ajaran 2019-2020.

5. Tanggapan

Tanggapan mahasiswa terhadap media *Kanpi* yang dilihat dari tampilan media, manfaat, dan cara penggunaan dalam mata kuliah *Shochukyu Moji Goi*.

D. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan media *kanpi* terhadap mahasiswa tingkat I kelas B Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas

Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2019-2020, dalam *E-learning* mata kuliah *Shochukyu Moji Goi*.

2. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa tingkat I kelas B Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2019/2020 mengenai media *kanpi* dalam *E-Learning* mata kuliah *Shochukyu Moji Goi*.

E. Manfaat Penelitian

Pada penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoretis dan praktis. Berikut merupakan manfaat teoretis dan praktis:

1. Manfaat Teoretis

Penelitian ini diharapkan bisa menambah khazanah ilmu pengetahuan belajar mengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta atau institut pendidikan lainnya yang menawarkan perkuliahan *kanji*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pengajar

Diharapkan dengan hasil penelitian ini, media *kanpi* dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran dalam mata kuliah *Shochukyu Moji Goi*.

- b. Bagi Pembelajar

Diharapkan dengan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai inovasi dan menemukan media pembelajaran dalam mempelajari *kanji*.

c. Bagi Peneliti

Diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai penelitian sejenis yaitu penelitian tentang penerapan metode pembelajaran, keefektifan atau eksperimen pada masa yang akan datang.

F. Definisi Operasional

1. *E-Learning*

Menurut Novi Hidayati (2010) *E-Learning* adalah konsep pendidikan yang memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi dalam proses belajar mengajar. Dikarenakan adanya pandemi *covid-19*, hampir di seluruh dunia menggunakan *E-Learning* untuk melakukan proses belajar mengajar.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran menurut Latuheru (1988: 14) adalah semua alat (bantu) atau benda yang digunakan untuk kegiatan belajar mengajar, dengan maksud menyampaikan pesan (informasi) pembelajaran dari guru maupun sumber lain kepada ini anak didik atau pembelajar. Berdasarkan pernyataan dari ahli tersebut media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan informasi dari pengajar kepada pembelajar.

3. Media *Kanpi*

Media yang akan digunakan dalam penelitian ini berupa *flash card digital*. Media *flash card* menurut Chatib (2011) adalah kartu yang berisi gambar atau tulisan berhubungan dengan konsep materi

pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media *kanpi* berupa *flash card digital* dengan ukuran A5 mempunyai konsep yang berhubungan dengan materi pembelajaran buku *Sutorii De Oboeru Kanji 300* bab 8 dan 9.

Kata *Kanpi* merupakan singkatan dari kata 漢字 yang artinya *kanji* dan *picture* yang artinya gambar. Media *flashcard* menurut Windura (2010) adalah kartu yang digunakan untuk mengingat dan mengkaji ulang dalam proses belajar. Berdasarkan definisi tersebut bisa diketahui bahwa media *flashcard* adalah media yang membantu dalam mengingat dan mengkaji ulang bahan pelajaran. Media *kanpi* mempunyai konten tentang ilustrasi asal-muasal pembentukan *kanji*, urutan cara menulis *kanji*, cara baca *onyomi* dan *kunyomi*, contoh kosakata dari penggabungan *kanji* yang ada pada media *kanpi* untuk memudahkan pembelajar dalam menghafal huruf *kanji*

4. *Shochukyu Moji Goi*

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta terdapat matakuliah *Shochukyu Moji Goi*. Mata kuliah tersebut merupakan mata kuliah lanjutan setelah menempuh pembelajaran *Shokyuu Moji Goi*. Kata *moji goi* berasal dari dua kata yaitu *Moji* (文字) yang artinya huruf dan *Goi* (語彙) yang artinya kosakata. Pada penelitian ini, peneliti lebih memfokuskan penelitiannya pada pembelajaran *kanji* pada mata kuliah *Shochukyu Moji Goi*. Menurut Miharja (2003:2) menyatakan *kanji* terdiri dari tiga

unsur yang terdapat di dalamnya, diantaranya adalah bentuk, bunyi dan makna. Pada penelitian ini media yang akan diterapkan mencakup tiga unsur pembentukan *kanji* berupa ilustrasi, cara baca *kanji* dalam *onyomi* dan *kunyomi*, contoh kosakata dari penggabungan *kanji*

G. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, yang meliputi sebagai berikut:

BAB I pendahuluan yang berisi tentang latar belakang masalah, serta memaparkan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, dan manfaat dari penelitian ini.

BAB II kajian pustaka yang berisi tentang landasan-landasan teori yang menjadi referensi penelitian. Landasan teori kemudian diuraikan sesuai judul penelitian. Landasan teori yang akan dibahas pada penelitian ini antara lain mengenai media pembelajaran, media *flash card*, media *kanji*, huruf dalam bahasa Jepang, pembelajaran *online*, pembelajaran *kanji*.

BAB III metode penelitian yang berisi tentang metode penelitian yang digunakan beserta pengolahan data. Selain itu juga terdapat pembahasan mengenai metode penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, dan teknik analisis data.

BAB IV analisis data yang berisi tentang hasil pengolahan data beserta deskripsi dari temuan yang diperoleh setelah proses pengolahan data.

BAB V penutup yang berisi tentang hasil akhir dari penelitian disertai dengan saran atau rekomendasi yang ditujukan untuk perbaikan dan

pengembangan mengenai penelitian selanjutnya yang akan dilakukan oleh peneliti lain.