

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

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. *Hiragana* ialah huruf yang terdiri dari garis-garis yang melengkung dan saat ini digunakan untuk menulis bahasa Jepang murni. Sedangkan, *katakana* terdiri dari garis-garis yang tegak dan digunakan untuk menulis bahasa serapan. Kemudian, Kanji ialah huruf yang terdiri dari satu sampai puluhan garis dan memiliki arti setiap hurufnya. Sedangkan yang terakhir ialah *romaji*. *Romaji* ialah huruf latin yang digunakan dalam ragam bahasa tulis bahasa Jepang. Namun, penelitian ini terfokus pada pembahasan kanji, mengingat kanji memiliki banyak keunikan saat mempelajarinya.

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 kanji. Sedangkan dari segi penulisannya, pembelajar bahasa Jepang harus mengerti tentang jumlah dan urutan dari setiap coretannya. Urutan penulisan kanji harus sesuai urutannya sehingga kanji tidak hanya asal jadi saja. Jumlah coretan yang terdapat pada satu kanji bervariasi. Mulai dari satu coretan sampai dengan puluhan coretan. Kemudian dari cara membaca kanji tersebut, sebagian besar kanji terdiri dari dua cara baca yaitu cara baca Tiongkok (*onyomi*) dan cara baca Jepang (*kunyomi*).

Lebih lanjut, Sudjianto (2004) mengemukakan bahwa, keunikan inilah yang membuat kanji sulit untuk dipelajari oleh mahasiswa asing yang mempelajari bahasa Jepang. Terlebih pada mereka yang tidak memiliki latar belakang budaya kanji. Sebagai contoh, mahasiswa Indonesia yang mengambil jurusan bahasa Jepang. Indonesia sendiri tidak memiliki latar belakang budaya kanji sehingga inilah yang menjadi salah satu faktor yang menyebabkan mahasiswa Indonesia mengalami kesulitan saat belajar kanji.

Selanjutnya, pendapat di atas diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan Khusna (2015) yang mengemukakan bahwa siswa SMAN 12 Semarang. Dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Khusna diperoleh bahwa siswa SMAN 12 Semarang memiliki kesulitan saat membaca. Kesulitan tersebut berdampak pada kemampuan siswa SMAN 12 Semarang dalam membaca kanji. Begitu juga dengan mahasiswa tingkat pertama mengalami kesulitan yang sama pada pembelajaran *kanji*.

Telah disebutkan sebelumnya bahwa, kanji terdiri dari dua cara baca yaitu *kunyomi* (cara baca Jepang) dan *onyomi* (cara baca Tiongkok). Selain itu, jumlah coretan juga mempengaruhi kemampuan mahasiswa. Jumlah coretan setiap kanji terdiri dari satu coretan sampai dengan puluhan coretan, serta bentuk kanji yang memiliki kemiripan antara kanji satu dengan yang lainnya. Keunikan-keunikan inilah yang dianggap sebagai kendala utama mahasiswa dalam mempelajari huruf kanji. Oleh karena itu, pengajar atau pendidik telah berupaya mengurangi kendala-kendala tersebut saat proses transfer ilmu berlangsung. Segala bentuk upaya telah dimaksimalkan oleh pengajar, salah satunya ialah penggunaan media pembelajaran. Akan tetapi, penggunaan media pembelajaran tidak diikuti dengan perkembangan zaman dan teknologi. Media tersebut dikenal dengan istilah media konvensional.

Zamroni (dalam Hilman, 2014:17) mendefinisikan media konvensional dalam pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan oleh pengajar guna meningkatkan hasil pembelajaran namun bersifat kaku dan sudah lazim digunakan saat proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung. Pendapat di atas didukung oleh Wibawa dan Mukti (dalam Hilman, 2014:17), yang menjelaskan bahwa media atau metode

konvensional saat ini adalah media atau metode yang banyak digunakan saat pembelajaran di dalam kelas sedang berlangsung. Seperti pemberian uraian, contoh dan latihan.

Media konvensional yang dimaksud pada penelitian ini ialah penggunaan media pembelajaran yang mengandalkan buku panduan dan papan tulis dalam proses pembelajaran. Sehingga mahasiswa merasa media seperti ini kurang menarik perhatian karena sudah sering digunakan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat yang dikemukakan oleh Kempand dan Dayton (dalam Daryanto, 2010:6) bahwa penggunaan media yang menarik mampu meningkatkan minat belajar, mengasah kemampuan dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Pendapat di atas diperkuat dari hasil penelitian yang dilakukan oleh Nugroho (2017), pada siswa SMAN 1 Yogyakarta kelas X (2017), yang menyimpulkan bahwa penggunaan media *flashcard* lebih efektif meningkatkan hasil belajar daripada penggunaan media konvensional.

Oleh karena itu, penggunaan media yang menarik dan kreatif dirasa perlu digunakan. Hal ini dimaksudkan, untuk meningkatkan minat belajar mahasiswa, sehingga permasalahan yang dihadapi mahasiswa saat belajar bisa terselesaikan. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran ialah *smartphone*. *Smartphone* memiliki beberapa kelebihan yang dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran. Selain itu *smartphone* yang berbasis *android*, saat ini didukung dengan berbagai macam aplikasi yang berkaitan dengan pendidikan.

Hal ini sejalan dengan pandangan Hamalik (1980:23) mengenai pengertian dan ciri-ciri media pembelajaran. Salah satu aplikasi pada *smartphone* yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran kanji ialah *N4 Kanji Quiz*. Aplikasi tersebut, bersifat permainan *edukasi* yang sederhana, namun menarik untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Jumlah kanji yang terdapat pada aplikasi tersebut sebanyak 200 kanji dasar *N4*. Istilah *N4* digunakan dalam bahasa Jepang sebagai tingkatan atau level pembelajaran bahasa Jepang.

Selain itu, aplikasi tersebut dapat di *download* secara gratis. Ditinjau dari segi penggunaannya, aplikasi tersebut sangat mudah untuk digunakan, sehingga tidak memerlukan waktu yang lama untuk bisa digunakan dengan baik. Sedangkan dari segi tampilan, fitur-fitur yang terdapat di dalam aplikasi ini sangat simpel. Kuis yang ditampilkan juga memiliki durasi waktu untuk menjawab soal-soal yang disajikan, sehingga penggunaannya memiliki tekanan untuk berpikir. Selain itu, hasil yang diperoleh dari hasil kuis yang dikerjakan dapat dibagikan ke media sosial, seperti *facebook*.

Aplikasi *N4 Kanji Quiz* jika ingin digunakan di tingkat perguruan tinggi, maka aplikasi ini dapat digunakan oleh mahasiswa semester II. Hal tersebut karena mahasiswa semester II sudah dikenalkan dengan kanji *N4*. Oleh sebab itu, untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam belajar bahasa Jepang khususnya dalam penguasaan kanji. Peneliti memandang penggunaan media pembelajaran dapat menjadi solusi alternatif guna memecahkan masalah yang dihadapi pembelajar bahasa Jepang.

Jika diamati di dalam kehidupan sehari-hari, sebagian besar mahasiswa telah menggunakan *smartphone*. Dengan memanfaatkan aplikasi pada *smartphone* yang dimiliki oleh mahasiswa, diharapkan dapat menciptakan pembelajaran yang berkualitas, yakni membantu pengajar dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih menarik. Serta dapat membantu mahasiswa dalam memecahkan masalah pembelajaran yang dihadapinya. Supaya mahasiswa mampu mencapai hasil belajar yang optimal, serta penggunaan dan fungsi *smartphone* lebih bersifat edukatif.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat masalah ini sebagai sebuah penelitian yang berjudul *Keefektifan Penggunaan Aplikasi N4 Kanji Quiz Pada Smartphone Sebagai Media Pembelajaran kanji Dasar N4 Penelitian Terhadap Mahasiswa Semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2016/2017*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini ialah :

1. Bagaimana tingkat keefektifan penggunaan aplikasi *N4 Kanji Quiz* digunakan sebagai media pembelajaran kanji dasar *N4* ?
2. Bagaimana respon subjek terhadap penggunaan aplikasi *N4 Kanji Quiz* sebagai media pembelajaran kanji dasar *N4* ?

## **C. Batasan Masalah**

Adapun batasan masalah pada penelitian ini sebagai berikut :

1. Penelitian ini dilakukan terhadap mahasiswa semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2016/2017 yang tingkat kemampuan bahasa Jepangnya belum mencapai *N4*.
2. Penggunaan aplikasi *N4 Kanji Quiz* sebagai media pembelajaran, terfokus pada latihan yang terdapat dalam fitur *practice* yang terdiri dari dua fitur yaitu latihan membaca dari kanji ke *hiragana* dan sebaliknya.
3. Kanji dasar yang diberikan yaitu 60 kanji dasar *N4* yang masuk dalam kelompok tema hobi, pekerjaan, alam, musim, badan dan waktu.

## **D. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini ialah :

1. Untuk mengetahui tingkat keefektifan dari penggunaan aplikasi *N4 Kanji Quiz* sebagai media pembelajaran kanji dasar *N4*.
2. Untuk mengetahui respon subjek setelah menggunakan aplikasi *N4 Kanji Quiz* sebagai media pembelajaran kanji dasar *N4*.

## **E. Manfaat Penelitian**

Ada beberapa manfaat pada penelitian ini, antara lain :

### **1. Manfaat Teoretis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan ilmu pendidikan bahasa Jepang, khususnya pada pembelajaran kanji sehingga penggunaan media pembelajaran bisa lebih ditingkatkan fungsi dan perannya dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

### **2. Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi peneliti**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi calon peneliti yang akan meneliti keefektifan sebuah media pembelajaran.

#### **b. Bagi mahasiswa**

Dapat menjadi solusi alternatif bagi mahasiswa yang mengambil jurusan pendidikan bahasa Jepang atau sastra bahasa Jepang, khususnya yang mengalami kesulitan pada saat pembelajaran kanji.

#### **c. Bagi pengajar**

Dapat menjadi solusi alternatif bagi pengajar bahasa Jepang dalam menyediakan media pembelajaran, khususnya pembelajaran *kanji* yang diharapkan dapat mengatasi masalah-masalah yang ditemukan pada saat pembelajaran kanji.

## **F. Sistematika Penulisan**

BAB I membahas latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II berisi landasan teori yang digunakan, meliputi huruf (kana, kanji dan romaji), pembahasan mendalam mengenai kanji (jumlah, cara baca, unsur pembentuk kanji dan tingkatan kanji), JLPT, media pembelajaran dan aplikasi *N4 Kanji Quiz*.

BAB III membahas tentang metode, subjek, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian terdiri dari angket dan soal, teknik analisis data dan pengolahan data, serta penyajian hasil penelitian.

BAB IV berisi simpulan dan saran.