

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang sulit untuk dipelajari, terutama untuk masalah *Kanji*. Mahasiswa mengalami kesulitan dalam cara penulisan, menghafal makna, dan membaca huruf *Kanji*. Penyebab dari kesulitan di atas adalah karakteristik *Kanji* yang unik yaitu memiliki *bushu* (radikal), *kakusuu* (jumlah coretan), *hitsujun* (urutan menulis), serta *yomikata* (cara baca). Setiap karakteristik *Kanji* memiliki jumlah lebih dari satu, sehingga sulit untuk dihapal. Selain itu, materi yang harus dipelajari terlalu banyak. Dalam satu pertemuan mahasiswa harus menghapal sekitar 10 huruf *Kanji* dasar dan 40 *Kanji* gabungan atau kosakata yang ditulis dengan huruf *Kanji* (*jukugo*) (Prasetiani dan Diner, 2014: 16).

Dalam hal ini huruf *Kanji* menjadi salah satu aspek yang sulit dipelajari oleh para siswa yang sedang mempelajari bahasa Jepang, bahkan di antara para siswa yang memiliki latar belakang budaya *Kanji* pun (seperti Cina, Korea, Taiwan, dan sebagainya) kadang-kadang merasa sulit bila berhadapan dengan huruf *Kanji* Jepang (Sudjianto dan Dahidi, 2004: 56). Hal ini tentu saja dialami juga oleh siswa yang tidak memiliki latar belakang “budaya *Kanji*“ seperti negara Indonesia. Sedangkan menurut hasil penelitian terbaru tahun 2019 oleh Japan Foundation, Indonesia berada di urutan ke-2 dengan jumlah pelajar sebanyak 706.603 orang,

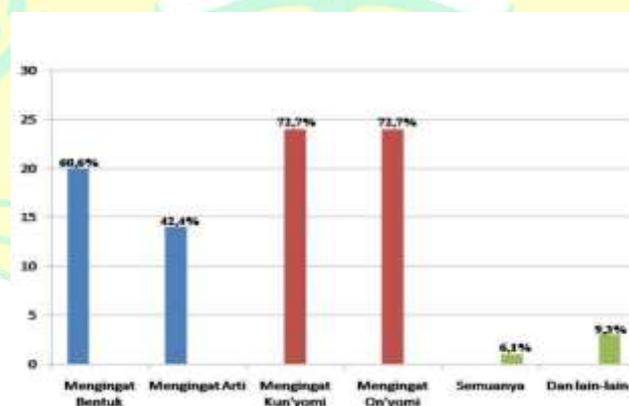
meskipun jumlah ini menurun sebanyak 38.552 orang dari survei sebelumnya (<https://www.jpf.go.jp/j/about/press/2019/dl/2019-029-02.pdf>) .

Dalam kamus besar *Kanji* bahasa Jepang yaitu *kanwa daijiten* (緩和大辞典) yang merupakan kamus *Kanji* terlengkap di Jepang, di dalamnya terdapat 50.000 huruf *Kanji*. Bagi orang Jepang sendiri jumlah tersebut merupakan jumlah yang sangat banyak, terlebih-lebih bagi pelajar bahasa Jepang yang tidak memiliki latar belakang *Kanji*, di mana mereka terbiasa dengan huruf alphabet yang berjumlah 26 huruf. Pada jaman Meiji, tepatnya tahun 1900, Departemen Kependidikan Jepang yaitu *Monbusho* (文部省) menetapkan jumlah *Kanji* yang wajib dipelajari di Sekolah Dasar sebanyak 1200 *Kanji* sebagai *Kanji* standar, kemudian 46 tahun kemudian tepatnya pada tanggal 16 November 1946 dengan maklumat cabinet ditetapkan *Tooyoo Kanji* (当用漢字). *Tooyoo Kanji* adalah *Kanji* yang digunakan secara umum dalam kehidupan sehari-hari berjumlah 1850 *Kanji*, yang di dalamnya meliputi *Kyooiku Kanji* (教育漢字). *Kyooiku Kanji* adalah *Kanji* yang harus dipelajari oleh siswa SD dan SMP jumlahnya 881 *Kanji*. Kemudian seiring dengan perkembangan jaman maka kebutuhan *Kanji* pun bertambah, oleh karena itu pada tanggal 1 Oktober 1981 ditetapkan *Jooyoo Kanji* (常用漢字). *Jooyoo Kanji* adalah *Kanji* yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari berjumlah 1945 *Kanji*, jumlah ini berasal dari *Tooyoo Kanji* dengan penambahan 95 *Kanji* (Renariah, 2002: 2-3).

Berdasarkan pengalaman penulis, banyaknya jumlah huruf *Kanji* dan cara baca *Kanji* merupakan salah satu kendala mahasiswa dalam mempelajari *Kanji*. Kemudian pada masalah ini juga terlihat dari durasi perkuliahan yang menargetkan

mahasiswa untuk menyelesaikan *Basic Kanji Book II* dalam kurun waktu 1 (satu) semester atau 6 (enam) bulan, berbeda dengan kurikulum sebelumnya yaitu *Basic Kanji Book II* untuk 1 (satu) tahun. Dalam buku *Basic Kanji Book II* terdapat 249 jenis *Kanji* serta kombinasi *Kanji* gabungan yang harus dipelajari mahasiswa tingkat dasar. Dengan banyaknya *Kanji* tersebut tentu akan mempersulit mahasiswa Bahasa Jepang yang masih berada di tingkat dasar dalam mengingat *Kanji-Kanji* yang terdapat pada *Basic Kanji Book II* dalam jangka waktu 6 (enam) bulan atau 1 (satu) semester.

Untuk mengetahui kesulitan yang dirasakan oleh mahasiswa tingkat awal, peneliti pun melakukan survei pada bulan April 2020 sebagai penelitian awal dari skripsi ini berupa angket kepada 33 responden yang terdiri dari mahasiswa angkatan 2018 dan mahasiswa angkatan 2019 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta mengenai pembelajaran mata kuliah *Kanji II*. Tujuannya untuk mengetahui kesulitan yang dialami mahasiswa tingkat dasar dalam mempelajari mata kuliah *Kanji II*. Hasil survei dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 1.1 Jenis Kesulitan dalam Mempelajari *Kanji*

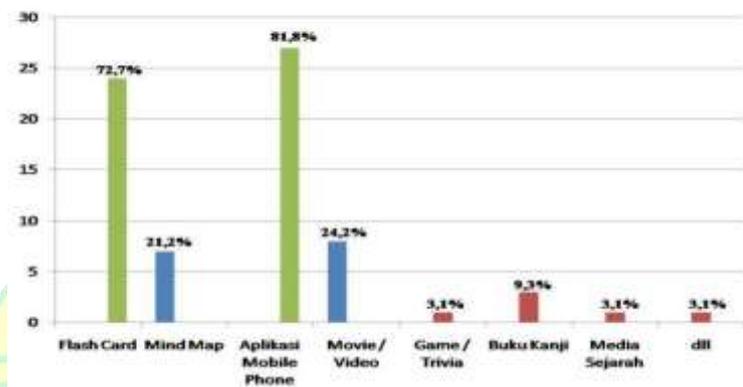
Berdasarkan hasil angket di atas, terdapat 60,6% responden menyatakan mengalami kesulitan dalam mengingat bentuk *Kanji*, 42,4% responden menyatakan mengalami kesulitan dalam mengingat arti *Kanji*, 72,7% responden menyatakan kesulitan dalam mengingat *Kun'yomi* dan *On'yomi*. Pada pertanyaan ini responden dapat menyatakan lebih dari satu.

Hal ini sesuai dengan pernyataan Kano dkk (1989: 1) bahwa pembelajaran *Kanji* memiliki beberapa kesulitan antara lain:

1. Bentuk huruf yang rumit.
2. Banyaknya jumlah huruf *Kanji*.
3. Memiliki *hyou'i* (pelambang makna) dan *hyougo* (pelambang bahasa) yang berbeda pelafalan bunyi huruf dengan alfabet.
4. Memiliki kombinasi sistem penulisan bahasa Jepang (gabungan huruf antara *Kanji* dengan *hiragana* dan *katakana*).
5. Memiliki bacaan dan makna yang berbeda.

Senada dengan pernyataan Sudjianto dan Dahidi (2004: 69) bahwa *On'yomi* dan *Kun'yomi* kadang-kadang menjadi salah satu kesulitan yang sering dirasakan oleh para pelajar pada waktu belajar huruf *Kanji*.

Kemudian apabila dikaitkan dengan media pembelajaran, peneliti juga ingin mengetahui media yang biasa digunakan mahasiswa dalam mata kuliah *Kanji*. Jawaban responden dapat dilihat pada grafik berikut.



Grafik 1.2 Media Pembelajaran *Kanji*

Berdasarkan hasil angket di atas, diketahui bahwa pernyataan tertinggi dari media pembelajaran yang sering digunakan oleh mahasiswa adalah 81,8% mahasiswa menggunakan media pembelajaran berupa *Mobile Phone*. Hal ini dapat dikatakan bahwa sebagian besar mahasiswa sudah menggunakan *Smartphone* dan penulis pun ingin melihat bagaimana ketertarikan mahasiswa apabila belajar menggunakan media pembelajaran berupa *Smartphone*.

Berdasarkan angket penelitian di atas, penulis bermaksud untuk memanfaatkan teknologi yang ada demi meningkatkan kemampuan mengingat *Kanji* mahasiswa. Untuk saat ini pendidikan sudah memasuki abad ke 21 dimana proses pembelajaran sudah berstandar Kurikulum 2013 yang dapat mengintegrasikan kemampuan literasi belajar siswa, salah satunya adalah literasi teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini sesuai dengan At-taubany (2017:174) bahwa literasi teknologi informasi dan komunikasi mampu memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kinerja dan aktivitas sehari-hari. Oleh karena itu, pembelajaran saat ini diharapkan menggunakan

beraneka ragam peralatan dan teknologi pendidikan karena pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran. Kemudian ditambahkan pula oleh Surya (2015: 170) bahwa teknologi pembelajaran memiliki potensi untuk memberikan sejumlah peluang pembelajaran bagi siswa dan memperluas fungsi-fungsi kognitif. Sehingga dari fungsi kognitif yang dimaksud ini salah satunya yaitu kemampuan mengingat.

Dalam penelitian sebelumnya, penelitian dengan media pembelajaran *Kanji* berbasis komputer telah dilakukan oleh Boy Eder (2016) Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta yaitu dengan membuat suatu media pembelajaran *Kanji* berbantuan komputer dengan aplikasi software *adobe flash*. Media pembelajaran teknologi tersebut sudah cukup baik, namun masih kurang praktis karena media yang digunakan adalah komputer.

Oleh karena itu seiring dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, kini sudah mulai banyak yang merancang media pembelajaran yang berbasis teknologi. Media pembelajaran yang dapat dimainkan di komputer sekarang dapat dimainkan pada *smartphone*. Dari semua *smartphone* yang ada, *android* menjadi pilihan utama bagi masyarakat Indonesia terutama untuk kalangan mahasiswa. Hal ini sesuai dengan pernyataan Juraman (2014: 2) bahwa banyak mahasiswa yang beralih menggunakan *smartphone android* untuk dijadikan sebagai media untuk mengakses informasi secara mudah dan tepat. Kemudian Zaini dan Soenarto (2019: 1) menambahkan bahwa pengguna aktif *smartphone* di Indonesia pada tahun 2018 sekitar 177,9 juta jiwa, penyumbang terbesar berasal dari kategori usia anak-anak dan remaja.

Kemudian Ependi dan Sopiah (2015: 110) berpendapat bahwa kebanyakan siswa menggunakan HP *android* untuk bermain "Game". Kemudian Wirawan, dkk (2013: 1) dalam jurnal yang berjudul *Analysis of Child Computer Interaction in Edutainment and Simulation Games Application on Android Platform in Indonesia* menyebutkan bahwa "Indonesia is a country with the biggest number of android based game application downloaders in the world of service providers." Yaitu mendefinisikan bahwa Indonesia merupakan negara dengan jumlah pengunduh aplikasi game berbasis android terbesar di dunia penyedia jasa *provider* atau kartu layanan telepon.

Dengan adanya hal tersebut, maka *game* berbasis *android* dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang terutama dalam pembelajaran Kanji yaitu dengan dibuatnya *Game Edukasi*. Banyaknya *Game Edukasi* saat ini akan memudahkan untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan metode yang menyenangkan. Oleh karena itu, penulis sangat berharap dapat membuat suatu media pembelajaran yang akan memicu ketertarikan mahasiswa bahasa Jepang agar dapat mempermudah mempelajari *Kanji*. Dengan memanfaatkan teknologi berupa *Android*, penulis akan mengemas *Game Edukasi Kanji* berbasis *Android*.

Kemudian untuk pembuatan *Game Edukasi Kanji* ini penulis akan menggunakan salah satu *Game engine* bernama *Construct 2*. Di Indonesia *Construct 2* merupakan salah satu *Game engine* yang cukup terkenal dikarenakan sifatnya yang mudah digunakan untuk pemula dan multiplatform. Kemudian dalam website (<https://construct-2.id.uptodown.com/windows>) *Construct 2* adalah

sebuah program untuk membuat permainan komputer HTML5, tanpa mengharuskan untuk memiliki pengalaman pemrograman dan hanya menggunakan lingkungan pengembangan 'tarik dan jatuhkan' yang intuitif. Kebanyakan peralatan program bisa digunakan dari antarmuka grafisnya tanpa harus menulis kode.

Penelitian ini menggunakan *android* sebagai media pembelajaran dimana pada pembelajaran sebelumnya pembelajaran *Kanji* lebih banyak menggunakan media konvensional dibandingkan *Android*. Dengan penggunaan *android* maka mahasiswa diharapkan dapat dengan mudah mempelajari dan mengakses pembelajaran *Kanji*, karena *android* merupakan salah satu perangkat yang banyak digunakan dan dimiliki mahasiswa. Media pembelajaran berupa *game* pada *android* membuat mahasiswa tidak akan merasa bosan, karena mahasiswa dapat belajar dan bermain di saat yang bersamaan.

Berdasarkan penjelasan di atas memberikan gambaran bahwa penelitian dalam penggunaan media pembelajaran *game* menggunakan *Construct 2* lebih mudah digunakan. Pengguna yang menggunakan *game* memiliki kepuasan tersendiri karena *game* yang digunakan akan lebih menyenangkan dan edukatif.

Sehubungan dengan permasalahan di atas, penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran *Kanji* berupa *Game Edukasi Kanji* menggunakan software dalam bentuk *game engine* bernama *Construct 2*. Dengan adanya media pembelajaran *Kanji* ini, diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mahasiswa semester I dalam meningkatkan kemampuan mengingat *Kanji* serta adanya rasa ketertarikan minat belajar mahasiswa dengan adanya media pembelajaran yang menarik, praktis, inovatif, dan interaktif. Hal ini sesuai dengan pernyataan yang

dikemukakan oleh Wallace (1993) dalam Gora dan Sunarto (2010: 26) bahwa penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran akan membuat siswa senang dan lebih rileks dalam belajar. Hal ini tentu saja akan membuat siswa lebih mudah dalam menyerap pembelajaran yang disampaikan. Oleh karena itu, penulis bermaksud melakukan penelitian berjudul “Media Pembelajaran *Game Edukasi Kanji* berbasis *Android* menggunakan *Construct 2* Terhadap Kemampuan Mengingat *Kanji*”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Dalam mempelajari bahasa Jepang, Mahasiswa memiliki kesulitan terutama dalam mengingat huruf *Kanji*.
2. Durasi pembelajaran dan banyaknya jumlah *Kanji* yang harus dipelajari mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.
3. *Kun'yomi* dan *on'yomi* merupakan kesulitan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta dalam mempelajari *Kanji*.
4. Kurangnya inovasi dan variasi media pembelajaran sehingga menyebabkan turunnya minat belajar *Kanji* pada mahasiswa.

5. Media pembelajaran hanya dapat digunakan ketika proses perkuliahan saja sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan di luar proses perkuliahan.
6. Pengembangan media pembelajaran *game edukasi Kanji* berbasis *android* masih terbatas.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka permasalahan dibatasi pada:

1. Materi pembelajaran hanya sebatas mempelajari *Kanji* bab 29 sampai dengan bab 36 pada *Basic Kanji Book II*.
2. Media pembelajaran yang digunakan adalah *Game Edukasi Kanji*.
3. Mengukur kemampuan mengingat *Kanji* pada mahasiswa semester II tahun akademik 2020/2021.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi Kanji* terhadap kemampuan mengingat *Kanji* mahasiswa semester II Tahun Akademik 2020/2021 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta?

2. Bagaimanakah tanggapan mahasiswa semester II Tahun Akademik 2020/2021 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta terhadap penggunaan media pembelajaran *Game Edukasi Kanji* dalam meningkatkan kemampuan mengingat *Kanji* pada mata kuliah *Kanji II* ?

E. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan yang dapat diambil dari penelitian *Game Edukasi Kanji* ini dan diharapkan dapat memberi manfaat, sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menambah referensi atau masukan media pendidikan, khususnya media pembelajaran untuk pembelajaran *Kanji*.

2. Kegunaan Praktis

Kemudian secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan informasi kepada pengajar mengenai media pembelajaran berupa *Game Edukasi Kanji*, serta dapat menjadi salah satu alternatif media pembelajaran dalam menyampaikan materi tentang pembelajaran *Kanji*.

Bagi mahasiswa pun dapat memberikan informasi khususnya dalam mengingat huruf *Kanji* melalui media *Game Edukasi Kanji*, dan mahasiswa dapat melakukan proses belajar di dalam kelas ataupun di luar kelas sehingga kegiatan pembelajaran tidak membosankan, lebih berkesan, serta menambah motivasi mahasiswa dalam mempelajari *Kanji*.

Kemudian dengan adanya media ini dapat menambah media pembelajaran *Kanji* sehingga dapat meningkatkan mutu pendidikan. Dan terlebih lagi agar dapat digunakan bagi masyarakat umum yang tidak belajar bahasa Jepang di universitas namun ingin mempelajari bahasa Jepang terutama untuk *Kanji*.

