

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang cukup banyak peminatnya di Indonesia. Bahkan, Indonesia menempati peringkat ke-2 sebagai negara pembelajar bahasa Jepang di dunia setelah China. Dalam survei yang dilakukan oleh *The Japan Foundation* (2019) pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mencapai 706.603 orang, sedangkan China sebanyak 1.004.625 orang (The Japan Foundation, 2019).

Dalam mempelajari bahasa Jepang, pembelajar harus mempelajari pula aspek kebahasaan lainnya. Di antaranya menghafal kosakata, menguasai pola kalimat, sistem pengucapan, menguasai tiga karakter huruf bahasa Jepang, yaitu *Hiragana*, *Katakana*, dan *Kanji*, serta aspek kebahasaan lainnya. Oleh karena itu, mempelajari bahasa Jepang merupakan hal yang sulit. Terlebih lagi bagi seorang pemula seperti siswa SMA dalam mempelajari bahasa Jepang. Hal ini didukung jurnal penelitian yang ditulis oleh Istiqomah, Dkk. Dari hasil penelitiannya, diketahui bahwa kesulitan belajar bahasa Jepang siswa SMK Bagimu Negeriku Semarang yang paling besar adalah kesulitan dalam menyusun pola kalimat dengan persentase sebanyak 79,3%. Selain itu siswa juga kesulitan dalam menulis maupun membaca huruf *hiragana* dan *katakana* dengan persentase sebesar 62,8%. Kemudian kesulitan dalam berbicara menggunakan bahasa Jepang sebesar 47,9%, serta kesulitan menggunakan kosakata dengan persentase sebesar 47,3% (Istiqomah et al., 2015). Sehingga dapat disimpulkan bahwa hampir

setengah siswa di SMK Bagimu Negeriku Semarang masih merasa kesulitan dalam pembelajaran kosakata.

Kesulitan ini juga dirasakan oleh siswa kelas XI MIPA 4 di SMA Negeri 75 Jakarta. Menurut hasil angket yang diberikan peneliti pada siswa kelas XI MIPA 4 di SMA Negeri 75 Jakarta mengenai kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Jepang, berikut adalah hasil angketnya:

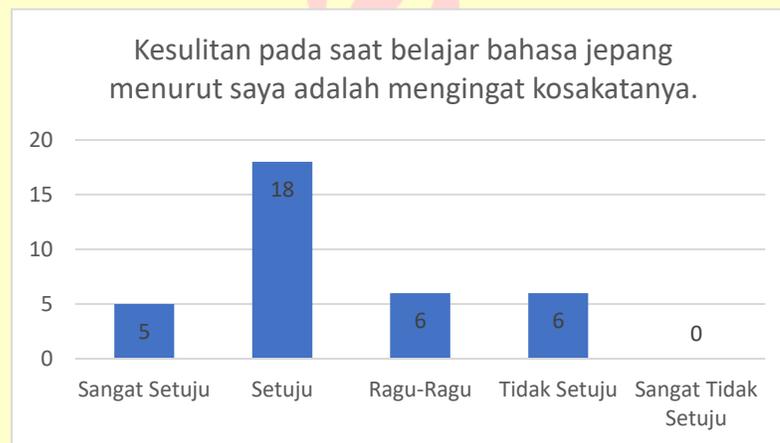


Diagram 1.1
Angket Kesulitan Belajar Bahasa Jepang Siswa.

Berdasarkan hasil angket di atas, siswa yang menjawab 'sangat setuju' sebanyak lima orang. Siswa yang menjawab 'setuju' sebanyak 18 orang. Siswa yang menjawab 'ragu-ragu' dan 'tidak setuju' masing-masing sebanyak enam orang. Dan tidak ada siswa yang menjawab 'sangat tidak setuju'. Dengan demikian, dari 35 siswa yang mengisi angket tersebut, 23 orang diantaranya merasa bahwa mengingat kosakata merupakan aspek tersulit dalam mempelajari bahasa Jepang.

Kesulitan mengingat kosakata bahasa Jepang yang dirasakan siswa ini dapat menghambat siswa dalam menguasai aspek kebahasaan lainnya seperti: tata bahasa, percakapan, dan sebagainya. Hal ini dapat diperkuat dari hasil angket yang telah diberikan. Berikut merupakan hasil angketnya:

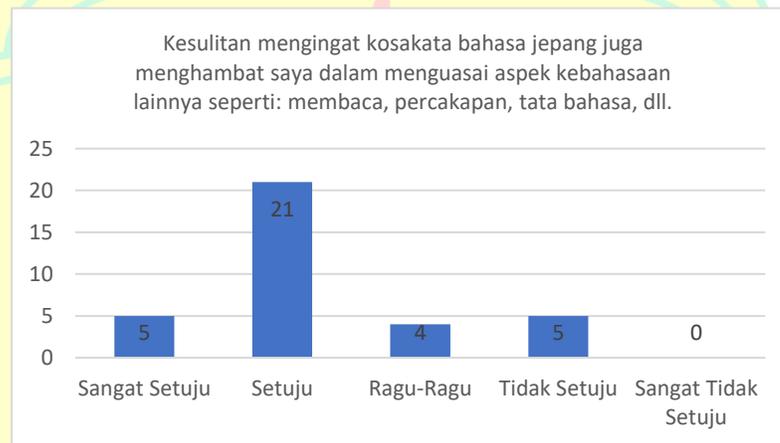


Diagram 1.2
Angket Kesulitan Belajar Bahasa Jepang Siswa.

Berdasarkan hasil angket di atas, siswa yang menjawab ‘sangat setuju’ sebanyak lima orang. Siswa yang menjawab ‘setuju’ sebanyak 21 orang. Siswa yang menjawab ‘ragu-ragu’ sebanyak empat orang. Siswa yang menjawab ‘tidak setuju’ sebanyak lima orang, dan tidak ada siswa yang menjawab ‘sangat tidak setuju’. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hampir sebagian besar siswa merasa kesulitan dalam mengingat kosakata bahasa Jepang juga dapat menghambat mereka dalam mempelajari aspek kebahasaan lainnya.

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nurlaelatin (2009) yang berjudul *Analisis Kesulitan Belajar Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XII Bahasa SMAN 1 Warungkiara Tahun Ajaran 2008/2009* yang menyatakan bahwa dalam

mempelajari bahasa Jepang, kosakata merupakan unsur terpenting yang harus dikuasai, namun masih terdapat adanya kesulitan dalam mempelajarinya. Dalam hasil penelitiannya, kemampuan belajar kosakata siswa masih sangat rendah. Dilihat dari faktor internalnya, penyebab sulitnya mempelajari kosakata bahasa Jepang adalah rendahnya kemampuan siswa untuk mengingat dan memahami kosakata, khususnya pada kata benda yang di dalamnya terdapat pengecualian, kata benda yang berasal dari bahasa asing, kata benda yang tidak ada padanan kata dengan bahasa Indonesia, motivasi belajar siswa yang masih kurang, siswa yang malas belajar dan menghafal kembali kosakata yang sudah pernah dipelajari, dan belum hafalnya huruf *hiragana* maupun *katakana* sehingga lebih menyulitkan siswa dalam membaca dan memahami kosakata bahasa Jepang.

Hal ini juga selaras dengan hasil wawancara dengan guru bahasa Jepang di SMA Negeri 75 Jakarta. Yakni berdasarkan hasil wawancaranya, bahasa Jepang bukanlah mata pelajaran utama yang berpengaruh dalam ujian kelulusan, sehingga banyak siswa yang cenderung menganggap belajar bahasa Jepang tidaklah penting. Kemudian menurut pengamatan peneliti, perlu adanya metode penugasan ke dalam bentuk yang lebih kreatif dan menyenangkan agar siswa bersemangat dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

Selain itu, munculnya virus COVID-19 yang melanda dunia dan mulai memasuki Indonesia sejak tanggal 2 Maret 2020 (Sakti, n.d.), sehingga demi menjaga keselamatan bersama, proses pembelajaran diubah menjadi proses pembelajaran jarak jauh. Pada

tanggal 24 Maret 2020 Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menerbitkan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran COVID-19. Dalam surat edaran tersebut dikatakan bahwa proses pembelajaran dilakukan secara jarak jauh (dari rumah) untuk memberikan pengalaman belajar yang bermakna bagi siswa, tanpa membebankan tuntutan siswa untuk mencapai kurikulum untuk kenaikan kelas atau kelulusan. Namun, sejak bulan Januari 2022 SMA 75 Negeri Jakarta mulai menerapkan pembelajaran *offline* 50% dan durasi satu jam pelajaran dikurangi dari 45 menit menjadi 30 menit. Kondisi ini juga dapat berubah tergantung wabah COVID-19. Apabila COVID-19 kembali meningkat, sekolah akan kembali menerapkan pembelajaran *online* 100%. Karena banyaknya hambatan siswa dalam pembelajaran, membuat siswa tidak efektif dalam mempelajari bahasa Jepang.

Penelitian yang dilakukan oleh Qodriyanti (2020) yang berjudul *Refleksi Pembelajaran Jarak Jauh Bahasa Jepang di Tengah Pandemi COVID-19* menjelaskan bahwa kekurangan dalam pembelajaran jarak jauh ini adalah siswa merasa terbebani dengan tugas-tugas dan batas pengumpulan tugas dari guru, sehingga diperlukan teknik-teknik pembelajaran yang menarik agar siswa bisa lebih bersemangat dalam proses pembelajaran. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan Jauhariyah (2020) yang berjudul *Deskripsi Kegiatan Pembelajaran Hanashikata Mahasiswa Bahasa Jepang Unesa Angkatan 2018 Saat Pandemi COVID-19* yang menjelaskan bahwa hal yang harus diperhatikan dalam pembelajaran jarak jauh adalah pentingnya pemberian

evaluasi kepada siswa pada saat pembelajaran maupun penugasan. Pemberian evaluasi berguna agar siswa dapat memahami bagian mana yang salah sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang membekas pada siswa. Kemudian, penugasan yang dilakukan dengan pola sama akan menyebabkan rasa bosan, dan penugasan dengan jumlah banyak juga akan menurunkan antusias belajar siswa. Sehingga perlu pengelolaan kembali kelas *online* yang aktif, kreatif, dan evaluatif.

Berdasarkan hasil penelitian yang dijelaskan di atas, peneliti menyimpulkan perlu adanya pembelajaran yang menarik, memudahkan siswa dalam mengerjakan tugas dengan pemberian *feedback* agar siswa lebih mudah dalam memahami pembelajaran tanpa rasa bosan. Sehingga peneliti mencoba menerapkan penguatan pembelajaran berbentuk *game* yang menyenangkan namun tetap mengedukasi siswa. Salah satu pengembangan media pembelajaran yang dapat membantu pemula dalam belajar bahasa Jepang adalah media pembelajaran berupa game edukasi (Susila et al., 2018).

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa game edukasi adalah *game* yang dibuat agar siswa dapat bermain namun tetap memperoleh ilmu dari permainan tersebut. Game edukasi merupakan terobosan baru bagi dunia pendidikan karena dengan game edukasi siswa dapat belajar secara menyenangkan tanpa adanya rasa bosan, sehingga motivasi siswa dalam belajar pun akan meningkat. Pernyataan ini didukung juga oleh jurnal penelitian yang dilakukan oleh Hartanti (2019) yang berjudul *Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Media Pembelajaran Interaktif Game Kahoot Berbasis Hypermedia SMA Negeri 1 Klaten* dapat disimpulkan bahwa dengan media

pembelajaran *kahoot* berbasis *hypermedia*, siswa dapat belajar dengan menyenangkan dan tanpa rasa bosan. Game edukasi *kahoot* juga dapat menjaga dan meningkatkan motivasi siswa, serta meningkatkan hasil belajar siswa. Terbukti dalam hasil penelitiannya, terdapat peningkatan hasil belajar siswa sehingga banyak siswa yang mendapat nilai di atas KKM (Nilai Ketuntasan Minimal) setelah belajar menggunakan game edukasi *kahoot*.

Peneliti juga memberikan angket mengenai game edukasi dalam membantu siswa kelas XI MIPA 4 dalam belajar bahasa Jepang, berikut hasilnya:

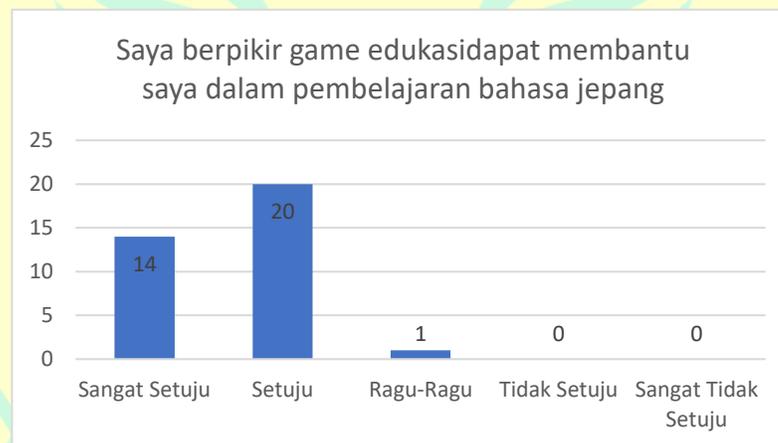


Diagram 1.3
Angket Kesulitan Belajar Bahasa Jepang Siswa.

Berdasarkan hasil angket di atas, jumlah siswa yang ‘sangat setuju’ apabila game edukasi digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang sebanyak 14 orang. Jumlah siswa yang menjawab ‘setuju’ sebanyak 20 orang. Siswa yang menjawab ‘ragu-ragu’ hanya satu orang. Dan tidak ada siswa yang menjawab ‘tidak setuju’ maupun ‘sangat tidak setuju’. Dengan ini, dapat disimpulkan bahwa memang diperlukannya game edukasi yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

Terdapat banyak game edukasi yang bisa dipakai untuk mempelajari bahasa Jepang, salah satunya yaitu *educandy*. *Educandy* merupakan game edukasi berbasis web yang memiliki slogan ‘*Making Learning Sweeter*’ yang artinya “membuat belajar lebih manis”. *Educandy* dapat dimainkan untuk pembelajaran *online* maupun tatap muka, dengan cara mengklik *link* yang sudah diberikan oleh guru. Siswa dapat memainkan *game* yang mengedukasi di dalamnya tanpa harus mengunduh aplikasinya di *handphone*, sehingga tidak membebankan siswa yang memiliki *handphone* dengan memori yang sedikit. *Game educandy* dapat digunakan pada perangkat elektronik apapun yang memiliki akses *google*. Berdasarkan hasil angket yang penulis berikan pada siswa kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 75 Jakarta mengenai ketersediaan perangkat elektronik, berikut merupakan hasil angketnya:

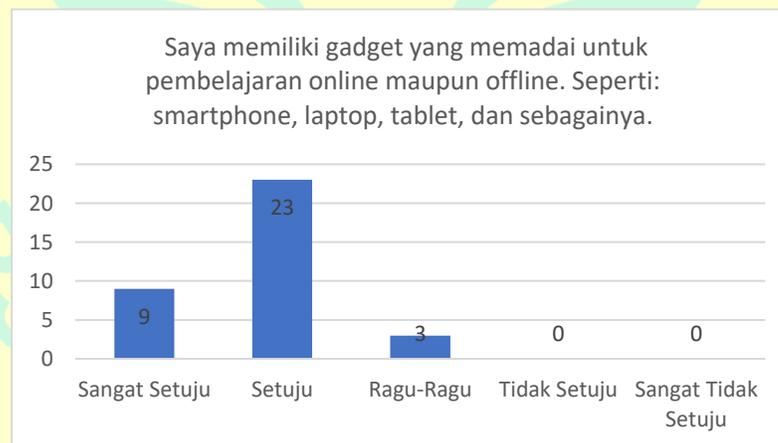


Diagram 1.4
Angket Kesulitan Belajar Bahasa Jepang Siswa.

Berdasarkan hasil angket di atas dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa memiliki *gadget* yang memadai untuk proses pembelajaran. Dan hanya tiga siswa

menjawab ragu-ragu. Maka penggunaan *game* berbasis *web* ini dapat digunakan pada kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 75 Jakarta.

Pada *game educandy*, terdapat tiga tipe permainan, yaitu *matching pairs*, *words*, dan *quiz question*. Namun dalam tiga tipe permainan tersebut masih terdapat berbagai jenis permainan. Dalam tipe permainan *matching pairs*, dibagi lagi menjadi *multiple choice*, *noughts and crosses*, *crosswords*, *match up*, dan *memory*. Dalam tipe permainan *words*, dibagi lagi menjadi *words search*, *spell it*, dan *anagrams*. Sedangkan dalam tipe permainan *quiz question* hanya terdapat satu permainan saja yaitu *multiple choice*. Sehingga banyak sekali pilihan permainan yang dapat digunakan siswa untuk pembelajaran.

Hampir di setiap permainan ada penghitungan nilai, waktu dan juga desain yang unik sehingga bermain dan belajar lebih menyenangkan. Selain itu, dalam setiap permainan terdapat pengaturan di mana siswa akan terus menjawab sampai jawabannya benar sehingga secara otomatis siswa akan mengetahui langsung jawaban yang tepat. Ketika siswa bisa menjawab hingga benar, siswa bisa lanjut ke soal berikutnya. Hal tersebut dapat melatih siswa untuk lebih bersemangat agar dapat menjawab soal yang benar. Kemudian, *educandy* juga didesain agar siswa dapat mengerjakan soal yang sama dengan jenis permainan yang berbeda. Apabila soal yang sama muncul di jenis permainan yang lain, siswa dapat mengisinya dengan mudah karena sudah mendapatkan pemahaman secara utuh dan sudah paham di luar kepala.

Hal ini dapat menjadikan solusi bagi permasalahan-permasalahan yang ada dalam sistem pembelajaran maupun penugasan bahasa Jepang di masa pandemi ini. Ulya (2021) dalam artikelnya yang berjudul *Penggunaan Educandy Sebagai Evaluasi Pembelajaran Bahasa Indonesia* menyatakan bahwa dari 20 orang responden, 19 diantaranya menjawab bahwa *educandy* ini merupakan game edukasi yang menyenangkan, dan jawaban lainnya menyatakan kalau *educandy* biasa saja. Memvariasikan jenis permainan dengan pertanyaan yang sama membuat siswa dapat memahami pelajaran secara utuh. Dengan memiliki berbagai jenis permainan kata, membuat guru lebih mudah dalam membuat kuis yang bervariasi, efektif untuk mengulas pemahaman siswa, serta menjadikan latihan soal lebih menyenangkan tanpa rasa bosan.

Dengan melihat hasil penelitian di atas, peneliti berasumsi bahwa *educandy* tidak hanya bisa dijadikan sebagai evaluasi pembelajaran, namun juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran berbasis *web* untuk meningkatkan hasil belajar khususnya dalam pelajaran yang memerlukan daya ingat.

Pengulangan soal yang sama dengan jenis permainan yang berbeda dapat meningkatkan pemahaman siswa. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (1994:43) terdapat tiga jenis teori pengulangan, salah satunya ialah teori psikologi daya. Teori ini berpendapat bahwa belajar adalah suatu kegiatan untuk melatih daya-daya yang dimiliki setiap manusia. Daya-daya yang dimaksud adalah daya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir, dan lain sebagainya. Daya-

daya tersebut dapat berkembang apabila melakukan pengulangan dalam proses pembelajarannya. Selain itu, Djamarah (2002:42) mengungkapkan bahwa pengulangan sangat membantu untuk memperbaiki semua kesan yang masih samar-samar untuk menjadi kesan yang sesungguhnya sehingga tergambar jelas dalam ingatan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pengulangan dalam pembelajaran sangat penting dilakukan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar secara utuh.

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Fitriati, Dkk (2021) yang berjudul *Implementasi Digital Based Learning Menggunakan Aplikasi Educandy* untuk Evaluasi dan Motivasi Belajar Mahasiswa Bima menunjukkan dari analisis hasil angket mengenai motivasi belajar melalui tujuh indikator, didapatkan rata-rata 88,06% dengan kategori tinggi. Maka dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan pendekatan *game* digital, pembelajaran dinilai lebih efektif dalam melakukan evaluasi serta memotivasi mahasiswa dalam memperoleh pengetahuan dibandingkan menggunakan pendekatan aplikasi *non-game*.

Melihat keunggulan dari *game educandy* ini, peneliti juga berpikir bahwa kesulitan belajar siswa dapat teratasi meskipun di tengah pandemi ini. Dengan *educandy*, siswa dapat terlatih menghafal kosakata dengan memainkan banyak permainan dengan soal yang sama. Selain itu *educandy* dapat digunakan untuk huruf *hiragana* sehingga siswa bisa lebih mudah mengingat kosakata yang dituliskan dalam huruf *hiragana*. Dalam setiap soal terdapat *feedback* yang dapat memudahkan siswa untuk mengetahui kesalahan jawabannya. Serta dengan beragamnya jenis permainan,

desain warna permainan yang beragam dan terkesan ceria. Di mana warna dipercaya sebagai pengalaman visual yang paling penting bagi manusia (Radvansky, 2006). Winchmann (2002) yang mengemukakan bahwa warna berfungsi sebagai *channel* informasi yang kuat bagi sistem kognitif manusia dan telah ditemukan juga bahwa warna memiliki peran yang signifikan dalam meningkatkan kinerja memori. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan warna yang beragam dapat membantu siswa dalam proses mengingat.

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti berasumsi bahwa *game educandy* dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dalam pembelajaran *online* maupun pembelajaran tatap muka, meningkatkan pemahaman yang utuh, memudahkan siswa dalam mengakses permainan, dan menimbulkan motivasi belajar dengan memainkan permainan yang mengedukasi serta meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang. Hal ini menjadi alasan kuat bagi peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul *Pengaruh Game educandy terhadap Peningkatan Kemampuan Mengingat Kosakata Bahasa Jepang (Penelitian Eksperimen Terhadap Siswa Kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 75 Jakarta)*.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kesulitan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.
2. Efek dari pandemi COVID-19 yang membuat durasi jam belajar siswa berkurang.
3. Efek dari pandemi COVID-19 yang membuat peraturan pembelajaran berubah-ubah sehingga membuat pembelajaran tidak efektif.
4. Kurangnya minat siswa untuk mengingat kosakata bahasa Jepang.
5. Penugasan yang banyak dan monoton sehingga diperlukannya metode pemberian tugas yang lebih kreatif dan menyenangkan.
6. Perlunya memilih media pembelajaran yang menarik sehingga menimbulkan suasana belajar yang lebih menyenangkan agar dapat meningkatkan kemampuan mengingat kosakata bagi siswa kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 75 Jakarta.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian tetap terfokus pada tujuannya, peneliti menetapkan batasan masalah sebagai berikut.

1. Penelitian ini akan dibatasi pada peningkatan kemampuan mengingat kosakata sesuai dengan tema yang ditentukan pada siswa kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 75 Jakarta dengan menggunakan *game educandy*.
2. Penelitian ini dilakukan untuk melihat pengaruh *game educandy* terhadap peningkatan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 75 Jakarta?

3. Penelitian ini juga akan dibatasi pada tanggapan siswa terhadap penggunaan *game educandy* dalam kemampuan mengingat kosakata.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah disampaikan di atas, rumusan masalah yang ingin diangkat adalah:

1. Bagaimana pengaruh *game educandy* terhadap peningkatan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang siswa kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 75 Jakarta?
2. Bagaimana tanggapan siswa terhadap penggunaan *game educandy* terhadap kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang?

E. Manfaat Penelitian

Dari penelitian ini, diharapkan adanya manfaat yang nantinya akan berguna dalam proses pembelajaran. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis bagi penulis, manfaat praktis bagi siswa, guru atau lembaga pendidikan, dan penelitian selanjutnya.

Manfaat teoritis bagi peneliti adalah diharapkan dapat menjawab permasalahan-permasalahan yang diangkat dalam latar belakang penelitian ini.

Manfaat praktis bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan mengingat kosakata, menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, serta menjadikan solusi untuk permasalahan pembelajaran di masa pandemi.

Bagi guru, sekolah atau lembaga pendidikan, penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan media pembelajaran yang inovatif, menyenangkan, tidak membosankan dan diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran maupun penugasan agar lebih bervariasi. Sedangkan bagi umum, dapat dijadikan acuan dalam penelitian selanjutnya dengan melihat kekurangan yang ada dalam penelitian ini.

