

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kanji merupakan aksara logografis yang diambil dari *hanzi* Cina dan diadaptasi ke dalam ortografi bahasa Jepang yang terjadi selama beberapa periode sejarah yang berbeda (Kess, J.F, 2005:1). Yamazaki, dkk (1997) mengungkapkan bahwa bahasa Jepang memiliki sistem penulisan campur, yaitu penggunaan aksara *kanji* dan *kana*. *Kanji* merupakan huruf yang memiliki makna dan cara baca yang berbeda-beda tergantung pemakaiannya, sedangkan huruf *kana* merupakan silabel yang tidak memiliki makna dan memiliki satu cara baca yang sudah baku. Menurut Prasetiani (2018) pada umumnya *kanji* yang berdiri sendiri dibaca dengan *kunyomi*, sedangkan *kanji* yang merupakan bagian dari kata gabungan (*jukugo*) biasanya dibaca dengan *onyomi*.

Menurut Morton & Sasanuma (1984) dalam Yamazaki, et al. (1997) secara keseluruhan terdapat hampir 50.000 karakter *kanji* dan diperkirakan setidaknya 3000 di antaranya harus dipelajari. Kemudian pada tahun 2010 Kementerian Pendidikan Jepang menetapkan jumlah *Jouyou Kanji* sebanyak 2.136 *kanji* (Paxton & Stevenant, 2014). Senada dengan hal tersebut Sudjianto (2014) mengatakan bahwa jumlah huruf *kanji* yang sering dipakai dalam kosakata kehidupan sehari-hari sekitar 2000 huruf. *Kanji-kanji* tersebut penting untuk dipelajari khususnya bagi pemelajar asing dengan tujuan agar pemelajar dapat membaca dan berkomunikasi menggunakan bahasa

Jepang dengan baik dan benar.

Kemampuan membaca *kanji* juga sangat diperlukan bagi pemelajar yang akan mengikuti *Japanese Language Proficiency Test (JLPT)*. Sertifikat JLPT biasanya dibutuhkan untuk bekerja di negara Jepang serta lembaga dan perusahaan Jepang pada umumnya. JLPT terbagi menjadi 5 level, yaitu N1, N2, N3, N4, dan N5. Level teratas adalah N1, sedangkan level terbawah adalah N5. Menurut Cahyano & Syartanti (2017) saat memasuki dunia kerja yang berhubungan dengan bahasa Jepang, sertifikat N3 berpengaruh terhadap proses seleksi administrasi tinggi. Oleh karena itu, banyak institusi pendidikan tinggi yang menetapkan sertifikat N3 sebagai salah satu syarat kelulusan dengan harapan agar lulusan bahasa Jepang siap memasuki dunia kerja. Namun, semakin tinggi *level* JLPT yang diikuti, semakin rumit pula *kanji* yang harus dipelajari dan dikuasai. Jika pemelajar tidak dapat membaca *kanji* dengan baik, maka akan sulit bagi mereka untuk mendapatkan sertifikat N3.

Kaiser (1996) mengemukakan bahwa mempelajari huruf *kanji* merupakan beban berat bagi pemelajar bahasa Jepang yang tidak memiliki latar belakang huruf *kanji* pada bahasa ibunya. Bahkan kesulitan tersebut juga dapat dialami oleh pemelajar bahasa Jepang yang menggunakan huruf *kanji* di negara asalnya. Sebab walaupun mereka menggunakan huruf *kanji* pada bahasanya, *kanji* yang digunakan dalam bahasa Jepang memiliki cara baca yang berbeda. Menurut Kess J.F (2005) saat membaca *kanji*, terdapat beberapa hal yang tidak dapat dipastikan apakah *kanji* tersebut akan memiliki cara baca Cina atau Jepang.

Selanjutnya berdasarkan 50 butir soal membaca *kanji* yang disebar pada tanggal 21 Oktober 2022 kepada 72 Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta angkatan 2022, dari hasil tes tersebut diperoleh rata-rata sebesar 59,5 atau dapat dikategorikan mendapatkan nilai C. Meskipun mahasiswa dapat dikategorikan lulus pada mata kuliah Kanji apabila memiliki nilai akhir minimal C, tetapi nilai tersebut harus ditingkatkan lagi karena saat memasuki semester III mereka akan mempelajari materi Kanji Intermediate yang tentunya memiliki level lebih sulit dibandingkan *kanji* dasar. Sebab jika pemelajar dapat meningkatkan kemampuan membaca mereka pada *kanji* tingkat dasar, tentunya hal tersebut dapat memudahkan mereka dalam mempelajari materi Kanji Intermediate di tingkat selanjutnya.

Firmansyah & Rahmawati (2018) mengungkapkan karena jumlah *kanji* yang banyak dan cara bacanya yang rumit, tidak sedikit pemelajar yang kesulitan ketika menghadapi materi Kanji. Menurut Tollini (1994) bagi pemelajar bahasa Jepang yang tidak mempunyai latar belakang huruf *kanji* di negaranya, huruf *kanji* terlihat seperti sekelompok guratan yang disusun secara kompleks. Oleh sebab itu mempelajari huruf *kanji* dapat menjadi tantangan besar untuk menguasai keterampilan membaca dan menulis bahasa Jepang.

Menurut Allen (2008), belajar menulis karakter Cina (*hanzi/kanji*) dengan tangan dari ingatan adalah penggunaan waktu yang tidak efisien. Sebaliknya, siswa pemula harus fokus pada pengenalan karakter (membaca) dan menulis elektronik. Allen menjelaskan mengenai inefisiensi pembelajaran menulis karakter Cina. Hal ini

dapat dilihat dari situasi pada saat ini dimana hampir semua orang memakai alat elektronik untuk berkomunikasi dan bekerja sehingga mereka lebih sering menulis *kanji* secara elektronik dibandingkan manual.

Selanjutnya, berdasarkan hasil angket dengan tema ‘Permasalahan Kanji’ yang disebarakan pada tanggal 1 Maret 2023 kepada angkata 2022 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta, diketahui bahwa dari 67 mahasiswa 88,1% menjawab bahwa kemampuan membaca *kanji* lebih penting dibandingkan kemampuan menulis *kanji*, 94% menjawab bahwa pembelajaran Kanji di kelas saja tidak cukup untuk mempelajari *kanji*, 61,2% mahasiswa menjawab bahwa intensitas pembelajaran Kanji II itu berat, selanjutnya 95,5% menjawab bahwa belajar *kanji* melalui *games* di gawai/laptop dapat membuat mereka lebih semangat mempelajari *kanji*, dan terakhir 97% mahasiswa menjawab bahwa mereka tertarik mencoba *games kanji* pada gawai atau laptop.

Oleh sebab itu berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa kemampuan membaca *kanji* lebih dibutuhkan dalam pembelajaran bahasa Jepang karena selain praktiknya yang lebih sering digunakan dibandingkan kemampuan menulis, dengan melatih kemampuan membaca *kanji* pemelajar juga dapat memiliki ejaan yang lebih akurat sekaligus mengenali berbagai macam bentuk huruf *kanji* yang berguna untuk membantu dalam kemampuan menulis *kanji*.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan dosen pengampu mata kuliah Kanji tingkat dasar, beliau menjelaskan bahwa materi Kanji yang diajarkan kepada mahasiswa melalui buku Basic Kanji Volume II itu terlalu banyak, baik dalam

pembelajaran tatap muka langsung ataupun *virtual*. Hal ini juga dipersulit dengan pembelajaran Kanji harus dilakukan secara *virtual* atau *online learning*. Akibatnya sulit dan tidak memungkinkan bagi dosen untuk melakukan aktivitas di buku saat perkuliahan berlangsung karena terbatas oleh media dan waktu, contohnya seperti sulit memberi tahu cara penulisan setiap *kanji*, sulit untuk menunjuk atau menyuruh mahasiswa untuk membaca *kanji*, sulit menghadirkan *games* dan sulit menjelaskan setiap kosa kata yang terdapat dalam buku Kanji saat jam perkuliahan.

Tidak sedikit pemelajar yang kesulitan mempelajari kanji karena banyaknya jumlah, bentuk, urutan penulisan dan cara baca yang harus diingat. Oleh sebab itu pemelajar tidak dapat terus menunggu materi dari guru dan harus memiliki kemandirian dalam belajar agar materi pada pelajaran kanji dapat diterima dengan baik. Hal ini juga diutarakan oleh (Choiroh, Ayu & Pratiwi, 2012) bahwa siswa yang menunggu materi yang akan diajarkan oleh gurunya adalah model pembelajaran bersifat monoton sehingga dapat membuat siswa kurang termotivasi.

Oleh karena itu diperlukan adanya strategi pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi termotivasi dan mandiri dalam pembelajaran Kanji, strategi tersebut yaitu metode *flipped classroom*. Menurut Bergmann & Sams (2012) model pembelajaran *flipped classroom* merupakan pembelajaran dimana waktu di dalam kelas tidak lagi digunakan hanya untuk menyampaikan materi, melainkan untuk latihan dan pemecahan masalah. Selanjutnya Srilatha (2018) mengemukakan bahwa kombinasi penggunaan *flipped classroom* dalam waktu mengajar dapat berguna untuk menuntun peserta didik menghilangkan keraguan mereka terhadap materi, dan

mengembangkan strategi belajar yang lebih baik.

Metode flipped classroom membuat pengajar dapat memaksimalkan waktu tatap muka di kelas untuk diskusi dan praktik. Hal tersebut tentunya dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efisien dan membuat peserta didik lebih siap untuk belajar dikarenakan materinya sudah dipelajari secara mandiri sebelum memasuki kelas. Dalam proses belajar mengajar, interaksi antara pemelajar dan pengajar memiliki peran yang sangat penting agar dapat membuat suasana belajar di kelas menjadi aktif dan hidup.

Metode flipped classroom juga memungkinkan untuk digabung dengan *virtual classroom*. Ruang kelas *virtual* adalah kelas yang dilaksanakan tanpa adanya interaksi langsung antara guru dan siswa yang menerima bahan belajar (Rachayu & Selviani, 2020). Thohir dkk (2021:38) berpendapat bahwa *virtual flipped classroom* merupakan solusi alternatif yang cukup efektif dan efisien jika dikaitkan dengan situasi dan kondisi yang sedang terjadi sekarang. Kemudian Suharno (2020: 130) mengemukakan bahwa pembelajaran flipped classroom di masa pandemi Covid-19 sangat efisien, karena peserta didik diminta untuk mempelajari materi di rumah terlebih dahulu sehingga saat pembelajaran di kelas mereka dapat lebih fokus kepada materi yang sulit dipahami ataupun kemampuannya dalam mengerjakan soal-soal yang berhubungan dengan materi tersebut.

Selanjutnya, dalam kegiatan mengajar media pembelajaran mempunyai peran penting. Menurut Miftah (2013) penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar sangat membantu pemahaman pemelajar terhadap materi. Rohani (2020)

mengutarakan bahwa diperlukan media yang tepat untuk menghasilkan interaksi belajar mengajar yang efektif dan efisien. Aqib (2010) mengatakan bahwa media merupakan sebuah perantara dalam proses pembelajaran yang berguna untuk merangsang pikiran, perasaan dan perhatian peserta didik sehingga mereka dapat termotivasi untuk terlibat dalam kegiatan belajar.

Kemudian Hasan, dkk. (2021) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang strategis untuk ikut menentukan keberhasilan proses dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran di dalam kelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan (Mahnun, Nunu, 2012 : 27).

Pada era modernisasi saat ini dimana penggunaan teknologi dalam kehidupan sangat dibutuhkan. Hampir setiap masyarakat khususnya remaja dan dewasa memiliki barang elektronik. Penggunaan gawai atau laptop juga tidak bisa dihindarkan, contohnya dalam konteks pembelajaran. Oleh sebab itu penggunaan media *online games kanji* dapat menjadi hal yang menarik untuk diterapkan pada pembelajaran Kanji di kelas.

Prasetiani (2018) dalam Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya Jepang menulis artikel yang berjudul “Meningkatkan Kemampuan *Kanji* Melalui Media *Kanji Game Online*” mengungkapkan bahwa pemelajar seringkali mengalami masalah dalam mempelajari *kanji* yaitu seperti sulit menghafal, lupa bentuk huruf *kanji* yang menyebabkan mereka tidak mampu menuliskannya dengan tepat, dan juga cara baca *on-yomi* dan *kun-yomi* yang kerap kali tertukar. Pada penelitiannya, penggunaan

games kanji online terbukti dapat meningkatkan kemampuan penguasaan *kanji* mahasiswa karena hasil rata-rata *post test* pada kelas eksperimen yang lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Selanjutnya Permatasari & Karyati (2021) dalam *Jurmas Sosial dan Humaniora* yang berjudul “Peranan Media Online ‘Tanoshiijapanese.com’ Sebagai Solusi Pembelajaran Kanji di Masa Pandemi” mengungkapkan media *online* *tanoshiijapanese.com* tepat digunakan dalam mata kuliah Kanji. Jika sebelumnya mahasiswa hanya memanfaatkan gawai untuk hiburan, setelah menggunakan media *online* tersebut kemandirian dan motivasi belajar mahasiswa semakin meningkat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *online games kanji* dapat membuat pemelajar lebih semangat serta dapat meningkatkan kemampuan penguasaan *kanji* mahasiswa. Oleh karena itu peneliti bermaksud untuk membuat media pembelajaran Kanji dengan memanfaatkan teknologi yang sudah ada demi memudahkan kegiatan mengajar *kanji* di dalam kelas dan meningkatkan motivasi mahasiswa dalam mempelajari *kanji*. Dengan memanfaatkan media *online* berupa website LearningApps, peneliti akan menyusun materi dalam buku Basic Kanji Volume II menjadi *games kanji* yang dapat digunakan baik di luar kelas ataupun di dalam kelas.

Penelitian ini menggunakan *website* sebagai media pembelajaran karena melalui *website* tersebut pemelajar dapat mempelajari *kanji* melalui gawai ataupun laptop secara praktis tanpa perlu mengunduh aplikasi dan dapat menggunakannya dimana pun dan kapan pun. Alasan lainnya yaitu, agar mahasiswa memiliki

kemudahan akses tanpa perlu mengkhawatirkan jenis gawai yang berupa android ataupun IOS.

Dalam media online LearningApps juga terdapat fitur membuat *games* yang dapat disesuaikan dengan keinginan sehingga pengguna dapat menyesuainya dengan materi pada perkuliahan. Pada penelitian ini peneliti membuat *games kanji* yang menggunakan materi dari buku Basic Kanji Volume II. Berbagai macam fitur membuat *games* pembelajaran dalam media tersebut yaitu, *matching pairs*, *multiple-choice quiz*, *freetext input*, *the millionaire game*, *fill table*, dan lain-lain. Dengan adanya variasi *games* tersebut diharapkan mahasiswa tidak akan merasa bosan saat pembelajaran karena dapat belajar dan bermain secara bersamaan.

Sehubungan dengan permasalahan yang telah diuraikan di atas, peneliti tertarik untuk membuat *games kanji* menggunakan LearningApps sebagai media pembelajaran mata kuliah Kanji II dengan metode flipped classroom, diharapkan kemampuan mahasiswa semester II dalam menguasai *kanji* dapat meningkat terutama dalam hal membaca *kanji* serta dapat meningkatkan kemandirian dan motivasi dalam mempelajari *kanji*. Oleh karena itu, peneliti bermaksud melakukan penelitian berjudul “Efektivitas Media Online LearningApps dengan Metode Flipped Classroom terhadap Kemampuan Membaca Kanji”

B. IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan masalah di atas diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kemampuan membaca *kanji* diperlukan untuk menguasai bahasa Jepang.
2. *Kanji* yang memiliki dua cara baca yaitu *kunyomi* dan *onyomi* serta memiliki banyak jenis dan bentuk membuat *kanji* tidak mudah u
3. Pemelajar kesulitan dalam mengingat *kanji* karena jumlahnya yang banyak.
4. Pemelajar bahasa Jepang masih merasakan kesulitan dalam mempelajari *kanji*.
5. Materi *kanji* yang diajarkan kepada mahasiswa untuk satu pertemuan melalui buku Basic Kanji terlalu banyak, baik dalam pembelajaran tatap muka langsung ataupun *virtual*.
6. Dalam *online class* sulit bagi dosen untuk melakukan aktivitas di buku saat perkuliahan berlangsung karena terbatas oleh media dan waktu.

C. PEMBATASAN MASALAH

Dalam penelitian ini penulis membatasi masalah terhadap beberapa hal berikut:

1. Materi yang akan diberikan terdapat pada buku Basic Kanji Volume II.
2. Penelitian ini memfokuskan pada efektivitas media online LearningApps dengan metode flipped classroom terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa dalam perkuliahan Kanji II Semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.

D. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan masalah di atas, maka perumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah efektivitas media online LearningApps dengan metode flipped classroom terhadap kemampuan membaca *kanji* mahasiswa dalam perkuliahan Kanji II Semester II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta?
2. Bagaimana tanggapan mahasiswa mengenai penerapan media online LearningApps dalam perkuliahan Kanji II Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta?

E. KEGUNAAN PENELITIAN

Kegunaan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Kegunaan teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat memperkaya perkembangan ilmu pengetahuan pendidikan bahasa Jepang khususnya yang terkait dengan pembelajaran Kanji.

2. Kegunaan Praktis

Secara praktis, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberi informasi kepada pengajar mengenai media online LearningApps yang dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam penyampaian materi dan pembuatan latihan *kanji* tingkat dasar.

Sedangkan bagi mahasiswa, media online LearningApps dapat

digunakan sebagai media untuk latihan membaca *kanji* yang prosesnya dapat dilakukan saat kegiatan belajar di dalam kelas ataupun di luar kelas, sehingga dapat memudahkan mahasiswa dalam mengulang materi karena dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

