

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kanji adalah huruf yang berasal dari Cina, kemudian diadaptasi oleh Jepang, lalu mengalami perubahan dalam bentuk dan cara penulisannya. Satu huruf kanji biasanya mempunyai lebih dari satu cara baca, terdiri dari *kunyomi* (cara baca Jepang) dan *onyomi* (cara baca Cina). Jumlah huruf kanji tingkat N5, berjumlah sekitar 100 kanji dan kanji tingkat N4 sekitar 300 huruf kanji. Semakin tinggi tingkatannya maka akan semakin banyak kanji yang perlu diketahui. Pada satu karakter kanji nama orang Jepang juga bisa terdapat 60 jenis karakter. Salah menggunakan kanji walaupun pengucapannya sama, dapat membuat orang yang memiliki nama tersebut tersinggung.

Kanji dalam bahasa Jepang juga memiliki karakteristik yang berbeda dari huruf alfabet pada umumnya. Kanji memiliki *bushu* (radikal), *kakusuu* (jumlah coretan), *hitsujun* (urutan menulis), serta *yomikata* (cara baca). Hal ini menjadikan mereka pembelajar Bahasa Jepang yang hanya terbiasa dengan huruf alfabet seperti di Indonesia akan memerlukan waktu lebih untuk beradaptasi. Selain itu, jumlah kanji yang banyak, membuat pembelajar bahasa Jepang kesulitan dalam belajar kanji. Dari penelitian yang dilakukan oleh Fajrina (2020), diketahui dari responden yang diujikan terdapat 60,6% responden menyatakan mengalami kesulitan dalam mengingat bentuk kanji. Sebanyak 42,4% responden menyatakan mengalami kesulitan dalam mengingat

arti kanji. Lalu sebanyak 72,7% responden menyatakan kesulitan dalam mengingat *kunyomi* dan *onyomi*.

Kesulitan dalam belajar kanji menjadi tantangan yang perlu diatasi oleh mereka yang bergerak di bidang pembelajaran Bahasa Jepang. Mulai dari pembuatan berbagai aplikasi belajar hingga pemanfaatan aplikasi media sosial seperti Instagram untuk pembelajaran bahasa Jepang. Ada juga yang memanfaatkan teknologi *Augmented Reality* atau AR guna pengenalan huruf-huruf kanji. *Augmented Reality* merupakan terobosan teknologi dimana elemen digital digabungkan ke dalam dunia nyata. Dengan menggunakan perangkat keras seperti kamera, sensor, dan layer untuk menangkap dunia fisik dan menggabungkannya dengan konten digital yang telah diproses. Contoh penerapan AR yang cukup populer yaitu permainan Pokemon Go dimana karakter pokemon muncul di dunia nyata melalui kamera ponsel. Prapta dkk (2018) dalam penelitiannya tentang “Aplikasi *Augmented Reality* Dinamis Pengenalan Huruf Kanji (AR-Kanji) Berbasis Android” diketahui bahwa aplikasi AR-Kanji dapat menampilkan setiap informasi beserta *audio* dari masing-masing huruf Kanji yang dilacak dengan kondisi cahaya yang baik dan dapat digunakan sesuai fungsinya pada perangkat *smartphone* dengan spesifikasi yang berbeda. Hasil dari penelitian tersebut dikemukakan tingkat kepuasan pengguna terhadap aplikasi AR-Kanji menunjukkan angka 85%. Angka ini menunjukkan bahwa media dapat digunakan untuk membantu pembelajaran kanji. Beragam macam cara serta teknik belajar kanji lainnya telah tercipta dan dengan perkembangan zaman, berbagai macam pemanfaatan

teknologi sebagai media bantu ajar menjadi sebuah inovasi dalam dunia pendidikan.

Aplikasi *smartphone* yang membantu belajar dan berlatih kanji sendiri sudah ada beberapa yang telah dikenal oleh kalangan pembelajar bahasa Jepang seperti o-benkyo, takoboto, JLPTGoi, dan lain-lain. Pada penelitian ini, peneliti mengembangkan aplikasi latihan kanji bernama “Kore wa nani”. Pada aplikasi ini, *user smartphone* dapat berlatih membaca kanji dengan dua jenis latihan yaitu pilihan ganda dan isian. Aplikasi ini juga memanfaatkan fitur widget yang terdapat pada android. Fitur widget sendiri merupakan perangkat lunak yang terdiri dari kode *portable* yang dapat digunakan pada satu atau lebih platform. Antarmuka widget bersifat ringan dan relatif mudah digunakan (Garling dan Lestari, 2010:3). Fitur widget yang menjadi perwakilan dari aplikasi dengan sifatnya yang relatif mudah digunakan, diharapkan akan semakin memudahkan pengguna *smartphone* dalam berlatih kanji menggunakan aplikasi ini tanpa membuka aplikasi secara langsung.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Masum, dkk. (2018) tentang *Importance of Using Application Widgets in Smartphone*, diketahui bahwa di zaman modern ini, peningkatan penggunaan *smartphone* dalam keseharian juga meningkatkan penggunaan aplikasi serta widget pada *smartphone*. Pengembangan widget perlu dilakukan dengan kehati-hatian seperti peningkatan desain serta penyajian informasi. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi pengalaman penggunaan widget pada *smartphone* seperti aksesibilitas konten dan kemudahan penggunaan antarmuka pengguna (*User Interface*).

Nomura (1978) menyatakan bahwa tanpa kemampuan membaca kanji, seseorang akan menghadapi kesulitan besar untuk mengakses teks berbahasa Jepang yang autentik, termasuk surat kabar, dokumen resmi, dan bahkan instruksi sehari-hari. Yamamoto (2021) mengatakan Aplikasi *mobile* berperan penting dalam pembelajaran kanji. Dengan meluasnya penggunaan *smartphone*, pembelajar dapat melakukan latihan berulang dalam waktu singkat menggunakan *smartphone*. Fitur interaktif aplikasi (misalnya, kuis, kartu *flash*, dan umpan balik suara) mendukung penguasaan cara baca dan makna kanji.

Mengingat pentingnya kemampuan membaca kanji, muncul keperluan terhadap media yang dapat membantu pembelajaran kanji. Aplikasi “Kore wa Nani” merupakan aplikasi yang dikembangkan peneliti dengan model *flashcard* digital. Dengan dua mode latihan yaitu pilihan ganda, dan isian serta fitur widget sebagai perwakilan sederhana aplikasi yang dapat digunakan pengguna tanpa perlu membuka aplikasi secara langsung. Dengan widget tersebut, diharapkan aksesibilitas konten serta kemudahan penggunaan antarmuka pengguna dapat ditingkatkan. Untuk peninjauan aplikasi sebagai media pembelajaran, penelitian ini akan melihat bagaimana persepsi para pengguna terhadap aplikasi “Kore wa Nani” sehingga aplikasi tersebut dapat benar dikatakan sebagai media pembelajaran membaca kanji. Persepsi yang didapatkan juga dapat diolah menjadi bahan evaluasi untuk pengembangan lebih lanjut di masa mendatang.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang tersebut, dapat dikatakan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana persepsi mahasiswa terhadap aplikasi “kore wa nani” sebagai media pembelajaran membaca Kanji II?
2. Bagaimana kelebihan & kekurangan aplikasi “Kore Wa Nani” sebagai media pembelajaran membaca Kanji II?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, tujuan yang hendak dikemukakan peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui persepsi mahasiswa terhadap aplikasi “Kore Wa Nani” sebagai media pembelajaran membaca Kanji II.
2. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan aplikasi berlatih kanji “Kore wa Nani” sebagai media pembelajaran membaca Kanji II.

1.4 Batasan Masalah

Dari tujuan penelitian, penyusunan penelitian ini dibatasi pada beberapa hal berikut:

1. Analisa dilakukan secara kualitatif deskriptif dengan melihat aplikasi “Kore wa Nani” dari berdasarkan empat dimensi MARS (*Mobile Apps Rating Scale*) yaitu *Engagement, Functionality, Aesthetic, Information Quality*.
2. Kanji II dalam penelitian ini merujuk kepada materi kanji yang digunakan pada aplikasi berasal dari materi perkuliahan Kanji II di semester 2 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNJ.
3. Aplikasi Kore wa Nani pada penelitian ini disertai dengan fitur widget.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang penggunaan aplikasi pembelajaran dalam pengajaran kanji.

1.5.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, peneliti berharap hasil penelitian ini memberikan beberapa manfaat praktis sebagai berikut.

1. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan acuan penggunaan aplikasi *smartphone* dalam membantu pembelajar bahasa asing.
2. Menjadi sedikit masukan dan referensi bagi para pengembang perangkat lunak untuk pembelajaran.

