

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran bahasa di masa kini menghadapi berbagai tantangan yang semakin rumit, seiring meningkatnya pengaruh globalisasi dan kebutuhan untuk penguasaan bahasa asing yang lebih cepat dan efektif. Bahasa asing tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga membuka wawasan budaya, memperluas jejaring sosial, serta meningkatkan peluang akademik dan profesional (Kopczyński, 2025). Bahasa Jepang menjadi salah satu bahasa yang sangat diminati di Indonesia, baik untuk keperluan akademik, profesional, maupun budaya. Berdasarkan laporan *Japan Foundation* tahun 2024, jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia mencapai lebih dari 700.000 orang dan menjadikan Indonesia sebagai salah satu negara dengan jumlah pembelajar bahasa Jepang yang paling banyak di dunia. Meningkatnya minat belajar bahasa Jepang ini menunjukkan adanya kebutuhan untuk metode pembelajaran yang lebih kreatif, dan sesuai dengan karakteristik belajar generasi pembelajar saat ini yang terbiasa dengan memanfaatkan teknologi dalam proses belajar.

Meskipun antusiasme terhadap pembelajaran bahasa Jepang sangat tinggi, tantangan dalam penguasaan bahasa Jepang tetap ada, terutama pada bagian *Kanji*. *Kanji* merupakan bagian penting dalam keterampilan membaca dan menulis bahasa Jepang, namun juga menjadi hambatan utama bagi sebagian besar para pembelajar. Kompleksitas bentuk, banyaknya variasi cara baca, serta

hubungan antara bunyi dan makna yang tidak selalu sama menyebabkan *Kanji* menjadi salah satu aspek yang paling sulit dikuasai.

The Japan Foundation Survey (2024) mencatat bahwa lebih dari 60% pembelajar bahasa Jepang di berbagai negara mengalami kesulitan dalam mengingat bentuk dan makna *Kanji*. Kondisi ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional, seperti penulisan berulang dan menghafal, perlu dilengkapi dengan pendekatan lain yang lebih mendukung efektivitas untuk meningkatkan daya ingat memori jangka panjang.

Kompleksitas *Kanji* tidak terlepas dari sejarah panjang perkembangannya yang turut mempengaruhi tingkat kesulitan yang harus dihadapi oleh pembelajar saat ini. *Kanji* diperkenalkan pertama kali dari Tiongkok ke Jepang sekitar abad ke-4 hingga abad ke-5 melalui interaksi budaya dan pemerintahan, lalu sejak saat itu menjadi dasar utama kemampuan membaca dan menulis masyarakat Jepang. Berdasarkan *Daikanwa Jiten*, jumlah karakter *Kanji* yang pernah tercatat mencapai sekitar 50.000 huruf, meskipun hanya sebagian kecil yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Dengan berkembangnya pendidikan modern pada era Meiji, pemerintah Jepang mulai melakukan standarisasi sistem penulisan. Pada tahun 1900, Kementerian Pendidikan (*Monbusho*) menetapkan 1.200 *Kanji* sebagai standar pembelajaran di sekolah dasar. Kebijakan ini kemudian direvisi melalui Maklumat Kabinet tahun 1946 yang menghadirkan daftar *Tōyō Kanji* berjumlah 1.850 karakter, termasuk 881 *Kyōiku Kanji* yang diwajibkan pada jenjang sekolah dasar. Reformasi lanjutan dilakukan pada tahun 1981 melalui penetapan daftar *Jōyō Kanji* yang

menggantikan *Tōyō Kanji*, menambahkan 95 karakter baru, dan menghasilkan total 1.945 huruf sebagai acuan penggunaan Kanji dalam pendidikan, media, dan dokumen resmi (Lensun, 2022:18).

Serangkaian kebijakan tersebut menunjukkan bagaimana Kanji merupakan sistem tulisan yang diatur secara formal dan terus diperbarui sesuai kebutuhan masyarakat Jepang, namun sekaligus menunjukkan tingkat kerumitan struktur dan jumlah karakter yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang.

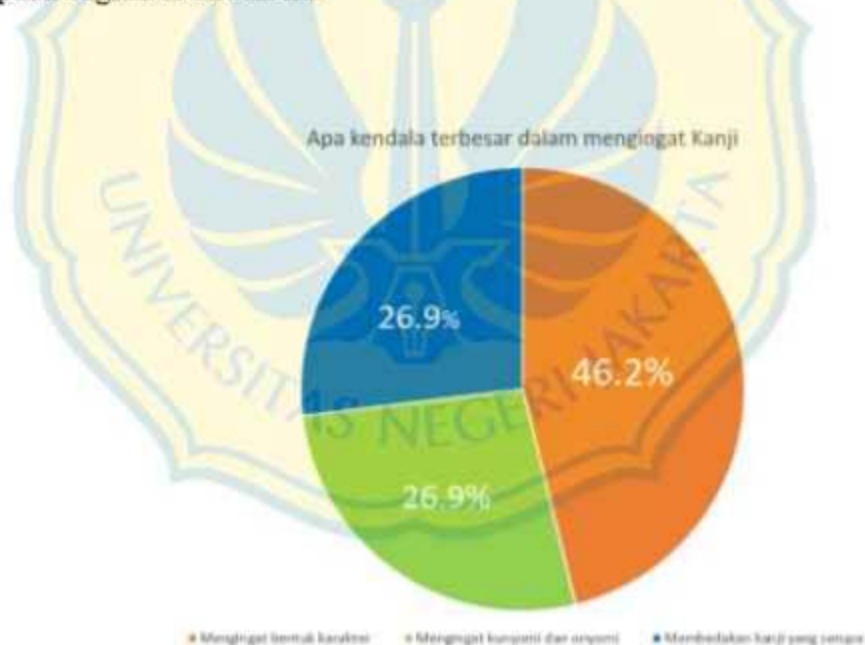
Mengingat posisi Kanji merupakan bagian penting dalam pemahaman teks bahasa Jepang, kemampuan mengingat karakter secara konsisten menjadi hal yang sangat penting. Namun, proses mengingat Kanji bukan sekadar aktivitas membaca saja, tetapi melibatkan beberapa kemampuan seperti mengingat bentuk, bunyi, makna, serta pemahaman konteks. Kompleksitas kognitif ini sejalan dengan pandangan teori pemrosesan informasi, yang menegaskan bahwa pembelajaran terjadi ketika informasi diolah secara mendalam dan dihubungkan dengan struktur pengetahuan yang sudah ada (Craik & Lockhart, 1972). Tanpa strategi penguatan memori yang tepat, pembelajar cenderung mengalami *forgetting curve* atau penurunan daya ingat secara cepat sebagaimana dijelaskan oleh Ebbinghaus (1885). Hal ini menjelaskan mengapa banyak mahasiswa masih mengalami kesulitan mengingat bentuk, arti, dan cara baca Kanji meskipun telah mempelajarinya berulang kali.

Kesulitan ini juga dialami oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta. Untuk memahami kendala yang dihadapi, peneliti melakukan pra-penelitian dengan menyebarkan angket. Pra-

penelitian ini melibatkan mahasiswa angkatan 2024 Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Negeri Jakarta yang telah menempuh mata kuliah Kanji III sebanyak 26 orang sebagai responden.

Angket yang disebarakan terdiri 8 butir pertanyaan dengan model angket terbuka untuk mengetahui kesulitan yang dialami responden selama menempuh mata kuliah Kanji III dan melihat ketertarikan mahasiswa untuk menggunakan media pembelajaran berbasis kuis.

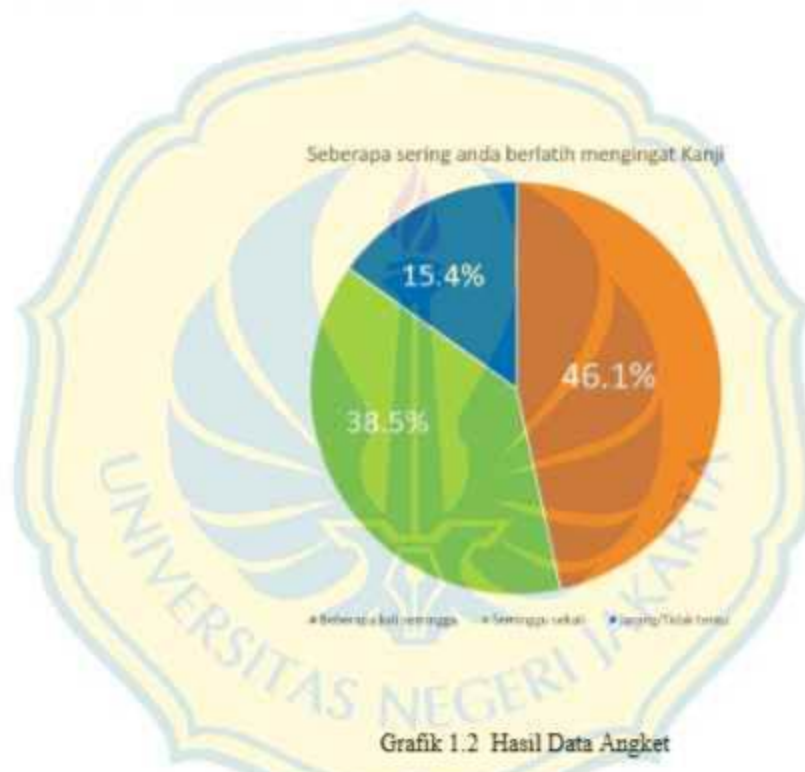
Data yang diperoleh melalui angket disajikan dalam bentuk grafik untuk mempermudah pemahaman. Uraian mengenai hasil angket tersebut disajikan pada bagian di bawah ini.



Grafik 1.1 Hasil Data Angket

Berdasarkan grafik 1.1, sebanyak 46,2% responden menyatakan mengalami kesulitan saat mengingat bentuk karakter Kanji. dari menunjukkan bahwa

tantangan terbesar dalam mempelajari Kanji terletak pada aspek visual, yaitu kemampuan mengingat bentuk karakter. Selain itu, masing-masing 26,9% responden mengaku kesulitan dalam mengingat kunyomi dan onyomi, serta kesulitan dalam membedakan Kanji yang memiliki bentuk serupa. Data ini menunjukkan bahwa aspek visual dan pelafalan Kanji menjadi tantangan tersendiri bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

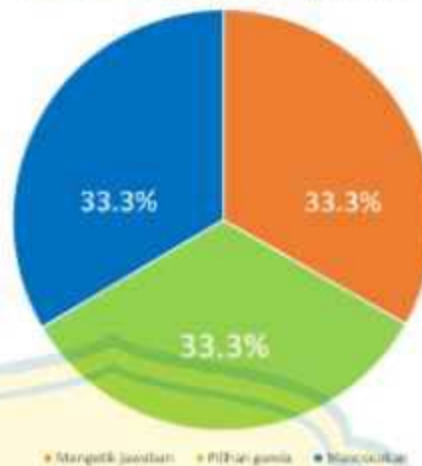


Pada grafik 1.2, frekuensi latihan mengingat Kanji responden cukup bervariasi. Sebanyak 46,1% responden menyatakan bahwa mereka berlatih mengingat Kanji beberapa kali dalam seminggu. Sementara itu, 38,5% responden mengaku hanya berlatih seminggu sekali, dan 15,4% responden lainnya menyatakan jarang atau tidak tentu dalam melatih mengingat Kanji. Data ini menunjukkan bahwa mayoritas responden memiliki rutinitas latihan,

meskipun dengan frekuensi yang berbeda-beda. Hanya sebagian kecil responden yang tidak memiliki jadwal latihan yang konsisten. Temuan ini relevan dengan kesulitan yang dialami responden dalam mengingat bentuk karakter, kunyomi, onyomi, maupun membedakan Kanji serupa, karena frekuensi latihan yang kurang optimal dapat mempengaruhi daya ingat dan pemahaman terhadap Kanji.

Di era digital saat ini, berbagai inovasi teknologi telah dikembangkan untuk membantu proses pembelajaran bahasa, termasuk pembelajaran Kanji. Salah satu bentuk inovasi tersebut adalah pemanfaatan platform kuis online berbasis *game* atau *gamification*. *Sporcle* merupakan salah satu platform kuis online yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengikuti berbagai jenis kuis, termasuk kuis untuk menghafal Kanji. Platform ini menawarkan beberapa format kuis seperti pilihan ganda, mengetik jawaban, dan menjodohkan, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran.

Jenis kuis seperti apa yang menurut Anda paling menantang dan efektif untuk menghafal Kanji? (Max : 2)

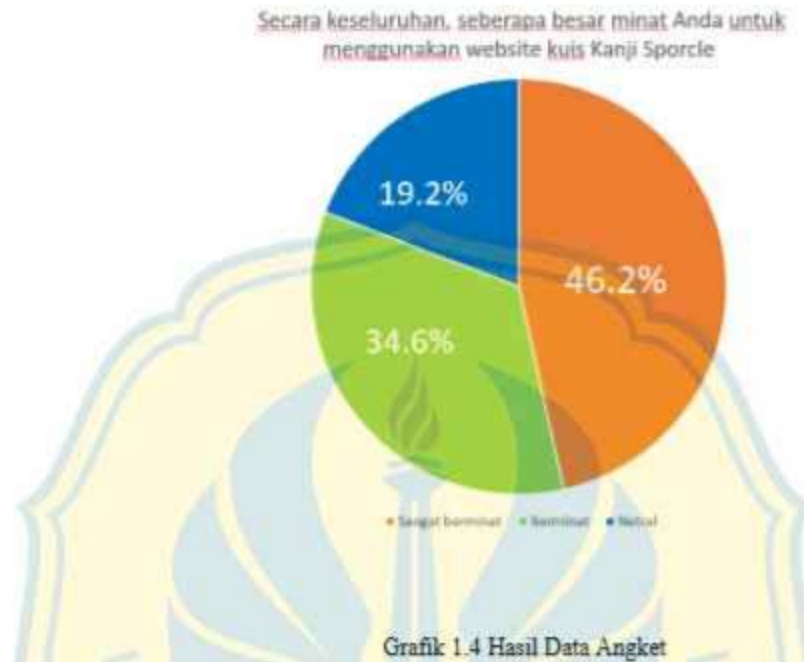


Grafik 1.3 Hasil Data Angket

Responden juga diminta pendapatnya mengenai jenis kuis yang paling menantang dan efektif untuk menghafal Kanji. Hasilnya menunjukkan distribusi yang merata, di mana masing-masing 33,3% responden memilih mengetik jawaban, 33,3% responden memilih pilihan ganda, dan 33,3% responden memilih mencocokkan.

Data ini menunjukkan bahwa ketiga jenis kuis memiliki daya tarik yang sama di kalangan responden. Tidak ada satu jenis kuis yang dominan, yang mengindikasikan bahwa variasi format kuis diperlukan untuk memenuhi preferensi belajar yang beragam. Temuan ini menjadi pertimbangan penting dalam pengembangan media *Sporcle*, di mana kombinasi ketiga jenis kuis (mengetik jawaban, pilihan ganda, dan mencocokkan) dapat digabungkan

untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih komprehensif dan efektif dalam membantu mahasiswa menghafal Kanji.



Tingkat minat responden terhadap penggunaan website kuis Kanji *Sporcle* menunjukkan hasil yang sangat positif. Sebanyak 46,2% responden menyatakan sangat berminat untuk menggunakan *Sporcle* sebagai media pembelajaran Kanji. Selanjutnya, 34,6% responden menyatakan berminat, sementara 19,2% responden lainnya bersikap netral.

Data ini menunjukkan bahwa mayoritas responden, yaitu 80,8%, memiliki ketertarikan terhadap penggunaan *Sporcle* sebagai media pembelajaran Kanji. Angka ini terdiri dari gabungan responden yang menyatakan sangat berminat dan berminat. Hanya sebagian kecil responden (19,2%) yang bersikap netral,

dan tidak ada responden yang menyatakan tidak berminat. Hal ini mengindikasikan bahwa media *Sporcle* berpotensi besar untuk diterima dan digunakan oleh mahasiswa sebagai alternatif media pembelajaran Kanji yang interaktif dan menyenangkan. Respon positif ini juga memperkuat validitas penelitian dalam menguji kelayakan media *Sporcle* untuk meningkatkan kemampuan mengingat Kanji.

Tingginya minat mahasiswa terhadap *Sporcle* tidak dapat dilepaskan dari perkembangan teknologi pendidikan saat ini. Sejalan dengan perkembangan teknologi pendidikan, tren penggunaan media digital interaktif mulai diterapkan dalam pembelajaran bahasa untuk meningkatkan motivasi, daya ingat, dan efektivitas belajar. Pendekatan berbasis *gamification* dan *retrieval practice* terbukti mampu membantu pembelajar mengakses kembali informasi dari memori jangka panjang secara lebih efektif. Mayer (2005) dalam teori *multimedia learning* juga menegaskan bahwa penyajian informasi secara visual dan verbal secara bersamaan meningkatkan kualitas pemrosesan informasi, sehingga berdampak positif terhadap daya mengingat.

Proses mengingat Kanji melibatkan keterampilan visual, fonologis, dan semantik secara bersamaan. Hal ini sesuai dengan pandangan teori kognitif yang menyatakan bahwa pembelajaran terjadi ketika informasi diproses, diolah, dan disimpan dalam memori (Schunk, 2012). Secara kognitif, kemampuan mengingat Kanji melibatkan kerja memori jangka pendek dan jangka panjang. Menurut teori Working Memory oleh Baddeley (2000), pemrosesan dan penyimpanan informasi visual-spasial dalam memori kerja sangat berperan

dalam pembelajaran karakter tulisan seperti Kanji. Namun, tanpa strategi yang tepat, informasi yang sudah dipelajari akan mudah dilupakan, sebagaimana dijelaskan oleh Ebbinghaus (1885) melalui konsep *forgetting curve*. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya menyajikan informasi, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam aktivitas yang mendukung penguatan memori.

Salah satu media digital yang memiliki karakteristik tersebut adalah Sporcle, sebuah platform kuis interaktif daring yang menekankan pembelajaran melalui permainan (*game-based learning*). Sporcle menyediakan berbagai format kuis seperti *multiple choice*, *typing quiz*, *picture click*, *matching*, dan lainnya yang memungkinkan mahasiswa berlatih mengingat Kanji melalui berbagai jalur kognitif. Aktivitas menjawab kuis pada Sporcle mendorong proses *retrieval practice*, yaitu pengambilan kembali informasi dari memori tanpa bantuan stimulus langsung. Menurut Karpicke & Roediger (2008), strategi ini merupakan salah satu metode paling efektif untuk memperkuat memori jangka panjang, terutama pada pembelajaran seperti Kanji.

Selain memfasilitasi keterlibatan aktif, media pembelajaran game juga terbukti meningkatkan daya ingat memori jangka panjang. Sebagai contoh, penelitian oleh Nurjanah dan Triyono (2020) menunjukkan bahwa *game-based learning* dapat menjadi media yang sangat tepat bagi mahasiswa Kanji, karena game memberi umpan balik yang mendorong motivasi dan partisipasi aktif selama proses pembelajaran. Lebih jauh lagi, dalam konteks lokal, Fajrina, Setiawati, dan Rismorlita (2021) mengembangkan game edukasi Kanji berbasis

Android menggunakan Construct 2, dan menemukan bahwa penggunaan game ini secara signifikan meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mengingat karakter Kanji. Di sisi lain, Kristianto, Haris, dan Pragantha (2024) merancang "Kanji Academy", sebuah game mobile yang menggabungkan mini-game kuis dan latihan menulis karakter Kanji untuk tingkatan JLPT N4 dan N5. Penelitian ini menunjukkan potensi game edukasi mobile dalam menyediakan pengalaman belajar yang interaktif dan lebih menyenangkan, sekaligus mendukung motivasi belajar jangka panjang.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif seperti Sporcle berpotensi menjadi alternatif efektif untuk mengatasi kesulitan mahasiswa dalam mengingat Kanji. Penggunaan media ini tidak hanya relevan dengan karakteristik pembelajar generasi digital, tetapi juga sejalan dengan prinsip-prinsip teori kognitif modern yang menempatkan pemrosesan informasi dan penguatan memori sebagai inti pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dalam mengukur efektivitas media pembelajaran *sporcle* terhadap kemampuan mengingat Kanji mahasiswa. Pendekatan ini dipilih karena mampu mengukur efektivitas secara objektif melalui instrumen tes pretest-posttest yang terstandarisasi, menguji hipotesis penelitian secara statistik melalui uji beda rata-rata, serta mengukur respons mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran melalui angket berskala Likert yang dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Dengan pendekatan

ini, perubahan kemampuan mengingat Kanji mahasiswa dapat dinyatakan secara terukur.

Berdasarkan seluruh pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa integrasi media pembelajaran interaktif *Sporcle* berpotensi menjadi solusi efektif untuk mengatasi kesulitan mahasiswa dalam mengingat Kanji. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji efektivitas media *sporcle* dengan desain ASSURE dalam meningkatkan kemampuan mengingat kanji mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah terdapat peningkatan kemampuan mengingat Kanji mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran *Sporcle* yang diterapkan dengan desain ASSURE?
2. Bagaimana respons mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Sporcle* dengan desain ASSURE dalam pembelajaran Kanji IV?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Menguji peningkatan kemampuan mengingat Kanji mahasiswa setelah menggunakan media pembelajaran *Sporcle* yang diterapkan dengan desain ASSURE.
2. Mengetahui respons mahasiswa terhadap penggunaan media pembelajaran *Sporcle* dengan desain ASSURE dalam pembelajaran Kanji IV.

1.4 Batasan Penelitian

Penelitian ini dibatasi pada penggunaan media kuis interaktif Sporcle dengan mengacu pada desain pembelajaran ASSURE (*Analyze learners characteristics, State objectives, Select methods, media, and materials, Utilize media and materials, Require learner participation, dan Evaluate and revise*) untuk meningkatkan kemampuan mengingat bentuk, arti Kanji, serta cara baca Kanji pada tingkat Kanji IV. Level ini dipilih karena materi pembelajaran pada Kanji IV berfokus pada *Intermediate Kanji Book Vol 1. Bab 4-5* yang memuat karakter Kanji tingkat menengah dengan kompleksitas struktur, variasi cara baca, serta kosakata yang lebih luas dibandingkan level dasar. Materi tingkat menengah ini dianggap relevan karena menuntut proses penguatan memori visual, fonologis, dan semantik yang lebih intensif, sehingga sesuai untuk mengukur efektivitas media berbasis *retrieval practice* seperti Sporcle. Penelitian ini tidak mencakup keterampilan berbicara, mendengarkan, maupun penulisan guratan Kanji, dan hanya difokuskan pada aspek pengenalan visual (*recognition*) dan pemahaman makna (*semantic recall*). Efektivitas diukur melalui peningkatan nilai pretest ke posttest serta penilaian respons mahasiswa terhadap penggunaan media *sporcle*.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis :

- a. Menyumbangkan kajian ilmiah mengenai efektivitas media pembelajaran berbasis kuis interaktif yang diintegrasikan dengan desain pembelajaran ASSURE dalam konteks retensi daya ingat terhadap Kanji.
- b. Menambah literatur mengenai penerapan pendekatan gamifikasi dan digitalisasi pembelajaran dalam pendidikan bahasa Jepang.

2. Manfaat Praktis :

- a. Memberikan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan oleh dosen atau pengajar untuk meningkatkan minat dan daya ingat mahasiswa dalam mempelajari Kanji.
- b. Membantu mahasiswa dalam proses belajar mandiri melalui media berbasis permainan seperti *Sporcle* yang dapat diakses secara fleksibel.
- c. Menjadi referensi awal bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media pembelajaran game quiz dalam pengajaran bahasa Jepang atau mata pelajaran lainnya.

1.6 Keaslian Penelitian (State of the Art)

Penelitian mengenai penggunaan media digital dan gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jepang telah dilakukan pada beberapa penelitian sebelumnya. Kajian-kajian tersebut tidak hanya membahas gamifikasi secara umum dalam pembelajaran bahasa, tetapi juga secara khusus pada pembelajaran Kanji melalui berbagai media dan pendekatan. Perkembangan tersebut menunjukkan bahwa gamifikasi merupakan topik yang terus berkembang dan dapat dikaji dari berbagai sudut pandang media maupun jenjang pembelajaran. Meskipun demikian, setiap penelitian memiliki fokus media dan tingkatan materi yang berbeda, sehingga masih terdapat aspek yang belum dikaji secara mendalam.

Penelitian-penelitian awal lebih banyak berfokus pada pengembangan dan berpengaruh gamifikasi terhadap motivasi belajar secara umum. Suwarno, Deli, dan Christian (2024) meneliti pengaruh gamifikasi berbasis *Octalysis Framework* terhadap motivasi belajar Kanji dan menemukan bahwa elemen gamifikasi dapat meningkatkan motivasi serta penerimaan teknologi dalam pembelajaran bahasa Jepang. Selanjutnya, Udjaja (2018) mengembangkan media gamifikasi berbasis *expert point cloud recognizer* untuk pembelajaran bahasa Jepang dan menunjukkan bahwa penggunaan game edukasi mampu meningkatkan retensi memori pembelajar dibandingkan metode hafalan tradisional. Kedua penelitian tersebut memberikan kontribusi dalam menjelaskan pengaruh gamifikasi terhadap

motivasi dan retensi belajar, tetapi belum mengkaji efektivitasnya melalui pengukuran hasil belajar yang terstruktur dengan desain pembelajaran tertentu.

Perkembangan penelitian kemudian mulai mengarah pada kajian yang lebih luas mengenai gamifikasi dalam pembelajaran bahasa asing. Luo, Zhu, dan Li (2023) melalui tinjauan sistematis menyimpulkan bahwa media gamifikasi memiliki dampak positif terhadap pembelajaran bahasa asing, khususnya dalam aspek keterlibatan belajar dan penguatan memori. Sejalan dengan itu itu, Plecher (2018) mengembangkan *serious game* berjudul *Dragon Tale* dan menemukan bahwa media permainan interaktif dapat meningkatkan pemahaman Kanji dasar melalui metode latihan berbasis tantangan. Penelitian tersebut menunjukkan adanya perkembangan kajian dari pengaruh gamifikasi secara umum menuju penerapannya pada media permainan yang dirancang khusus untuk Kanji, namun masih berfokus pada tingkat kanji dasar.

Selain penelitian-penelitian mengenai media permainan, kajian mengenai gamifikasi juga berkembang pada aspek desain pembelajaran di kelas. Penelitian dengan judul ゲームフィクションを活用した「学びこむ授業の開発」(Pengembangan Pembelajaran Terkonsentrasi Tinggi melalui Gamifikasi) yang dilakukan oleh Fujikawa (2016) di Chiba University juga menunjukan bahwa integrasi elemen game ke dalam

aktivitas belajar dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik secara nyata. Meskipun beberapa penelitian sebelumnya telah membahas penggunaan media gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jepang, penelitian-penelitian tersebut belum mengkaji penggunaan platform *sporcle* dalam konteks pembelajaran Kanji tingkat menengah.

Selain itu, penelitian terdahulu umumnya berfokus pada keterlibatan atau pengalaman belajar secara umum, sedangkan penelitian ini secara khusus mengukur efektivitas media *sporcle* dengan desain pembelajaran ASSURE melalui peningkatan nilai tes serta respons mahasiswa terhadap penggunaannya. Penelitian ini juga menggunakan materi pembelajaran Kanji IV yang mengacu pada Intermediate Kanji Book Vol 1. Bab 4-5, sehingga kompleksitas karakter yang dipelajari berbeda dengan penelitian sebelumnya yang berfokus pada tingkatan dasar. efektivitas hasil belajar secara umum, sedangkan penelitian ini berfokus pada efektivitas *sporcle* berdasarkan penilaian

Oleh karena itu, penelitian ini berkontribusi dalam memperluas kajian terkait implementasi gamifikasi dalam pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pada ranah peningkatan kemampuan mengingat Kanji.