

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada zaman yang semakin berkembang ini, sudah banyak yang memanfaatkan teknologi informasi sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Hal ini menghasilkan adanya pembelajaran model *E-Learning* yang dapat mempermudah pembelajaran dimana saja. Menurut Hakim (2016), *E-learning* adalah pembelajaran yang didukung dan dikembangkan oleh teknologi dan media digital juga merupakan salah satu jenis konsep pembelajaran jarak jauh. Selain itu, menurut Fadrianto (2019), *E-learning* merupakan salah satu bentuk metode pembelajaran konvensional yang diubah ke dalam format digital dengan menggunakan teknologi internet.

Penyampaian pembelajaran dari guru kepada siswa saat ini masih menggunakan bahan ajar seperti buku. Hal ini membuat siswa kurang tertarik dan bosan ketika mempelajari pelajaran sehingga menimbulkan efek malas (Winata dalam Sarida, 2018). Maka dari itu, dibutuhkan sebuah media ajar untuk memotivasi pelajar dalam menunjang pembelajaran. Menurut Waskito (2014), upaya untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan inovatif dengan

memanfaatkan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar, seperti menggunakan media pembelajaran multimedia. Selain itu menurut Asyhar dalam Ananta (2018), penggunaan multimedia dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami konsep dengan lebih mudah dan dapat menimbulkan kesan positif bagi guru, menghemat waktu dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Berdasarkan kutipan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan adanya media pembelajaran multimedia dapat meningkatkan motivasi dan kemampuan belajar siswa.

Pentingnya menguasai bahasa yaitu agar dapat menjangkau masyarakat yang lebih luas. Hal ini, sejalan dengan Setiana dalam maysarah (2021), menyatakan bahwa penguasaan bahasa asing memiliki peran penting dalam berbagai aspek kehidupan. Banyaknya bahasa asing yang dapat kita pelajari membuat kita dapat berkomunikasi dengan mudah. Hal ini terkait dengan pernyataan menurut Setiana (2019), *hard skill dan soft skill* memiliki hubungan yang sangat erat dan tidak terpisahkan karena keduanya saling melengkapi dan saling menyeimbangkan. Banyak sekali bahasa asing didunia ini yang dapat kita pelajari, salah satunya seperti bahasa Jepang. Mempelajari bahasa Jepang perlu mengenal dan menguasai huruf-huruf Jepang. Menurut Iwabuchi dalam Kurniawati

(2022), bahasa Jepang adalah bahasa yang diungkapkan secara tertulis dengan menggunakan huruf (kanji, hiragana, katakana, romaji). Kanji merupakan salah satu huruf Jepang yang penting dalam pembelajaran bahasa Jepang. Begitupun menurut Setiawati (2018), Peran kanji menjadi sangat penting karena membantu seseorang lebih mudah memahami wacana tertulis. Kanji memiliki jumlah yang berbeda-beda pada setiap tingkatannya. Menurut *Jeducation Indonesia* (2019), jumlah kanji N5 yang perlu dikuasai adalah sekitar 100 kanji dengan 800 kosakata disertai kemampuan membaca sekaligus kemampuan menulis hiragana dan katakana untuk pemula, N4 harus menguasai 300 dan 1.500 kosakata, N3 harus menguasai kurang lebih 650 kanji dan 3.750 kosakata, N2 level harus dapat menguasai 1.000 kanji dan 6.000 kosakata, dan N1 merupakan level tertinggi yang harus menguasai sekitar 2.000 kanji dan 10.000 kosakata. Pada penelitian ini penulis hanya berfokus pada kanji N5 untuk dipelajari oleh pemula.

Pada pembelajaran bahasa Jepang khususnya kanji merupakan tingkatan yang sulit untuk dipelajari pelajar karena memiliki cara baca, coretan, urutan penulisan dan jumlah yang banyak. Begitupun menurut Renariah dalam Fajar (2020), Kanji merupakan bidang yang sulit dipelajari dalam pembelajaran bahasa Jepang, terutama bagi pembelajar yang tidak memiliki budaya Kanji (Hikanjiken)

karena sudah familiar dengan huruf abjad dalam bahasa ibunya. Sedangkan Menurut Halpern dalam Akbar (2020), menyatakan bahwa kesulitan belajar kanji juga berkaitan dengan harus mempelajari banyaknya cara baca dari masing-masing kanji dan mengetahui bahwa setiap kanji memiliki banyak makna ketika digabungkan. Dalam hal ini, penulis merasa bahwa perlu menciptakan sebuah media pembelajaran kanji dasar N5 berbasis android agar memudahkan penggunaannya untuk proses pembelajaran.

Penelitian terdahulu tentang media pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan multimedia dilakukan oleh Bintang (2016), merancang media pembelajaran bahasa Jepang dengan hasil aplikasi yang berisi mengenai penyampaian materi yang berfokus pada cara membaca kanji dengan disertai beberapa latihan soal yang berbentuk *essay* agar dapat memudahkan siswa dalam mengingat kanji. Namun, media pembelajaran ini tidak ada ilustrasi atau animasi mengenai cara menulis kanji dan hanya dapat digunakan pada laptop dan *computer* saja tidak bisa digunakan pada *smartphone*. Selain itu Fajar (2020), merancang sebuah media pembelajaran yang bertujuan untuk mengasah kemampuan kecepatan membaca kanji. Namun, pada aplikasi ini tidak adanya materi yang disampaikan dan aplikasi ini hanya bisa digunakan pada laptop dan komputer saja. Adapun

penelitian yang dilakukan oleh El-Adly (2021), merancang aplikasi *game* kanji agar dapat membantu pelajar dalam mengingat kanji yang sudah dipelajari. Namun aplikasi ini hanya berfokus pada *game* mengingat kanji saja tidak ada materi yang disampaikan sebelumnya.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran kanji, penulis bermaksud membuat sebuah aplikasi media pembelajaran kanji yang bernama *Kaoru N5* dengan melihat dari kelebihan dan kekurangan yang terdapat pada penelitian sebelumnya seperti menambahkan materi, *quiz* dan *game* pada aplikasi *Kaoru N5*. *Kaoru N5* ini merupakan singkatan dari *kanji o oboeru* yang memiliki arti mengingat kanji. Hal ini sesuai dengan tujuan penulis yaitu dengan adanya aplikasi ini pelajar dapat mengingat kanji dasar N5.

Perbedaan penelitian yang dilakukan penulis terletak pada beberapa hal seperti, penulis akan merancang sebuah media pembelajaran berbasis android agar dapat digunakan dengan mudah dimana saja. Selain itu, penulis akan berfokus kepada materi mengenai kanji N5 yang berisi tentang cara baca, cara menulis dengan ditambahkan beberapa kosakata kanji yang disertai ilustrasi-ilustrasi menarik yang dapat membantu meningkatkan daya ingat pelajar terhadap huruf kanji. Hal ini bertujuan agar pelajar dapat lulus N5 setelah belajar pada aplikasi

Kaoru N5 ini. Materi yang ada pada aplikasi *Kaoru N5* dapat diunduh dan disimpan pada *smartphone* pengguna agar pengguna juga dapat melihat materi tanpa masuk pada aplikasi tersebut. Penulis juga akan menambahkan halaman khusus untuk melatih cara menulis kanji yang benar, Hal ini bertujuan agar pengguna dapat melatih menulis kanji secara langsung pada aplikasi *Kaoru N5*. Selain itu, penulis akan membuat *game* yang dapat menghibur pengguna sekaligus mengasah kemampuan pengguna dengan menjawab soal-soal yang muncul pada *game* tersebut. Adapun *quiz* pada aplikasi *Kaoru N5* menggunakan *quiz* dengan jenis pilihan ganda yang dirasa efektif untuk menguji daya ingatan pelajar terhadap kanji N5. Hasil nilai *quiz* dapat dilihat langsung agar pelajar dapat melihat sampai mana kemampuan pelajar. Berdasarkan latar belakang yang diatas, penulis melakukan penelitian yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi *Kaoru N5* untuk Pembelajaran Kanji N5 berbasis Android”.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara rancang bangun aplikasi *Kaoru N5* sebagai multimedia pembelajaran kanji N5?
2. Bagaimana tanggapan responden mengenai aplikasi *Kaoru N5* sebagai multimedia pembelajaran kanji N5?

1.3 Batasan Penelitian

Pada penelitian ini membatasi beberapa permasalahan yang akan digunakan agar tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Menghindari penyimpangan masalah, penulis akan membatasi pada kanji N5 yang terdapat pada buku “*Kanji Masuta N5*” sebanyak 119 kanji. Pada aplikasi *Kaoru N5* akan memfokuskan pada cara baca kanji, cara menulis kanji, kosakata dan beberapa latihan soal saja.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan cara pembuatan aplikasi *Kaoru N5* sebagai multimedia pembelajaran kanji N5.
2. Untuk mengetahui tanggapan responden mengenai aplikasi *Kaoru N5* sebagai multimedia pembelajaran kanji N5.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis berharap banyak manfaat yang dapat diambil dari aplikasi pembelajaran kanji N5 berbasis android ini. Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1.5.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian penerapan media pembelajaran dapat memberikan sebuah referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan khususnya pada proses belajar mengajar bahasa Jepang, serta dapat memberikan landasan bagi para peneliti lain dalam melakukan penelitian yang serupa untuk meningkatkan kemampuan pelajar.

1.5.2 Manfaat Praktis

1. Bagi pengguna atau pelajar bahasa Jepang, hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan dan meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran kanji.
2. Bagi pengajar bahasa Jepang, penerapan aplikasi *Kaoru N5* ini diharapkan dapat menjadi salah satu sarana pengajaran yang dapat dalam penyampaian materi kepada para pelajar.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu bab pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran dengan penjabaran sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai tema penelitian seperti pembelajaran, multimedia, aplikasi, android, kanji, penerapan tes sebagai salah satu alat evaluasi pembelajaran kanji, mnemonik, kanji masuta N5.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan, populasi dan sampel (objek) penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi temuan dan pembahasan mengenai tema penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian, serta keterbatasan penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya.