

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Huruf kanji adalah aksara yang awalnya bermula dari peradaban Cina yang diadopsi menjadi salah satu jenis huruf dalam sistem penulisan dalam bahasa Jepang. Dalam bahasa Jepang, kanji digunakan bersamaan dengan huruf hiragana dan katakana. Namun, tidak seperti hiragana dan katakana yang merupakan alfabet, kanji termasuk dalam kategori logografik. Logografik adalah simbol yang dibuat untuk merepresentasikan suatu kata benda, kata sifat, maupun ungkapan. Itu artinya jumlah huruf kanji sangatlah banyak karena setiap kosakata dilambangkan dengan huruf kanji yang berbeda-beda.

Saat ini di Jepang terdapat 2136 kanji dasar yang dikenal sebagai *Jouyou* Kanji yang menjadi jumlah standar untuk dikuasai bagi mereka yang telah menyelesaikan wajib belajar, serta standar untuk digunakan dalam dokumen-dokumen pemerintahan. Cook dan Bassetti (2005: 3) menjelaskan bahwa seseorang harus mengetahui sekitar 2000 kanji agar dapat memperoleh kecakapan dalam menulis dan membaca dalam bahasa Jepang.

Jumlah huruf kanji yang banyak seringkali menjadi rintangan bagi pembelajar bahasa Jepang khususnya pada tingkat dasar (Paxton, 2014: 91). Hal ini dikarenakan seseorang yang baru mempelajari bahasa Jepang tentunya masih belum familiar dengan bentuk dari huruf kanji. Kesulitan seperti ini umumnya dialami oleh para pembelajar yang memiliki latar belakang bahasa alfabetis, seperti bahasa Indonesia. Selanjutnya, Mori (2014: 404) menyatakan bahwa pembelajar

akan mengalami kesulitan dalam memahami kanji secara kognitif jika mereka sebelumnya tidak memiliki pengalaman dengan huruf logografik.

Disisi lain, penting bagi para pembelajar bahasa Jepang dalam masa studinya untuk mengikuti ujian kemampuan bahasa Jepang yang disebut *Japanese Language Proficiency Test (JLPT)*, JLPT merupakan tes yang terstandarisasi untuk mengukur kemampuan bahasa Jepang bagi penutur bahasa asing. Salah satu aspek yang diujikan dalam JLPT adalah penguasaan kosakata atau *moji goi*, dimana para peserta tes diharuskan untuk menguasai sejumlah kanji tertentu agar dapat menyelesaikan soal-soal yang ada dalam tes ini.

Pembelajar bahasa Jepang pada tingkat dasar biasanya akan mengikuti ujian N5 setelah menempuh satu semester pertama dalam masa perkuliahan. Setelah lulus pada tingkat N5, mereka harus menghafal sekitar 181 kanji tambahan jika mereka akan mengikuti ujian N4. Saat ini sertifikat JLPT dibutuhkan sebagai syarat kelulusan bagi mahasiswa jurusan bahasa Jepang di beberapa universitas seperti UNIKOM, atau ketika melamar kerja di beberapa perusahaan Jepang.

Dalam dunia pendidikan, Beberapa teknik telah dikembangkan untuk mengatasi kesulitan dalam menghafal, salah satunya disebut mnemonik. Pengertian mnemonik menurut Foster (2009:123) adalah sebuah cara untuk mengelola informasi agar lebih mudah diingat. Mnemonik dapat berupa kode, citra visual atau sajak (bisa juga kombinasi dari beberapa). Dari definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa mnemonik adalah teknik untuk memacu daya ingat yang dapat menggunakan media apapun. Heisig (2007:3) menjelaskan bahwa menghafal huruf kanji dapat dengan mudah dilakukan jika dibantu oleh metode mnemonik berupa

ingatan visual (*visual memory*). Oleh karena itu, mnemonik dapat digunakan dalam proses menghafal apapun, termasuk sebagai metode untuk membantu proses menghafal *kanji*.

Penelitian-penelitian terdahulu tentang multimedia pembelajaran huruf kanji sudah banyak dilakukan. Lensun (2015) meneliti efektivitas penggunaan aplikasi pembelajaran kanji menggunakan metode mnemonik pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang. Hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa mahasiswa mengalami peningkatan dalam penguasaan kanji yang terdiri dari empat aspek yaitu membaca, menulis, penggunaan dalam kalimat, dan menghafal. Selain itu, Ashfaraini (2018) dalam penelitiannya mengembangkan aplikasi ‘KANBEN’ (Kanji no Benkyou) sebagai multimedia pembelajaran kanji tingkat dasar. Aplikasi ini mendapatkan sebesar 83.9% respon yang positif oleh para siswa.

Dari dua contoh penelitian di atas, dapat dikatakan bahwa penelitian mengenai aplikasi untuk pembelajaran kanji sudah banyak dilakukan, namun penulis belum menemukan penelitian tentang pembuatan multimedia pembelajaran kanji yang menggunakan metode mnemonik di dalamnya, khususnya untuk JLPT tingkat N4.

Berdasarkan latar belakang di atas, dalam penelitian ini penulis akan membuat aplikasi pembelajaran kanji N4 yang diberi nama Kanji *Visual*. Dalam aplikasi ini terdapat 100 buah kanji JLPT N4 yang masing-masing terdapat materi berupa cara baca, kosakata, serta ilustrasi mnemonik dari tiap kanji. Penelitian ini berjudul *Kanji Visual Sebagai “Multimedia Pembelajaran Kanji N4 pada Smartphone berbasis Android”*.

1.2 Rumusan Masalah

- a. Bagaimana cara pembuatan aplikasi *Kanji Visual* sebagai multimedia pembelajaran kanji N4?
- b. Bagaimana cara pengoperasian aplikasi *Kanji Visual* sebagai multimedia pembelajaran kanji N4?
- c. Bagaimana tanggapan responden mengenai aplikasi *Kanji Visual* sebagai multimedia pembelajaran kanji N4?

1.3 Batasan Masalah

Materi dalam aplikasi *Kanji Visual* dibatasi sejumlah 100 buah kanji dari total 181 kanji N4 yang ada di dalam buku Genki Kanji Look and Learn. Pembatasan jumlah kanji dilakukan karena keterbatasan waktu saat proses pembuatan aplikasi, penulis hanya memasukkan 100 buah kanji untuk materi dalam aplikasi *Kanji Visual*.

1.4 Tujuan Penelitian

- a. Untuk mendeskripsikan cara pembuatan aplikasi *Kanji Visual* sebagai multimedia pembelajaran kanji N4.
- b. Untuk mendeskripsikan cara pengoperasian aplikasi *Kanji Visual* sebagai multimedia pembelajaran kanji N4.
- c. Untuk mengetahui tanggapan responden mengenai aplikasi *Kanji Visual* sebagai multimedia pembelajaran kanji N4.

1.5 Manfaat Penelitian

Aplikasi multimedia pembelajaran kanji N4 pada *smartphone* berbasis *Android* ini diharapkan dapat memberikan manfaat positif bagi para pengguna ataupun bagi penulis. Adapun manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil dari penelitian penerapan multimedia pembelajaran ini dapat memberikan referensi dalam meningkatkan kualitas pendidikan dan proses belajar mengajar bahasa Jepang khususnya kanji.

b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi pembelajar bahasa Jepang, hasil penelitian diharapkan dapat meningkatkan efektivitas dan semangat dalam mempelajari huruf kanji.
2. Bagi pengajar bahasa Jepang, penerapan aplikasi multimedia ini dapat menjadi fasilitas yang mempermudah dalam menerangkan materi kepada para pembelajar.
3. Sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan aplikasi multimedia pembelajaran bahasa Jepang khususnya kanji.

1.6 Definisi Operasional

Kanji Visual adalah aplikasi multimedia pembelajaran alternatif yang dibuat untuk membantu proses pembelajaran kanji N4 dengan metode mnemonik berupa gambar. Aplikasi ini berisi daftar materi yang terdiri dari 100 huruf kanji yang di

dalamnya terdapat penjelasan dari setiap kanji secara individual berupa cara baca, contoh kosakata serta ilustrasi mnemonik yang bertujuan untuk memberikan bantuan memori (*Visual Aid*) untuk mempermudah para pengguna dalam menghafal bentuk kanji.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab dengan pokok-pokok permasalahannya. Sistematika penulisan secara umum dari laporan ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, maksud dan tujuan, batasan-batasan masalahnya, dan metode pengumpulan data yang digunakan serta sistematika penulisan laporan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab II ini dijelaskan tentang teori-teori yang menunjang kajian dan menjawab proses permasalahan yang akan diteliti.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang jenis metode yang digunakan, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan data.

BAB IV : PEMBAHASAN

Pada Bab ini berisikan tentang penerapan sistem yang terdiri dari pembentukan program aplikasi serta kebutuhan *hardware* dan *software*.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini penulis memaparkan kesimpulan dari hasil penelitian yang penulis lakukan mengenai pengembangan aplikasi *Kanji Visual* serta saran dan rekomendasi bagi penelitian-penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pengembangan aplikasi multimedia pembelajaran bahasa Jepang.