

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kanji merupakan salah satu aspek yang sangat penting dalam mempelajari bahasa Jepang, namun banyak pembelajar bahasa Jepang yang merasa bahwa kanji merupakan salah satu aspek sangat sulit untuk dipelajari. Dahidi dan Sudjianto (2004) dalam Karyati dan Rahmawati (2019) menyebutkan bahwa dalam pembelajaran bahasa Jepang terdapat beberapa kesulitan belajar, salah satunya dalam pembelajaran Kanji. Kanji merupakan salah satu aspek yang sulit bagi para siswa yang mempelajari bahasa Jepang, terutama bagi siswa yang tidak mempunyai latar belakang budaya Kanji. Bahkan bagi para siswa yang mempunyai latar belakang Kanji pun kadang-kadang menganggap sulit bila berhadapan dengan Kanji Jepang.

Menurut Nesbitt dan Muller (2016) terdapat kesulitan dan merasa monoton ketika mempelajari kanji khususnya bagi pembelajar non kanji karena kanji memiliki cara baca dan arti yang bermacam-macam. Selain itu menurut Renariah (2002) dalam Fajar (2020) kanji merupakan huruf yang rumit dan sulit untuk dipelajari, akan tetapi kanji adalah salah satu huruf yang memiliki peran sangat penting dalam bahasa Jepang karena setiap huruf menyatakan arti.

Seiring dengan kemajuan teknologi, pembelajaran kanji konvensional telah bergeser menjadi pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat teknologi. Karena metode pembelajaran bahasa Jepang dapat dilayankan dengan cara yang lebih menarik

dengan memberikan inovasi pada metode pembelajaran seperti melalui web yang di desain secara efektif dan efisien agar mahasiswa dapat dengan mudah mempelajari bahasa Jepang dan tidak cepat bosan dalam proses belajar bahasa Jepang khususnya pada bidang kanji.

Hal tersebut sejalan dengan pendapat Miangah dan Nezarat (2012) dalam Pratama, Yordania, Harisin dan Halim (2013) menyebutkan bahwa konsep pembelajaran bahasa dengan *E-learning* dipercaya dapat menjadi solusi ideal untuk pembelajaran bahasa dalam konteks waktu dan tempat. Selanjutnya Supriyanto (2018) mengemukakan bahwa hasil belajar siswa lebih baik melalui penggunaan *E-learning*. Penggunaan pembelajaran online merupakan hal yang baru bagi siswa, sehingga siswa menjadi penasaran dan ingin tahu. Siswa semakin antusias dan termotivasi untuk belajar melalui *E-learning* untuk meningkatkan motivasi serta prestasi siswa dalam belajar.

Seperti penelitian yang telah dilakukan oleh Maulana, Pangaribuan, Zesty, Nadjar, Robin (2022) yang menyatakan bahwa Aplikasi pembelajaran bahasa Jepang dapat membantu para pelajar tingkat rendah (level N5 bahasa Jepang) dalam mengatasi permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jepang, seperti ketakutan dalam berkomunikasi, kebosanan dan kesulitan dalam menguasai Kanji. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan mempermudah pelajar dalam mempelajari bahasa Jepang lewat integrasi dengan unsur gamifikasi.

Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan aplikasi kanji berbasis web, Syaripudin (2018). Menurut Syaripudin aplikasi tersebut dapat dijadikan tes kanji N5

alternatif khususnya untuk membantu dosen kanji dalam proses belajar mengajar agar lebih efisien dan efektif dalam memberikan tes kanji kepada mahasiswa tingkat I atau setara dengan level N5. Kemudian Fauzi, Haryanti, Setiana (2017) menyimpulkan bahwa aplikasi Kanji *Hunter* bisa dijadikan sebagai media pembelajaran kanji untuk mahasiswa tingkat dasar/pemula, karena media pembelajaran ini di nilai cukup representatif untuk bisa digunakan dalam proses belajar dan materi pembelajaran yang sesuai untuk tingkat dasar.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis merasa bahwa penggunaan metode *E-Learning* dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam mempelajari kanji sangat dibutuhkan, sehingga ke depannya diharapkan dengan metode ini dapat lebih membantu serta memudahkan mahasiswa dalam mempelajari kanji yang bisa diakses dalam kondisi apapun dan dimanapun. Dalam media baru (*new media*) yang penulis buat diberi nama *R2JAPAN*. Pada pembuatan ini, penulis menggunakan aplikasi *website builder* yang bernama *Mobirise*.

Studi pendahuluan yang penulis lakukan kepada mahasiswa tingkat I Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia angkatan 2022/2023 yang menunjukkan bahwa 60% responden yang tertarik dengan pembelajaran berbasis teknologi karena dianggap lebih efektif dalam memahami serta mencari materi pembelajaran.

Inovasi dan perbedaan yang dibuat oleh penulis adalah dengan menyediakan materi kanji N5 sesuai dengan buku acuan, serta fitur latihan soal/quiz kanji N5 yang akan menjadikan kelebihan dalam media pembelajaran ini. Pengembangan dari media

ini ada pada isi materi kanji yang meliputi cara penulisan kanji, arti dari masing-masing kanji, jumlah coretan kanji, dan contoh kosakata sesuai kanji. Dengan adanya media pembelajaran ini, diharapkan dapat sangat membantu bagi pembelajar yang ingin mempelajari bahasa Jepang khususnya kanji secara mandiri/individu yang memungkinkan untuk diakses dimana saja dan kapan saja, dan diharapkan dapat membantu pembelajar bahasa Jepang yang akan mengikuti tes JLPT level N5, khususnya pada bidang Moji Goi (文字語意) atau kanji. Penelitian ini pun diberi judul **“R2JAPAN Sebagai Media Pembelajaran Kanji N5 Berbasis Web”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, rumusan masalah yang akan dibahas adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembuatan media pembelajaran kanji N5 berbasis web ?
2. Bagaimana tanggapan responden tentang media pembelajaran kanji N5 berbasis web ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam susunan penelitian ini, penulis merasa bahwa diperlukan sesuatu untuk membatasi masalah supaya tujuan penelitian ini tidak menyimpang. Untuk menghindari permasalahan tersebut, penulis akan membatasi pokok permasalahan pada:

1. Pembuatan media pembelajaran kanji bahasa Jepang tingkat dasar N5 menggunakan aplikasi *website builder* yang bernama *Mobirise*.
2. Materi yang dipakai dalam media baru (*new media*) *R2JAPAN* ini hanya ditujukan untuk kanji N5 yang terdapat pada buku acuan mahasiswa tingkat satu yaitu “Buku Kanji *Master JLPT N5 - Introduction to Kanji*”.

1.4 Tujuan Penelitian

Pembuatan proposal ini memiliki tujuan sebagai berikut:

1. Mengetahui bagaimana proses pembuatan media pembelajaran kanji bahasa Jepang N5 berbasis web.
2. Mengetahui bagaimana tanggapan dan penilaian responden tentang media pembelajaran kanji bahasa Jepang N5 berbasis web.

1.5 Manfaat Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini, penulis mengharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak terkait, yaitu:

1. Bagi institusi pendidikan

Dengan adanya media pembelajaran berbasis web yang di desain semenarik mungkin, penelitian ini diharapkan bisa digunakan sebagai pilihan media pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran kanji baik formal maupun informal.

2. Bagi pelajar / mahasiswa

Penelitian ini diharapkan bisa memudahkan pelajar / mahasiswa, khususnya ketika mempelajari kanji, seperti dalam proses membaca, cara menulis serta menghafal kanji. Dan juga penulis mengharapkan agar metode pembelajaran kanji ini bisa lebih efektif dan fleksibel dalam konteks ruang dan waktu.

3. Bagi masyarakat

Diharapkan dengan adanya metode ini, dapat memberikan inovasi dalam sebuah metode pembelajaran.

4. Bagi sesama penulis

Diharapkan dengan dibuatnya penelitian ini bisa memotivasi penulis lain agar mampu membuat / mengembangkan media pembelajaran dengan lebih kreatif, dan bisa dijadikan referensi terhadap materi yang berkaitan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini berjumlah 5 bab, yang terdiri dari pendahuluan, kajian pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, lalu kesimpulan dan saran, yaitu sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Pada bab pendahuluan, penulis memaparkan latar belakang, rumusan masalah, tujuan, batasan masalah, manfaat dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Kajian Pustaka

Pada bab ini berisi kajian pustaka serta teori-teori mengenai *E-learning*, media pembelajaran, konsep dasar web, kriteria penilaian pembelajaran berbasis *website*, serta pembelajaran kanji.

Bab III Metode Penelitian

Pada bab ini berisi metode yang digunakan, objek penelitian, teknik pengumpulan data serta prosedur penelitian.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi pemaparan analisis dan pembahasan mengenai proses pembuatan media pembelajaran oleh penulis dengan menggunakan metode dan teknik yang telah disebutkan sehingga dapat memperoleh hasil.

Bab V Kesimpulan dan Saran

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