# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran bahasa asing dengan metode konvensional, salah satunya metode ceramah memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan. Dalam segi penyampaian, materi bisa disampaikan dengan sejelas-jelasnya dan detail tanpa tambahan alat bantu pengajaran apapun. Tetapi dibalik kelebihan itu jika dilakukan terus menerus, dapat menimbulkan rasa jenuh dan bosan yang akan menghambat penyerapan suatu materi pelajaran oleh pembelajar.

Djamarah (2005) dalam Octaviani (2010) menyebutkan kelemahan dari metode pengajaran dengan metode konvensional, diantaranya: (1) Kegiatan belajar mengajar bersifat pasif; (2) Bila dilaksanakan dalam jangka waktu yang lama akan membosankan; (3) Membentuk kebiasaan yang kaku.

Seiring dengan perkembangan IT (*information technology)*, metode pembelajaran konvensional pun mulai mengalami pergeseran menjadi pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Dewasa ini, terdapat cara pembelajaran yang memanfaatkan teknologi media baik media audio, visual, maupun media audio-visual.

Dalam mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Jepang, kita dapat memanfaatkan berbagai macam media diantaranya media audio untuk mempelajari *hatsuon* atau pengucapan dalam bahasa Jepang, ataupun media visual

untuk mempelajari *gesture* orang Jepang hingga media interaktif untuk mempelajari tata bahasanya.

Mempelajari bahasa Jepang bukanlah hal yang mudah, karena bahasa Jepang memiliki kerumitan tersendiri. Terdapat empat jenis huruf untuk menuliskan kata-kata dalam bahasa Jepang, salah satunya adalah huruf *kanji.* Karena memiliki hurufnya sendiri, pembelajar bahasa Jepang diharuskan untuk mempelajari hurufnya terlebih dahulu mulai dari huruf *hiragana* dan *katakana* yang termasuk dalam kelompok huruf *kana* sampai dengan huruf *kanji*.

Huruf *kana* jumlahnya lebih sedikit dan bentuknya tidak serumit *kanji*. Sementara itu jumlah *kanji* yang perlu dikuasai oleh orang asing yang sedang mempelajari bahasa Jepang, Katoo dalam Dahidi dan Sudjianto (2004) menyarankan agar sasaran pengajaran huruf *kanji* untuk orang asing sebisanya disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia serta tingkatannya. Untuk itu biasanya pengajaran huruf *kanji* diberikan dengan komposisi sebagai berikut:

**Tabel 1.1**
Sasaran Pengajaran Huruf *Kanji* bagi Orang Asing

| **Tingkat Pengajaran** | **Jumlah *Kanji*** | **Alokasi Waktu** |
|---|---|---|
| Tingkat Dasar | 400-500 | 13 minggu |
| Tingkat Terampil | 700-800 | 18 minggu |
| Tingkat Mahir | 300-400 | 9 minggu |
| Jumlah | 1.400-1.700 | 40 minggu |

Mengenai jumlah *kanji* yang sering digunakan di Jepang sendiri, lebih lanjut dalam sumber yang sama Dahidi dan Sudjianto (2004) mengatakan bahwa dalam daftar *Jouyou Kanji* terdapat 1.945 *kanji* yang umum dipakai dalam kehidupan sehari-hari. yang dilengkapi dengan cara bacanya *(on'yomi* dan

*kun'yomi*) dan arti dasar untuk masing-masing *kanji*. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat sekitar 2.000 *kanji* yang dipakai secara umum dalam kehidupan sehari-hari di Jepang.

Untuk menguji kemampuan pembelajar bahasa Jepang, terdapat *nihongo nouryoukushiken* yaitu ujian kemampuan bahasa Jepang untuk mengukur kemampuan bahasa Jepang orang yang tidak menggunakan bahasa Jepang sebagai bahasa ibu. Dalam Ujian Kemampuan Bahasa Jepang (*nouryoukushiken*) untuk lulus level 4, pembelajar harus menguasai 100 *kanji*, level 3; 300 *kanji*, level 2; 1.000 *kanji*, dan level 1; 2.000 *kanji*. Namun sejak tahun 2010 sistem tingkatannya berubah menjadi N5 sampai N1. Jika dibandingkan dengan sistem tingkatan yang sebelumnya, N5 setara dengan level 4, N4 setara dengan level 3, untuk N3 adalah tingkatan diantara level 3 dan 2, sedangkan N1 dan N2 sama seperti level 1 dan 2.

Sebagai pembelajar bahasa Jepang, kesulitan utama ketika mempelajari huruf *kanji* yang penulis rasakan adalah ketika menghafalkan setiap hurufnya, hal ini dikarenakan terdapat beberapa bentuk huruf *kanji* yang hampir mirip. Disamping itu karena jumlahnya yang sangat banyak, tidak sedikit pembelajar berfikir bahwa lebih praktis menulis dengan *kana* saja daripada menggunakan huruf *kanji* yang relatif sulit untuk dihafal maupun ditulis.

Karena terdapat banyak kesulitan itulah huruf *kanji* menjadi jarang digunakan ketika menulis tulisan dalam bahasa Jepang. Oleh karena itu timbul pemikiran penulis untuk merancang sebuah media pembelajaran *kanji* untuk mengatasi kesulitan tersebut diatas. Media tersebut penulis beri nama

"*HYAKUGO*", yaitu singkatan dari "100 漢字 5 日の中、N5" (ひゃくかんじごにちのなか、N5) atau dalam bahasa Indonesia "seratus *kanji* dalam 5 hari, N5.

"*HYAKUGO*" adalah sebuah media pembelajaran *kanji* dengan berbasis *software Adobe Flash* yang berisi pembelajaran dan test *kanji* dasar sesuai level N5 yang berjumlah 100 huruf. Materi *kanji* dalam "*HYAKUGO*" disampaikan melalui latihan-latihan mencocokkan *kanji* dengan cara baca dan artinya disertai soal-soal latihan. Tujuannya adalah ketika menghafal sebuah kosakata dalam bahasa Jepang, pembelajar yang menggunakan media ini dapat secara langsung mempelajari dan menghafal *kanji* nya. Selain itu media tersebut dilengkapi dengan animasi, dan karakter yang interaktif agar pembelajar tidak merasa bosan ketika mengoperasikan media.

Materi di dalam *HYAKUGO* berasal dari tiga sumber utama yaitu buku *Kanji Nyuumon, Kanji Masuta-1* dan situs JLPT dalam http://www.jlptstudy.com/N5/. Adapun alasan penulis memilih ketiga sumber tersebut adalah karena pada buku *Kanji Nyuumon* terdapat *kanji-kanji* dasar untuk tingkat pemula sedangkan pada buku *Kanji Masuta-1* terdapat banyak soal latihan *kanji* dan dari situs JLPT terdapat kisi-kisi untuk soal *kanji* N5. Alasan penulis membuat media untuk pembelajaran *kanji* N5 dikarenakan N5 merupakan tingkat awal dalam pembelajaran bahasa Jepang sehingga diharapkan dengan media "*HYAKUGO*" dapat mempercepat pemahaman terhadap materi dan menimbulkan minat untuk mempelajari bahasa Jepang khususnya *kanji*.

Berdasarkan pemikiran diatas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul "*HYAKUGO* Sebagai Multimedia Interaktif Dalam Pembelajaran *Kanji* N5".

## 1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang dikemukakan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

a. Bagaimana perancangan media pembelajaran interaktif "*HYAKUGO*"?
b. Bagaimana cara pengoperasian "*HYAKUGO*" sebagai media pembelajaran *kanji*?
c. Bagaimana respon *user* terhadap tampilan, fungsi dan penggunaan "*HYAKUGO*" untuk pembelajaran *kanji* N5?

## 1.3 Batasan Masalah

Penelitian dibatasi hanya menggunakan *kanji-kanji* dasar N5 yang berjumlah 100 *kanji*. *Kanji* tersebut disusun berdasarkan kategori atau kelompok kata. *Kanji-kanji* tersebut adalah 14 *kanji* bilangan, 16 *kanji* kata kerja, 10 *kanji* kata sifat, dan 60 *kanji* kata benda yang sudah disusun berdasarkan jumlah coretan yang paling sedikit sampai dengan paling banyak.

Penelitian ini sebatas untuk mengetahui respon *user* terhadap media yang diuji dari segi tampilan media, isi materi, navigasi atau kemudahan dalam pengoperasian media, apakah layak untuk dikatakan sebagai multimedia interaktif dalam pembelajaran *kanji* N5.

Yang penulis maksud dengan *user* adalah responden atau 20 orang mahasiswa tingkat satu sampai tiga Universitas Komputer Indonesia yang akan menggunakan media "*HYAKUGO*" dan akan diminta untuk mengisi kuesioner tentang tampilan, penggunaan dan fungsi media tersebut.

## 1.4 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan masalah, tujuan penelitian ini adalah:

a. Untuk mengetahui bagaimana perancangan media pembelajaran interaktif "*HYAKUGO*".
b. Untuk mengetahui bagaimana cara pengoperasian "*HYAKUGO*" sebagai media pembelajaran *kanji*.
c. Untuk mengetahui respon *user* terhadap tampilan, fungsi dan penggunaan "*HYAKUGO*" untuk pembelajaran *kanji* N5.

## 1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan mempunyai manfaat tidak hanya bagi pengembangan ilmu, yakni aspek ilmiah, namun juga diharapkan bermanfaat juga bagi aplikasi praktek dari hasil penelitian.

Adapun manfaat yang penulis maksud yaitu:

a. Bagi Penulis

Untuk mengaplikasikan ilmu komputer dan bahasa Jepang yang penulis dapatkan untuk membuat sebuah media pembelajaran.

b. Bagi *user* dan pembaca

Peneliti berharap agar media yang peneliti buat dapat menjadi bahan pembelajaran yang berguna dan untuk menghilangkan kesan membosankan dalam

mempelajari *kanji* sehingga para pembelajar bahasa Jepang menjadi lebih termotivasi untuk mempelajarinya bukan hanya sebatas lingkungan kampus, tetapi juga diluar lingkungan kampus.

Penelitian ini juga diharapkan dapat menjadi bahan referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai bidang studi atau kasus yang serupa dan dapat menjadikan bahan pembelajaran khususnya bagi penulis sendiri dan umumnya bagi pembelajar bahasa Jepang. Selain itu media pembelajaran yang penulis buat dapat menambah semangat belajar khususnya pada pelajaran *kanji* dan memudahkan siswa belajar di rumah tanpa bantuan guru atau dosen, mempermudah pemahaman terhadap materi ajar khususnya pada mata kuliah *kanji*.

c. Umum

Hasil Penelitian ini terutama media yang penulis buat diharapkan menjadi suatu media yang dapat menarik minat pembaca untuk mempelajari bahasa Jepang.

d. Bagi institusi

Institusi yang penulis maksud adalah almamater penulis sendiri yaitu Universitas Komputer Indonesia. Diharapkan hasil penelitian ini terutama media yang penulis buat dapat menambah media pembelajaran yang sudah ada sebelumnya dan dapat digunakan sebagai alat bantu pembelajaran setelah media yang penulis buat diuji kelayakannya.

## 1.6 Definisi Operasional

Dalam judul penelitian ini, terdapat beberapa istilah yang tidak umum. Agar tidak menimbulkan pertanyaan dan keambiguan, maka penulis akan memaparkan arti dari istilah-istilah tersebut.

*HYAKUGO* adalah nama media yang penulis buat yang berisi latihan-latihan untuk menghafal *kanji* N5 secara interaktif disertai dengan soal-soal latihan. Dalam media ini *user* akan ditemani dan dibimbing oleh 2 karakter bernama *Fahri* dan *Keiko*. Karakter tersebut akan menjadi *tutor* ketika menggunakan media dengan tujuan agar *user* merasa seperti belajar bersama teman.

Multimedia interaktif adalah suatu multimedia yang dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Jadi, yang penulis maksud dengan "*HYAKUGO* Sebagai Multimedia Interaktif Pembelajaran *Kanji* N5" dapat diartikan sebagai aplikasi multimedia yang digunakan dalam proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar dimana pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses pembelajaran *kanji* N5 tanpa didampingi oleh pembimbing.

## 1.7 Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan skripsi ini adalah:

**BAB I PENDAHULUAN**

Dalam BAB ini dipaparkan latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional media yang diteliti dan sistematika penulisan.

**BAB II LANDASAN TEORI**

BAB ini berisi teori-teori yang berhubungan dengan masalah yang diteliti. Teori-teori yang terdapat dalam BAB II adalah sebagai berikut: (1) Media, (2) Multimedia, (3) *Kanji*, (4) *Adobe Photoshop,* (5) *Adobe Flash.*

**BAB III METODE PENELITIAN**

Dalam BAB ini dijelaskan langkah-langkah penelitian dimulai dari metode penelitian, objek dan subjek penelitian, lokasi penelitian, teknik pengumpulan dan pengolahan data.

**BAB IV PEMBAHASAN**

Bab ini berisi tentang cara pembuatan "*HYAKUGO*" dan cara pengoperasiannya serta data hasil dari penelitian berupa respon dari *user* terhadap "*HYAKUGO*" sebagai media alternatif pembelajaran *kanji* N5.

**BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

BAB ini berisi saran dari penulis setelah hasil dari penelitian sudah dapat ditarik kesimpulannya.