

BAB I

LATAR BELAKANG

1.1 Latar Belakang

Saat ini jumlah peminat untuk belajar bahasa Jepang sangat banyak, salah satunya adalah Indonesia. Hal ini dapat dilihat dari hasil survei yang dilakukan oleh The Japan Foundation (2018) yang menunjukkan bahwa Indonesia menempati peringkat pertama dari seluruh negara yang ada di Asia Tenggara dengan jumlah pembelajar sebanyak 709.479 orang. Hasil tersebut berasal dari seluruh tingkatan institusi pendidikan yang ada di Indonesia. Ketika akan mulai belajar bahasa Jepang, hal pertama yang harus diketahui terlebih dahulu adalah huruf bahasa Jepang yang memiliki karakter yang khas. Karakter huruf yang digunakan di dalam bahasa Jepang yaitu *hiragana*, *katakana*, dan *kanji*.

Menurut Akamatsu (dalam Inoue, 2017) *hiragana* adalah karakter yang berkembang ketika mengadaptasi karakter China dan merupakan karakter yang unik dari Jepang. Karakter *hiragana* hingga saat ini berjumlah 46 karakter dasar. Sedangkan *katakana* menurut Winingsih (2010) adalah karakter yang digunakan untuk menuliskan kata serapan dari bahasa asing atau ketika ingin menegaskan suatu kata dalam kalimat. Karakter dasar *katakana* berjumlah 46 sama seperti karakter dasar *hiragana*. Kedua karakter tersebut biasa disebut juga sebagai *kana* dan merupakan karakter yang harus dikuasai terlebih dahulu saat pertama kali mempelajari bahasa Jepang. Prasetyani (2013) mengatakan *hiragana* secara umum

digunakan untuk menulis kata-kata asli dari Jepang, sementara *katakana* biasa digunakan untuk menulis kata serapan bahasa asing.

Berbeda dengan *hiragana* dan *katakana*, *kanji* menurut Nesbitt dan Müller (2016) adalah karakter yang memiliki arti dan oleh karena itu sangat menantang untuk pelajar yang berasal dari latar belakang alfabet. Dengan kata lain *kanji* cukup menantang untuk dipelajari bagi pelajar yang tidak memiliki latar belakang budaya *kanji*. Setiap karakter *kanji* juga memiliki beberapa cara baca dan cara penulisan yang berbeda. Seperti yang dikemukakan oleh Zhang (2014) *kanji* juga memiliki banyak coretan (*stroke*) atau biasa disebut juga sebagai urutan coretan (*stroke order*). Cara menulis setiap karakter *kanji* mengikuti pola yang menentukan proporsi dari karakter.

Ketika mempelajari bahasa Jepang, *kanji* merupakan salah satu hal yang dianggap sulit oleh pembelajar. Tollini (dalam Paxton dan Svetanant, 2014) berpendapat bahwa bagi pembelajar yang tidak berlatarbelakang *kanji*, memperoleh keahlian dalam membaca dan menulis *kanji* merupakan kendala yang cukup besar karena banyaknya jumlah *kanji* yang harus dipelajari. Tidak hanya latarbelakang dan budaya saja yang menyebabkan pelajar sulit untuk mempelajari *kanji*, menurut Mintarsih dan Subandi (2017) bahwa kesulitan dalam mengenali dan membaca huruf *kanji* karena banyaknya jumlah huruf *kanji*, coretan (*stroke*) *kanji* yang rumit dan detail juga banyaknya cara baca dan pengucapan dari *kanji* itu sendiri.

Berdasarkan hal tersebut, untuk membantu dan mempermudah pembelajar mempelajari *kanji* dibuatlah suatu media pembelajaran berbasis multimedia. Menurut Asryad (2011) media dalam sudut pandang pendidikan merupakan

instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar, serta keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta. Media pembelajaran berbasis multimedia memiliki potensi untuk mengubah cara seseorang untuk belajar. Almarabeh (2015) berpendapat bahwa dengan multimedia, proses pembelajaran dapat menjadi lebih berorientasi pada tujuan, lebih partisipatoris, fleksibel dalam waktu dan ruang, tidak terpengaruh oleh jarak dan disesuaikan dengan gaya belajar individu.

Penelitian sebelumnya tentang media pembelajaran juga pernah dilakukan oleh Kusnandar (2020) yang diberi nama “*Meiji*” untuk *smartphone android* dan berisi *kanji* N5. *Kanji* pada aplikasi *Meiji* memiliki cara baca *onyomi* dan *kunyomi*. Perbedaan media pembelajaran yang penulis buat terletak pada cara penulisan stroke *kanji* yang tidak ada pada aplikasi sebelumnya dan perangkat yang akan digunakan untuk menjalankan media pembelajarannya.

Alasan penulis memilih media pembelajaran multimedia, karena ingin membantu dan memudahkan proses belajar, serta membuat belajar menjadi menyenangkan dengan membuat media interaktif. Media pembelajaran yang dibuat penulis diberi nama *Kanji Learning!*. Media ini terdiri dari bentuk karakter *kanji*, cara penulisan *kanji*, cara baca, dan contoh kalimat. *Kanji Learning* juga memiliki soal latihan *kanji* dan kuis. Buku yang digunakan sebagai landasan materi adalah *Kanji Master* N5 terbitan *Alc Academy* yang terdiri dari 15 bab. Dalam pembuatan media pembelajaran ini, penulis akan menggunakan *Adobe Flash CS 6* dan dibantu dengan *Adobe Photoshop CC 2015*.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian dengan judul ***“Kanji Learning! Sebagai Media Pembelajaran Kanji N5 Berbasis Adobe Flash”***.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis akan menjabarkan rumusan masalah yang ada di penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana cara pembuatan aplikasi *Kanji Learning!* sebagai media pembelajaran *kanji* N5?
2. Bagaimana tanggapan responden terhadap aplikasi *Kanji Learning!* sebagai media pembelajaran *kanji* N5?

1.3 Batasan Masalah

Penulis akan menggunakan membatasi ruang lingkup masalah yang akan diteliti untuk membatasi materi yang digunakan, penulis hanya akan menggunakan *kanji* yang ada pada buku *Kanji Master* N5 dari Bab 1 sampai Bab 15 yang berjumlah 118 *kanji* dan *software* yang digunakan adalah *Adobe Flash CS6*.

1.4 Tujuan Penelitian

Seperti yang tertulis pada rumusan masalah, penulis akan menjabarkan tujuan penelitian menjadi seperti berikut:

1. Untuk mengetahui cara pembuatan aplikasi *Kanji Learning!* sebagai media pembelajaran *kanji* N5.

2. Untuk mengetahui tanggapan responden pada aplikasi *Kanji Learning!* sebagai media pembelajaran *kanji* N5.

1.5 Manfaat Penelitian

Media Pembelajaran *Kanji Learning!* ini diharapkan memberikan manfaat positif bagi para pengguna maupun kepada penulis. Manfaat penelitian yang diharapkan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan penulis dalam membuat media pembelajaran *kanji*. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan referensi untuk meningkatkan kualitas belajar bahasa Jepang khususnya untuk *kanji*.

2. Manfaat Praktis

- a. Memberikan informasi khususnya kepada mahasiswa tingkat dasar dan para pelajar yang ingin belajar bahasa Jepang terutama *kanji*.
- b. Memberikan informasi terkait pembuatan aplikasi *Kanji Learning!* sebagai media pembelajaran khususnya menggunakan *Adobe Flash CS6*.
- c. Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan pembuatan media pembelajaran *kanji* berbasis multimedia.

1.6 Sistematika Pembahasan

Penelitian ini disusun berdasarkan sistematika sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini memaparkan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, batasan masalah, manfaat penelitian, serta sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab II berisi teori-teori yang mendukung kajian seperti *kanji*, pembelajaran *kanji*, media pembelajaran, jenis media pembelajaran, serta syarat-syarat media pembelajaran.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III berisi tentang metode yang digunakan, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV berisi penjelasan tentang temuan penelitian, pembahasan mengenai cara pembuatan media pembelajaran *Kanji Learning*, tanggapan responden, serta keterbatasan penelitian.

BAB V KESIMPULAN

Bab V berisi tentang kesimpulan dan saran dari hasil penelitian.