BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, biasanya huruf menjadi kendala pada tahap awal pembelajaran kosakata. Hal ini dikarenakan dalam penulisan bahasa Jepang mempunyai empat jenis huruf yaitu *hiragana*, *katakana*, kanji, *romaji*.

Kanji sebagai salah satu huruf yang di pelajari dalam proses belajar mengajar bahasa Jepang sangat penting, karena kanji selalu digunakan orang Jepang ketika berkomunikasi dalam bahasa tulisan selain itu soal-soal mengenai kanji selalu muncul dalam tes kemampuan bahasa Jepang (*nōryokushiken*).

Kanji sebagai salah satu huruf yang digunakan dalam dalam sistem penulisan bahasa Jepang, jumlahnya sangat banyak. Ishida dalam Sudjianto dan Dahidi (2007) mengemukakan bahwa jumlah kanji dalam bahasa Jepang terdapat 50.000 huruf kanji, akan tetapi Departement Pendidikan Jepang pada tanggal 1 Oktober 1981 menetapkan daftar *Jōyo Kanji* (huruf yang biasa dipakai) sebanyak 1945 huruf kanji lengkap dengan cara baca *Onyomi dan Kunyomi* beserta contoh katanya.

Contoh : 山 secara *kunyomi* akan dibaca *yama*, sedangkan secara *onyom*i akan dibaca *san*.

Banyaknya huruf kanji, cara baca huruf kanji (*Onyomi dan Kunyomi*) dan banyaknya coretan dalam kanji dapat menjadi kendala dalam mempelajari huruf

kanji, terutama bagi pembelajar pemula yang belum mengetahui sama sekali tentang huruf kanji.

Pengalaman membuktikan bahwa mempelajari kanji sangat sulit dikarenakan huruf kanji yang sangat banyak dan cara baca yang berbeda. Dalam khususnya di Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) untuk pengajaran kanji tingkat dasar terdapat dalam kata kuliah Hyōki I dan Hyōki II.

Seiring dengan pesatnya teknologi dan ilmu pengetahuan, metode pembelajaran dapat menggunakan sistem informasi yang berbasiskan multimedia. Cara ini sangat efektif karena pembelajaran yang disertai dengan menggunakan multimedia ini akan sangat memudahkan mahasiswa dalam proses belajar. Oleh karena itu penulis bermaksud membuat perangkat belajar yang diharapkan dapat meningkatkan minat untuk mempalajari kanji, sehingga tidak membosankan.

Dalam penelitian sebelumnya, penelitian mengenai media pembelajaran kanji telah dilakukan oleh salah Itang Zakaria (2011) Program Studi Sastra Jepang (UNIKOM) yaitu dengan membuat suatu media pembelajaran kanji untuk N5 yang berjumlah 100 kanji. Yang membedakan media pembelajaran kanji yang akan dibuat oleh penulis dengan penelitian sebelumnya adalah dari konsep media, baik dari segi tampilan, penjelasan materi, dan latihan-latihan yang terdapat dalam media pembelajaran, terutama dalam latihan-latihan soal (*game*), dan *timer*.

Berdasarkan pengalaman tersebut penulis membuat suatu media pembelajaran sebagai perangkat untuk membantu mahasiswa dalam proses

pembelajaran. Dengan adanya media tersebut diharapkan membantu pembelajar untuk mempelajari kanji dengan efektif dan tidak merasa jenuh.

Media yang dibuat oleh penulis diberi nama *Kanji E-Games* yang berupa media dengan program macromedia flash yaitu sebuah program yang didesain khusus untuk membuat suatu animasi bergerak berupa permainan tebak kartu yang memuat kanji-kanji dasar yang terdapat dalam buku *100 kanji in 10 days, the easy way.*

Berdasarkan latar belakang diatas, bermaksud melakukan penelitian yang diberi judul "*Kanji E-Games* Sebagai Media Pembelajaran *Kanji* Tingkat Dasar ".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis membuat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembuatan *Kanji E-Games* sebagai media untuk pembelajaran kanji ?
2. Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan Kanji *E-Games* sebagai media untuk pembelajaran kanji?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis akan membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu membuat media untuk mempelajari kanji-kanji yang terdapat pada buku *100 kanji in 10 days, the easy way* yang dipelajari oleh mahasiswa tingkat I Program Studi Sastra Jepang UNIKOM yang berjumlah 100 kanji. Sedangkan uji

efektivitas dilakukan sebatas menilai tanggapan responden (*user*) terhadap penggunaan Kanji E-Games sebagai media pembelajaran kanji dari aspek penggunaan, tampilan, materi, dan efektivitas Kanji E-Games sebagai media pembelajaran kanji.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Untuk menjelaskan bagaimana proses pembuatan *Kanji E-Games* sebagai media untuk pembelajaran kanji.
2. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan *Kanji E-Games* sebagai median untuk pembelajaran kanji.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Untuk Penulis

   Agar penulis dapat mengaplikasikan ilmu bahasa Jepang dan komputer yang telah penulis dapatkan selama belajar di Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM).

2. Untuk Pembaca

   Untuk memberikan informasi kepada pembelajar khususnya dalam mempelajari huruf kanji melalui media Kanji E-Games, sehingga diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran kanji, sehingga tidak monoton dan dapat menambah motivasi mahasiswa dalam mempelajari kanji.

3. Untuk Institusi

   Hasil penelitian ini diharapkan digunakan oleh pengajar mata kuliah kanji di Program Studi Sastra Jepang UNIKOM.

1.6 Definisi Operasional

Dalam penelitian ini, terdapat istilah-istilah yang tidak umum, agar tidak menimbulkan kekeliruan, maka penulis akan memaparkan arti dan istilah-istilah tersebut.

Kanji E-Games adalah nama media yang dibuat oleh penulis yang berisikan materi-materi untuk mempelajari kanji tingkat dasar yang berjumlah 100 kanji yang diambil dari buku *100 kanji in 10 days, the easy way* dan disertai dengan games kartu berbasiskan multimedia yang dibuat dengan menggunakan macromedia flash.

Multimedia adalah penggunaan komputer untuk menyajikan dan menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video dengan alat bantu (*tool*) dan koneksi (*link*) sehingga pengguna dapat melakukan navigasi, berinteraksi, berkarya dan berkomunikasi.

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

Jadi, yang dimaksud penulis dengan "*Kanji E-Games* Sebagai Media Pembelajaran *Kanji* Tingkat Dasar" adalah game kartu yang berbasiskan multimedia yang dibuat dengan menggunakan macromedia flash yang berisikan 100 kanji yang diambil dari buku *100 kanji in 10 days, the easy way*.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan hasil penelitian, penulis akan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : Pendahuluan

Dalam bab ini dibahas secara umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, lokasi dan waktu penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : Landasan Teori

Dalam bab ini membahas teori-teori mengenai pengertian kanji, pembelajaran, media pembelajaran, multimedia, macromedia flash.

BAB III : Metode Penelitian

Dalam bab ini membahas metode penelitian, objek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data dan pengolahan data.

BAB IV : Hasil Penelitian dan Pembahasan

Dalam bab ini penulis dibahas cara pembuatan Kanji E-Games dan tanggapan responden terhadap Kanji E-Games.

BAB V : Kesimpulan dan Saran

Pada bab ini akan dipaparkan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah diperoleh.