BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang merupakan bahasa yang memiliki 4 jenis huruf. Salah satunya adalah *kanji*. Huruf *kanji* mulai dikenal di Jepang kira-kira abad 4 pada dinasti Kan di Cina. Oleh karena itu *Kanji* berarti 'huruf yang berasal dari negeri *Kan'* (Iwabuchi dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004:56)

Kanji terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan. Jumlah garis-garis atau coretan-coretan yang membentuk *kanji* disebut dengan *kakusuu.* Untuk mengetahui jumlah garis atau coretan didalam sebuah *kanji* pertama-tama harus mengetahui dasar-dasar garis atau urutan coretan yang sering dipakai dalam penulisan *kanji* atau disebut *hitsujun.*

Menurut Fujiwara dalam Rosita (1990:9) *Hitsujun* adalah urutan penulisan garis-garis atau coretan pada saat menulis *kanji*. Penulisan huruf *kanji* ini harus berurutan dengan benar. Istilah *hitsujun* ini tidak saja berlaku bagi penulisan *kanji* saja tetapi juga berlaku bagi penulisan huruf *hiragana* dan *katakana*. Dalam prakteknya *hitsujun* ini akan sangat membantu untuk menulis huruf *kanji* satu demi satu secara tepat.

Ketika belajar *Kanji*, sangat penting untuk belajar dengan *hitsujun* yang tepat dari awal untuk menghindari kesalahan. *Hitsujun* yang tepat membantu memastikan karakter terlihat dikenali bahkan ketika menulisnya dengan cepat. *Hitsujun* juga sangat memudahkan dalam mencari kanji menggunakan *software* pengenal kanji seperti *IME pad*, *Kanji Recognition,* dsb. *Software* tersebut menggunakan *hitsujun*

untuk mengenali *kanji* yang ditulis sehingga ketika *hitsujun* salah maka *kanji* tidak akan dikenali, hal ini tentu saja akan menyulitkan mencari *kanji* yang dimaksud. Dalam penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Tia Nurtini (2009) dalam skripsi berjudul "Analisis Kesalahan Mahasiswa Kelas 1a Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Upi Dalam Cara Penulisan Kanji Dan Bentuknya" bahwa berdasarkan hasil data angket dapat disimpulkan yang dijadikan sebagai faktor kesalahan adalah faktor kesalahan berdasarkan pengetahuan mahasiswa kelas 1A mengenai aturan penulisan urutan kanji.

Berdasarkan hal tersebut diatas, untuk membantu mengatasinya dapat diselesaikan dengan cara mempelajari *hitsujun* secara khusus. Dalam hal ini digunakan multimedia sebagai alat pengajarannya agar pembelajaran lebih menarik dan tidak membosankan. Dengan menggunakan media flash *Shuji no Video* yang memperlihatkan video penulisan kanji menggunakan teknik *shuji*, mahasiswa diharapkan dapat menerima informasi dengan cepat. Menurut Matsuo dan Michiko dalam Yang (2013:xiv), ketika menulis dengan pensil memang tidak terlihat jika terjadi kesalahan urutan penulisan. Tetapi ketika menulis kaligrafi menggunakan kuas, akan terlihat kesalahannya.

Dengan latar belakang masalah di atas, penulis bermaksud untuk meneliti tentang pembelajaran *hitsujun kanji* dalam bentuk skripsi yang berjudul "*SHUJI NO BIDEO* SEBAGAI MEDIA ALTERNATIF PEMBELAJARAN HITSUJUN KANJI"

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka secara umum masalah yang akan diteliti adalah :

1. Bagaimana proses pembuatan media flash *"Shuji no Bideo"* sebagai media pembelajaran hitsujun kanji ?
2. Bagaimana cara penggunaan media flash "*Shuji no Bideo*" sebagai media pembelajaran hitsujun kanji ?
3. Bagaimana efektivitas media flash *"Shuji no Bideo"* sebagai media pembelajaran hitsujun kanji ?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis akan membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu menggunakan 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, yaitu sebagai berikut:

川	心	外	前	一	二	三	五	言	話	読	書
語	買	足	十	土	田	木	本	男	大	九	万
七	下	校	力	左	百	見	来	時	四	円	目
口	西	国	間	自	日	月	何	南	聞	内	山	水
小	上	出	八	人	父	入	分	火	今	金	食
飲	全	会	六	犬	中	東	手	事	千	半	女
学	子	母	好	安	耳	身	右	年	生	午	休

体　行　先　名　後　物　方　北　部　立　教　私
長　週　朝

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana cara pembuatan media flash *"Shuji no Bideo"* sebagai media pembelajaran hitsujun kanji.
2. Untuk mengetahui bagaimana cara pengoperasian media flash *"Shuji no Bideo"* sebagai media pembelajaran hitsujun kanji.
3. Untuk mengetahui efektivitas pembelajaran menggunakan media flash *"Shuji no Bideo"* sebagai media pembelajaran hitsujun kanji

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagi Penulis :

   Dapat mengetahui seberapa besar efektivitas dari media pengajaran hitsujun kanji terhadap mahasiswa.
2. Bagi Instansi :

   Memberikan alternatif media pembelajaran hitsujun kanji sehingga nantinya dapat digunakan sebagai alat pembelajaran bagi Program Studi Sastra Jepang UNIKOM
3. Bagi Mahasiswa :

Membuat pembelajaran kanji menjadi lebih mudah dan menyenangkan dengan media flash video shuji. Selain itu juga sebagai acuan bagi penelitian serupa untuk masa yang akan datang.

1.6 Definisi Operasional

Shuji no Bideo adalah media alternatif yang penulias buat untuk mempelajari urutan penulisan kanji (*hitsujun*). Media ini berisikan 100 video penulisan kanji menggunakan teknik *shuji/shodo* yang disusun berdasarkan kelompok *hitsujun*nya.

Media Flash merupakan sebuah program yang didesain oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan bitmap yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs web yang interaktif dan dinamis (http://puddyaangga.blogspot.com/2013/03/sejarah perkembangan-adobe-flash. 2013).

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Santyasa; 2007).

Hitsujun adalah urutan penulisan kanji atau *stroke order* dalam penulisan sebuah huruf *kanji* (Fujiwara dalam Rosita, 1990:9).

Jadi "Penggunaan Media Flash "*Shuji No Bideo*" Sebagai Pembelajaran *Hitsujun Kanji*" adalah media yang digunakan pembelajar bahasa jepang untuk mempelajari urutan penulisan kanji.

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 : Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini membahas teori-teori mengenai pengertian *kanji*, pembelajaran, media pembelajaran, *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 *"Shuji no Bideo"*, cara pengoperasian, dan efektivitas *"Shuji no Bideo"* terhadap kemampuan pembelajar bahasa jepang sebelum dan sesudah menggunakan media.

BAB V : Kesimpulan dan Saran

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