

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran Kanji dengan metode konvensional, seperti menghafal Kanji menggunakan media kamus Kanji / buku ajar dengan teknik membaca *onyomi dan kunyomi*. Hal tersebut memiliki beberapa keunggulan dan kelemahan, diantaranya pada segi keterbatasan. Buku ajar Kanji tentunya sudah disertakan dalam pembelajaran Kanji sehingga media itulah yang menjadi pilihan utama para pelajar ketika hendak belajar. Tentu saja kelebihan tersebut muncul karena tidak ada pilihan media pembelajaran lain bagi pelajar. Oleh sebab itu, kekurangan metode ini lebih banyak daripada kelebihannya. Beberapa kelemahannya antara lain: Jika metode konvensional tersebut dilakukan secara terus-menerus, maka akan timbul rasa jenuh dan bosan yang akhirnya akan menghambat proses pembelajaran; belajar Kanji membutuhkan lebih dari satu buku (kamus Kanji, buku paket, dan buku catatan), sehingga tidak praktis dibawa kemana-mana; memahami arti Kanji belumlah cukup, karena ada kombinasi dua atau lebih Kanji dalam satu kata yang dapat membentuk kata baru dan cara baca yang baru pula; gaya hidup yang menuntut mobilitas tinggi akan memangkas waktu belajar; dan, dapat membentuk kepribadian yang kaku karena ketidakmampuan menyiasati kegiatan sehari-hari agar lebih efisien, sehingga dapat melakukan kegiatan lebih banyak dari biasanya (lebih produktif). *Benkyou Shiyou*. (2013). Tips Belajar Kanji. Diakses dari <https://www.facebook.com/nihongobenkyoushiyou/posts/311254842311277> mengungkapkan bahwa

Kami banyak menemui mereka yang berbulan-bulan (atau mungkin bertahun-tahun) belajar Kanji, namun masih tetap kesulitan memahami arti Kanji dalam sebuah kalimat...Perlu diperhatikan metode belajar Kanjinya. Apakah belajar Kanji dengan menggunakan metode yang digunakan oleh anak-anak Jepang ketika mereka belajar Kanji di sekolah dasar? Yaitu mulai mulai dari arti Kanji, mempelajari cara bacanya (on-yomi dan kun-yomi), kemudian menghafalkan cara menulis dengan dituliskan berulang-ulang... Jika metode tersebut digunakan, maka waktu untuk mencapai level seperti mereka atau setara dengan

Eko Budi Wicaksono, 2016

APLIKASI ANDROID 'KANJI INTERVAL' DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KANJI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

mereka, adalah 6 tahun. Anak Jepang belajar Kanji mulai dari kelas 1-6SD, dan total Kanji yang dipelajari adalah 1.006 karakter. Tentu hal ini efektif, jika Anda juga punya waktu 6 tahun dan belajar seperti halnya anak-anak SD tersebut. Bagaimana jika Anda tidak memiliki waktu 6 tahun?

Prayoga, P. (2014, 2 November). Cara Belajar Bahasa Asing Jepang Secara Optimal [Forum Online]. Diakses dari http://www.kompasiana.com/patrickprayoga/cara-belajar-bahasa-asing-jepang-secara-optimal_54f94a83a33311ab068b4a95 menjawab sebuah pertanyaan bahwa, “Cara khusus (dalam mempelajari bahasa Jepang / Kanji) tidak ada. Baca buku, koran, dan novel aja. Nanti juga terbiasa.” Kalimat tersebut menyiratkan bahwa mempelajari Kanji juga bisa menggunakan metode kontekstual, yaitu sesuai dengan penggunaan, waktu, dan kondisi kalimat.

Jika melihat situasi dalam perkuliahan, Universitas Pendidikan Indonesia Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang menggunakan metode konvensional. Pembelajaran Kanji dilakukan setiap satu minggu sekali, dengan rata-rata 20-30 karakter setiap minggunya. Pembelajaran dimulai dari memahami arti Kanji, mempelajari cara bacanya (*onyomi* dan *kunyomi*), kemudian menghafalkan cara menulis dengan dituliskan berulang-ulang. Pembelajaran tersebut hanya ada di semester-semester awal pembelajaran (semester I, II, dan III). Padahal, penggunaan Kanji dalam pembelajaran di semester-semester akhir lebih banyak ketimbang di semester-semester awal. Idealnya, mahasiswa harus sanggup membaca dan menghafal Kanji secara mandiri. Namun keterbatasan media yang ada menghambat mahasiswa untuk mempelajari Kanji, sehingga pembelajaran secara keseluruhan menjadi kurang optimal.

Dalam pembelajaran Bahasa Jepang terdapat beberapa kesulitan belajar, salah satunya dalam pembelajaran huruf Kanji. Huruf 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. (Dahidi Ahmad dan Sudjianto, 2004, hlm. 56)

Untungnya, seiring dengan kemajuan teknologi, pembelajaran Kanji konvensional telah bergeser menjadi pembelajaran dengan memanfaatkan perangkat teknologi, salah satunya adalah *smartphone*. *Smartphone* menjadi perhatian besar bagi konsumen di Indonesia. Menurut hasil studi bertajuk *Getting Mobile Right* yang diprakarsai oleh *Yahoo* dan *Mindshare* pada Oktober 2013, ada sekitar 41,3 juta pengguna *smartphone* dan 6 juta pengguna tablet di Indonesia. Jumlah tersebut akan meningkat pesat khususnya pada daerah perkotaan. Bahkan, pihak *Yahoo* dan *Mindshare* memprediksi akan ada sekitar 103,7 juta pengguna *smartphone* dan 16,2 juta pengguna tablet di Indonesia pada tahun 2017 mendatang.

Maka dari itu, agar dapat beradaptasi dengan dinamisnya percepatan teknologi, perkembangan pembelajaran bahasa harus beralih pada metode *mobile learning (m-learning)*. Miangah dan Nezarat (2012, hal. 15) menyebutkan bahwa konsep pembelajaran bahasa dengan *m-learning* dipercaya dapat menjadi solusi ideal untuk pembelajaran bahasa dalam konteks waktu dan tempat.

Terdapat beberapa media *m-learning* yang dapat digunakan untuk pembelajaran Kanji, salah satunya dengan aplikasi *mobile*. Salah satu alternatif aplikasi *mobile* untuk melatih bacaan Kanji adalah aplikasi Kanji Interval. Aplikasi buatan penulis ini adalah sebuah aplikasi berbasis alarm yang dapat diinstal pada *smartphone*. Konsep kerjanya cukup sederhana, aplikasi tersebut hanya bisa dinon-aktifkan jika pengguna dapat menebak Kanji yang muncul pada layar. Seperti aplikasi basis alarm lainnya, pengguna dimudahkan dalam mengatur kapan saja waktu yang diinginkan untuk berlatih menghafal Kanji.

Mengingat penelitian ini belum pernah dilakukan oleh orang lain, maka sekiranya penelitian ini perlu dilakukan sebagai sebuah alternatif media yang dapat beradaptasi dengan kemajuan teknologi.

Berdasarkan uraian diatas, judul yang diambil penulis dalam penelitian ini adalah Aplikasi Android ‘Kanji Interval’ Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Kanji.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang ingin diangkat adalah:

- 1) Bagaimana kemampuan mahasiswa tingkat satu UPI dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang yang ditulis dengan huruf Kanji sebelum pembelajaran menggunakan aplikasi Kanji Interval?
- 2) Bagaimana kemampuan mahasiswa tingkat satu UPI dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang yang ditulis dengan huruf Kanji sesudah pembelajaran menggunakan aplikasi Kanji Interval?
- 3) Adakah perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosakata yang ditulis dengan huruf Kanji pada mahasiswa setelah menggunakan menggunakan aplikasi Kanji Interval?
- 4) Bagaimana tanggapan mahasiswa tentang aplikasi Kanji Interval?

1.3 Batasan Masalah

Agar penelitian tetap terfokus pada tujuannya, penulis menetapkan batasan masalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini akan meneliti kemampuan mahasiswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan aplikasi Kanji Interval dalam penguasaan bahasa Jepang berhuruf Kanji menggunakan kosakata yang digunakan dalam penelitian ini adalah kosakata yang ada pada buku ajar *Shokyuu Hyouki 1*.
- 2) Penelitian ini akan meneliti apakah ada perbedaan jumlah soal yang dikerjakan secara benar dalam penguasaan kosakata yang ditulis dengan

huruf Kanji pada mahasiswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan aplikasi Kanji Interval. Soal dalam penelitian ini berupa kosakata berhuruf Kanji yang harus diselesaikan dengan menuliskan huruf *romajinya*.

- 3) Penelitian ini akan meneliti apakah aplikasi Kanji Interval memberikan dampak positif berupa peningkatan kemampuan mengingat kosakata bahasa Jepang berhuruf Kanji.
- 4) Penelitian ini akan meneliti tanggapan mahasiswa berupa kritik dan saran terhadap aplikasi Kanji Interval.

1.4 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan di atas, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan :

- 1) Kemampuan mahasiswa tingkat satu UPI dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang yang ditulis dengan huruf Kanji sebelum pembelajaran menggunakan aplikasi Kanji Interval.
- 2) Kemampuan mahasiswa tingkat satu UPI dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang yang ditulis dengan huruf Kanji sesudah pembelajaran menggunakan aplikasi Kanji Interval.
- 3) Perbedaan yang signifikan dalam penguasaan kosakata yang ditulis dengan huruf Kanji pada mahasiswa setelah menggunakan menggunakan aplikasi Kanji Interval.
- 4) Tanggapan mahasiswa tentang aplikasi Kanji Interval yang digunakan sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berhuruf Kanji.

1.5 Manfaat Penelitian

Penulis mengharapkan hasil penelitian ini memiliki beberapa manfaat sebagai berikut.

1.5.1 Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini yaitu dapat menambah referensi dalam hal korelasi antara pembelajaran Kanji dengan beberapa hal, yaitu: waktu-waktu efektif untuk mengingat sesuatu; teori kontekstual dalam memahami bahasa; gaya hidup dinamis yang gemar membawa perangkat *mobile*; teori melupakan; menciptakan momen tertentu sebagai pemicu agar otak mengingatnya. Selain itu, penelitian ini juga berpotensi membuat metode pembelajaran Kanji baru, yang disebut *contextual mobile learning by particular propulsion*. Yaitu pembelajaran kanji dengan perangkat *mobile* dengan menekankan pada pemahaman kontekstual dari arti sebuah kata dengan dorongan-dorongan tertentu sebagai pemicu agar materi diserap secara optimal.

1.5.2 Manfaat praktis

Penelitian ini juga memiliki beberapa manfaat praktis, terutama bagi dosen, pelajar/mahasiswa, bagi sesama penulis, dan bagi instansi pendidikan lain.

- 1) Bagi dosen, penelitian ini diharapkan dapat menjadi pilihan media pembelajaran bahasa Jepang baik formal maupun informal. Diharapkan pula penelitian ini dapat memberi inspirasi untuk mengembangkan media pembelajaran (khususnya pembelajaran Kanji) yang adaptif dengan kemajuan teknologi demi meningkatkan mutu pendidikan bahasa Jepang.
- 2) Bagi pelajar / mahasiswa, penelitian ini diharapkan akan memudahkan mahasiswa, khususnya yang mempelajari Kanji, dalam proses belajar membaca dan menghafal Kanji. Selain itu diharapkan membuat pembelajaran Kanji menjadi lebih fleksibel dalam konteks ruang dan waktu.
- 3) Bagi sesama penulis, penelitian ini diharapkan agar memotivasi penulis lain agar lebih kreatif dalam membuat / mengembangkan media pembelajaran.

- 4) Bagi instansi kependidikan, penelitian ini juga diharapkan dapat meningkatkan kompetisi antar jurusan pendidikan bahasa Jepang dalam menciptakan inovasi media pembelajaran.

1.6 Anggapan Dasar dan Hipotesis

Berdasarkan pada permasalahan dalam penelitian eksperimen yang berjudul Aplikasi Android ‘Kanji Interval’ dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Kanji yang dilakukan oleh penulis, dapat dirumuskan anggapan dasar sebagai berikut:

“Kelompok mahasiswa yang menghafal huruf Kanji menggunakan aplikasi Kanji Interval akan memperoleh hasil yang lebih baik daripada kelompok mahasiswa yang *tidak* menggunakan aplikasi Kanji Interval. Selain itu, mahasiswa memberikan respon positif terhadap aplikasi ini untuk selanjutnya dikembangkan menjadi media *mobile* standard dalam pembelajaran huruf Kanji”.

Menurut Sugiyono (2009, hal. 96), hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan. Dikatakan sementara karena jawaban yang diberikan baru didasarkan pada teori. Hipotesis dirumuskan atas dasar kerangka pikir yang merupakan jawaban sementara atas masalah yang dirumuskan.

Penelitian yang merumuskan hipotesis adalah penelitian yang menggunakan pendekatan kuantitatif. Pada penelitian kualitatif hipotesis tidak dirumuskan, tetapi justru diharapkan dapat ditemukan hipotesis. Selanjutnya hipotesis tersebut akan diuji dengan pendekatan kuantitatif. Jenis-jenis hipotesis adalah sebagai berikut:

1) Hipotesis Nol (H_0)

Hipotesis nol (H_0) adalah hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y).

Artinya, dalam rumusan hipotesis, yang diuji adalah ketidakbenaran variabel (X) mempengaruhi (Y).

2) Hipotesis Kerja (H_K)

Hipotesis Kerja (H_K) adalah hipotesis yang menyatakan adanya hubungan antara variabel independen (X) dan variabel dependen (Y) yang diteliti. Hasil perhitungan H_K tersebut, akan digunakan sebagai dasar pencarian data penelitian.

Berdasarkan teori hipotesis tersebut, penulis dapat menyusun hipotesis tindakan sebagai berikut:

H_0 : Penggunaan aplikasi Kanji Interval tidak membantu mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan membaca Kanji.

H_K : Penggunaan aplikasi Kanji Interval membantu mahasiswa dalam meningkatkan kemampuan membaca Kanji.

1.7 Struktur organisasi skripsi

Secara garis besar skripsi ini dibagi atas tiga bagian, diantaranya bagian awal, bagian inti, dan bagian akhir. Bagian awal meliputi halaman judul, lembar pengesahan, pernyataan, motto dan persembahan, prakata, abstrak, dan daftar isi. Bagian inti skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu: Bab I merupakan pendahuluan yang membahas latar belakang masalah, permasalahan dan batasan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, anggapan dasar, dan sistem penulisan skripsi; bab II berisi landasan teori yang memaparkan teori tentang metode pembelajaran kanji, *spacing effect* pada pembelajaran kanji, teori multitasking, media pembelajaran kanji, dan penjelasan menyeluruh tentang media penelitian untuk skripsi ini, aplikasi Kanji Interval; bab III adalah metode penelitian yang meliputi desain penelitian, populasi

dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data; bab IV memaparkan temuan penelitian dan pembahasan; bab V berisi kesimpulan dan saran. Sedangkan bagian akhir dari skripsi ini terdiri dari daftar pustaka dan lampiran-lampiran yang berhubungan dengan penulisan skripsi ini.