

## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### A. LATAR BELAKANG

Dalam mempelajari bahasa asing, dapat dipastikan ada beberapa kendala yang akan dialami oleh pembelajar. Salah satunya adalah perbedaan antara bahasa yang dipelajari dan bahasa asli pembelajar. Perbedaan tersebut bisa muncul di berbagai aspek, diantaranya pengucapan, struktur dan pembentukan kalimat.

Lebih jauh lagi, salah satu perbedaan antara bahasa asing yang penulis pelajari, yaitu bahasa Jepang dan bahasa ibu penulis yaitu bahasa Indonesia, terletak pada huruf. Dalam bahasa Indonesia, huruf yang digunakan hanya satu jenis, yaitu huruf alfabet Latin. Ketika mempelajari bahasa asing lain seperti bahasa Inggris atau Jerman, pembelajar tidak akan menemui kesulitan berarti karena kedua bahasa tersebut menggunakan huruf yang sama. Namun, bahasa Jepang menggunakan huruf tersendiri. Terdapat empat jenis huruf yang digunakan, yaitu *kanji*, *hiragana*, *katakana* dan *romaji*.

Huruf *hiragana* dan *katakana* masing-masing terdiri dari 46 huruf dasar yang dikembangkan menjadi 102 huruf. Huruf *hiragana* dan *katakana* merupakan huruf yang memiliki sebuah silabel yang tidak memiliki arti tertentu (Sudjianto dan Dahidi, 2009, hlm. 71) sehingga untuk mengingatnya relatif singkat. Namun untuk mengingat huruf *kanji* yang jumlahnya banyak diperlukan waktu yang cukup lama, dikarenakan cara baca yang beragam dan cara penulisannya terkadang menjadi penghambat penguasaan huruf *kanji*. Moriyama (200, hlm. 12) menyebutkan bahwa terdapat beberapa kesulitan dalam mempelajari huruf *kanji*, antara lain jumlahnya yang banyak dan pengucapan.

Upaya mengatasi kesulitan tersebut telah banyak dilakukan baik oleh pembelajar maupun pengajar, agar pembelajaran huruf bahasa Jepang menjadi mudah dan menyenangkan. Berdasarkan pengalaman penulis sendiri, pembelajaran huruf *hiragana* dan *katakana* dengan menggunakan media gambar

terasa lebih mudah dibandingkan dengan latihan menulis saja. Penulis menggunakan buku panduan yang di dalamnya mengaitkan tiap huruf dengan satu gambar yang memudahkan penggunaannya untuk mengingat bentuk dari tiap huruf.

Beragam upaya tersebut telah diujicobakan pada pembelajar bahasa Jepang. Teknik-teknik yang telah diujicobakan antara lain penggunaan media cerita pendek, multimedia, dan permainan. Salah satunya seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Erwandi pada tahun 2011, yang berjudul “Efektivitas Pembelajaran *kanji* Menggunakan Media Cerita Pendek”. Dalam prakteknya, penulis memperhatikan bahwa cerita pendek yang digunakan sebagai media memiliki beberapa ilustrasi. Penelitian terkait lainnya tertuang pada skripsi karya Hanum pada tahun 2010 yang berjudul “Pembelajaran *Kanji* Tingkat Dasar Melalui Ilustrasi dan *Story*”. Dalam penelitian ini, digunakan ilustrasi dan *story* yang menunjukkan asal-usul pembentukan huruf *kanji* yang dipelajari, sehingga memudahkan pembelajar untuk memahami dan mengingat huruf yang dipelajari.

Penelitian lain yang mengilhami penulis adalah skripsi karya Wiguna yang berjudul “Efektivitas Media Permainan *Domino Card* Dalam Peningkatan Hafalan *Kanji* Pada Mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Tingkat I FPBS Universitas Pendidikan Indonesia”. Dalam penelitian ini, digunakan permainan *domino card* dengan kartu domino yang telah dimodifikasi dengan *Kanji* dasar sebagai metode untuk mempelajari *kanji* dengan permainan sehingga belajar *kanji* menjadi lebih menyenangkan bagi pembelajar.

Salah satu contoh kartu permainan untuk pembelajaran huruf adalah '*Moekana*' yang dibuat oleh sebuah perusahaan bernama 'Culture Japan' pada April 2012 lalu. *Moekana* adalah sebuah media kartu yang dilengkapi dengan gambar-gambar yang menarik bagi pembelajar untuk membantu menghafal huruf *hiragana* dan memperkaya kosakata dengan beragam teknik permainan.

Setelah melihat dua penelitian tentang huruf *kanji* yang telah disebutkan di atas, serta kartu permainan *Moekana*, memunculkan ketertarikan penulis untuk melakukan penelitian tentang pembelajaran *kanji* dengan ilustrasi dan menggunakan media kartu untuk penyampaiannya. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan ilustrasi untuk membantu mengingat bentuk *kanji* yang dipelajari.

Devi Apri Riyanti, 2015

**EFEKTIVITAS PERMAINAN UNO DENGAN MEDIA KARTU DALAM MENINGKATKAN HAFALAN KANJI NIHONGO NOURYOKU SHIKEN N4**

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

Ilustrasi tersebut dituangkan dalam media kartu yang digunakan dalam permainan untuk menarik minat pembelajar dalam mempelajari *kanji*. Penulis di sini memilih untuk memodifikasi salah satu jenis permainan kartu yang bernama UNO, permainan kartu modern yang berakar dari permainan kartu remi yang familiar di kalangan remaja.

Dalam penelitian ini, penulis bermaksud untuk mengetahui apakah penggunaan permainan UNO dengan media kartu *kanji* efektif dalam meningkatkan hafalan *kanji* dasar yang muncul dalam *Nihongo Nouryoku Shiken N4*. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian terkait penggunaan kartu tersebut yang akan disajikan dalam bentuk skripsi dengan judul **“Efektivitas Permainan UNO dengan Media Kartu *Kanji* dalam Meningkatkan Hafalan *Kanji Nihongo Nouryoku Shiken N4* (Studi Eksperimen Terhadap Mahasiswa Tingkat I Tahun Ajaran 2014-2015 Departemen Pendidikan Bahasa Jepang UPI)”**.

## B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara mahasiswa yang melakukan pembelajaran *kanji* melalui permainan UNO dengan media kartu *Kanji* dibandingkan dengan mahasiswa yang melakukan pembelajaran *Kanji* menggunakan metode konvensional?
2. Apakah pembelajaran *kanji* melalui permainan UNO efektif dalam meningkatkan hafalan *kanji Nihongo Nouryoku Shiken N4*?
3. Bagaimana tanggapan mahasiswa pembelajar bahasa Jepang yang menerapkan permainan UNO dengan media kartu *kanji*?

## C. BATASAN MASALAH

Masalah yang diteliti dibatasi pada:

1. Penelitian ini hanya meneliti apakah ada perbedaan yang signifikan antara tingkat hafalan cara baca kanji mahasiswa yang melakukan pembelajaran *kanji* melalui permainan UNO dengan media kartu *kanji* dibandingkan dengan mahasiswa yang melakukan pembelajaran *kanji* menggunakan metode konvensional.
2. Penelitian ini hanya meneliti keefektifan penggunaan permainan UNO dengan media kartu *kanji* dalam meningkatkan hafalan *Kanji Nihongo nouryoku shiken N4*.
3. Penelitian ini hanya membahas huruf *kanji* dasar berjumlah 108 huruf yang muncul dalam *Nihongo Nouryoku Shiken N4*. *Kanji* tersebut terdiri dari:

事、社、発、者、地、方、新、場、員、開、問、代、屋、通、  
 理、体、主、意、不、作、用、度、強、公、持、野、以、思、  
 家、世、正、安、院、心、文、重、近、画、海、壳、知、集、  
 別、物、使、特、私、始、運、広、住、有、少、町、料、工、  
 建、空、急、止、送、切、転、研、足、究、楽、店、病、質、  
 待、試、族、銀、映、親、験、英、医、仕、去、味、写、字、  
 答、夜、音、悪、週、室、歩、風、春、秋、夏、妹、姉、弟、  
 兄、服、借、曜、飲、貸、飯、勉、冬、昼

## D. TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

### 1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

- a. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara mahasiswa yang melakukan pembelajaran *kanji* melalui permainan UNO dengan media kartu *kanji* dibandingkan dengan mahasiswa yang melakukan pembelajaran *kanji* menggunakan metode konvensional;

Devi Apri Riyanti, 2015

**EFEKTIVITAS PERMAINAN UNO DENGAN MEDIA KARTU DALAM MENINGKATKAN HAFALAN  
 KANJI NIHONGO NOURYOKU SHIKEN N4**

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

- b. Untuk mengetahui apakah pembelajaran *kanji* melalui permainan UNO efektif dalam meningkatkan hafalan *kanji Nihongo Nouryoku Shiken N4*.
- c. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa yang menerapkan permainan UNO dengan media kartu *kanji*.

## 2. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

### a. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah mampu memberikan sumbangan ilmu dalam pembelajaran *kanji*.

### b. Manfaat Praktis

Manfaat praktis yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

- 1) Memberikan alternatif media pembelajaran yang menarik yang dapat digunakan oleh para pengajar bahasa Jepang dalam upaya meningkatkan pemahaman mahasiswa terhadap huruf *kanji*.
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berarti dalam pembelajaran bahasa Jepang baik di dalam maupun di luar kelas.

## E. DEFINISI OPERASIONAL

### 1. Efektivitas

Efektivitas dapat dinyatakan sebagai tingkat keberhasilan dalam mencapai tujuan dan sasarnya. Sutikno (2005, hlm. 7) mengemukakan bahwa pembelajaran efektif merupakan suatu pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk dapat belajar dengan mudah, menyenangkan, dan dapat mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan.

## 2. Media Pembelajaran

Media berasal dari bahasa Latin, merupakan bentuk jamak dari kata ‘*medium*’ yang berarti tengah, perantara, atau pengantar. Menurut Bovee dalam Asyhar (2011, hlm. 4), istilah pengantar atau perantara ini digunakan karena fungsi media sebagai perantara atau pengantar suatu pesan dari pengirim kepada penerima pesan.

Kata Pembelajaran merupakan terjemahan dari istilah bahasa Inggris ‘*instruction*’, yang diartikan sebagai proses interaktif antara guru dan siswa yang berlangsung secara dinamis.

Dengan demikian, media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari suatu sumber secara terencana, sehingga terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

## 3. Permainan

Menurut Andang Ismail (dalam Ferdiani, 2012, hlm 34), terdapat dua pengertian permainan. Pertama, permainan adalah sebuah aktifitas yang murni mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah. Kedua, permainan diartikan sebagai aktivitas yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang dan kalah.

## 4. Kartu UNO

UNO merupakan permainan kartu yang dimainkan dengan seperangkat kartu berdesain khusus. Permainan ini dikembangkan pada tahun 1971 oleh Merle Robbins, kemudian sejak 1992 menjadi sebuah produk perusahaan *Mattel*. Satu dek kartu UNO terdiri dari 108 kartu.

Untuk tujuan penelitian, kartu yang digunakan akan dimodifikasi dengan menggunakan gambar yang berkaitan dengan makna *kanji*

ataupun menunjukkan pembentukan huruf *kanji* yang ada pada masing-masing kartu.

## F. METODOLOGI PENELITIAN

### 1. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan metode eksperimental. Darmawan (2013, hlm. 226) menyebutkan bahwa penelitian eksperimen bertujuan untuk menilai pengaruh suatu perlakuan/tindakan/*treatment* pendidikan terhadap tingkah laku siswa atau menguji hipotesis tentang ada tidaknya pengaruh tindakan itu bila dibandingkan tindakan lain.

### 2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah:

- a. Memberikan *pre-test*;
- b. Memberikan *treatment* sebanyak 3 kali;
- c. Memberikan *post-test*;
- d. Memberikan angket pada kelas eksperimen.

### 3. Instrumen Penelitian

#### a. Tes

Menurut Sutedi (2011, hlm. 157), tes merupakan alat ukur yang biasanya digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa setelah satu satuan program pengajaran tertentu.

Tes dilakukan dua kali, yaitu *pre-test* (tes awal) dan *post-test* (tes akhir) untuk mengetahui hasil dari eksperimen yang telah dilakukan.

#### b. Angket

Angket merupakan salah satu instrument pengumpulan data penelitian yang diberikan pada responden. Angket digunakan untuk

mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap permainan UNO dengan media kartu *kanji*.

#### 4. Anggapan Dasar dan Hipotesis Penelitian

##### a. Anggapan dasar

Anggapan dasar penulis yaitu bahwa dengan menggunakan permainan UNO dengan kartu yang sudah dimodifikasi sebagai media pembelajaran dapat membantu mahasiswa dalam meningkatkan hafalan *kanji Nihongo Nouryoku Shiken N4*.

##### b. Hipotesis Penelitian

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan penelitian, di mana masalah rumusan penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan. (Sugiyono, 2012: 96)

Hipotesis pada penelitian ini adalah:

Hk: Terdapat perbedaan yang signifikan antara mahasiswa yang melakukan pembelajaran *kanji* melalui permainan UNO dengan media kartu *kanji* dengan mahasiswa yang melakukan pembelajaran *kanji* menggunakan metode konvensional;

Ho: Tidak ada perbedaan yang signifikan antara mahasiswa yang melakukan pembelajaran *kanji* melalui permainan UNO dengan media kartu *kanji* dengan mahasiswa yang melakukan pembelajaran *kanji* menggunakan metode konvensional;

#### 5. Sumber Data

Data penelitian bisa bersumber dari manusia atau bukan manusia. Manusia yang dijadikan sebagai sumber data disebut populasi penelitian, sedangkan sebagian dari populasi tersebut yang dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang ada dapat dijadikan subjek penelitian, yang disebut sampel (Sutedi, 2011, hlm. 179).

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI tahun ajaran 2014-2015. Sedangkan sampelnya adalah mahasiswa tingkat satu Departemen Pendidikan Bahasa Jepang UPI. Sampel diambil dengan teknik purposif, dikarenakan dari keseluruhan populasi, yang mempelajari *kanji Nihongo Nouryoku Shiken N4* dalam perkuliahan adalah mahasiswa tingkat dua. Sampel terdiri dari 27 orang mahasiswa yang dibagi menjadi dua kelas, yaitu 13 orang mahasiswa untuk kelas eksperimen dan 14 orang mahasiswa untuk kelas kontrol.

## 6. Teknik Pengolahan Data

Teknik pengolahan data yang akan digunakan adalah statistik komparansional. Statistik komparansional digunakan untuk menguji hipotesis yang menyatakan ada-tidaknya perbedaan antara dua variabel (atau lebih) yang sedang diteliti. Desain dari penelitian yang digunakan adalah *nonequivalent control group design*. Dalam desain ini, dua kelompok sampel (kelas eksperimen dan kelas kontrol) diberikan tes awal untuk mengetahui keadaan masing-masing kelas sebelum diberi perlakuan yang berbeda dalam proses belajarnya. Kelas eksperimen menggunakan permainan UNO dengan kartu yang sudah dimodifikasi sebagai media pembelajarannya. Dalam desain ini, kelas kontrol tidak diberikan *treatment*, namun untuk mengantisipasi kesenjangan hasil *post-test* yang terlalu jauh karena tidak adanya *treatment*, kelas kontrol diberi kisi-kisi materi *kanji* yang sama dengan kelas eksperimen. Setelah itu, diadakan tes akhir kepada kedua kelas tersebut untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

## G. SISTEMATIKA PENULISAN

### BAB I : PENDAHULUAN

Menguraikan tentang latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metodologi penelitian, serta sistematika.

### BAB II : LANDASAN TEORI

Menguraikan tentang teori-teori yang melandasi kegiatan penelitian dan penjelasan lebih lanjut mengenai teknik permainan UNO dalam pengajaran *kanji*.

### BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Menguraikan tentang metode penelitian, populasi dan sampel, teknik sampling penelitian, instrumen dan teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, serta variabel penelitian.

**BAB IV : ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

Menguraikan tentang laporan eksperimen, analisis data, serta pembahasan hasil penelitian.

**BAB V : KESIMPULAN DAN REKOMENDASI**

Menguraikan tentang kesimpulan dari hasil penelitian dan rekomendasi untuk penelitian berikutnya.

**DAFTAR PUSTAKA**

Menguraikan tentang sumber-sumber pendukung dari penelitian yang dilakukan.