

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Dewasa ini, bahasa Jepang menjadi bahasa yang mendunia seperti halnya bahasa Inggris. Banyak orang dari berbagai negara yang mempelajari bahasa Jepang. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang cukup sulit untuk dipelajari, termasuk oleh orang Indonesia. Hal ini dikarenakan banyaknya beban yang harus ditempuh oleh pembelajar. Salah satunya adalah dalam mempelajari hurufnya.

Huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji*, termasuk di dalamnya huruf kanji, hiragana, katakana, dan roomaji. Kanji merupakan komponen yang tidak bisa dilepaskan dari bahasa Jepang. Meskipun dalam bahasa Jepang terdapat huruf hiragana dan katakana, namun kedua jenis huruf tersebut merupakan bentukan dari kanji.

Sebagaimana dikatakatan oleh Sudjianto (2009: 56) bahwa huruf kanji merupakan salah satu aspek yang sulit bagi para siswa yang sedang mempelajari bahasa Jepang. Hal ini dirasakan terutama oleh siswa yang tidak memiliki latar belakang ‘budaya kanji’.

Ishida dalam (Sudjianto. 2009:57) menyatakan di dalam Daikanwa Jiten yang merupakan kamus (Kanwa Jiten) terbesar yang disusun di Jepang terdapat kira-kira 50.000 huruf kanji. Selain itu, dalam <http://www.tanos.co.uk/jlpt/> disebutkan jumlah kanji yang menjadi standar kelulusan tiap level dalam 日本語能力試験 (*Nihongo Nouryoku Shiken* <Ujian Kemampuan Bahasa Jepang>) adalah sebagai berikut:

Level	Jumlah Kanji
N1	2.000 Kanji

Dadan Budiman, 2014

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KANJI DENGAN MENGGUNAKAN WINDS PRO EMULATOR GAME NAZOTTE OBOERU**

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

N2	1.000 Kanji
N3	650 Kanji
N4	300 Kanji
N5	100 Kanji

Penelitian ini akan dilaksanakan terhadap mahasiswa tingkat 3 semester genap karena mahasiswa yang bersangkutan sudah tidak mempelajari kanji secara khusus di kelas dan akan menggunakan 50 huruf kanji yang terdiri dari 15 huruf kanji N2, 28 huruf kanji N3, dan 7 huruf kanji N4 yang berasal dari buku kanji master vol.2.

Bagi pembelajar bahasa Jepang di Indonesia yang tidak memiliki latar belakang budaya kanji, huruf kanji merupakan salah satu penghambat keberhasilan proses pembelajaran bahasa Jepang dikarenakan jumlahnya yang sangat banyak. Selain itu, bentuk tulisannya pun rumit dan memiliki banyak cara baca. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam mempelajari huruf, khususnya kanji. Salah satunya yaitu belajar melalui game.

Seiring dengan perkembangan teknologi game yang terus berkembang, saat ini terdapat berbagai macam game yang bisa dimanfaatkan untuk dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang, diantaranya *WinDS Pro Emulator Game Nazotte Oboeru*.

Adapun beberapa alasan mengapa penulis memilih *WinDS Pro Emulator Game Nazotte Oboeru* sebagai media yang dalam mempelajari kanji, di antaranya:

1. Terdapat berbagai permainan dan latihan membaca dan menulis kanji sehingga pengguna cenderung tidak cepat bosan dan sangat bermanfaat untuk meningkatkan daya ingat siswa terhadap kanji. Bahkan kita bisa memilih kanji apa saja yang akan muncul dalam latihan tersebut.

2. *WinDS Pro Emulator Game Nazotte Oboeru* ini tidak menghabiskan banyak ruang di Harddisk PC atau Laptop pengguna karena game ini mempunyai ukuran yang relatif kecil yaitu sekitar 16 MB.
3. Untuk mempunyai game ini tidak membutuhkan biaya yang mahal atau bahkan gratis karena bisa di copy dari satu perangkat ke perangkat lain dengan mudah.

Berdasarkan uraian di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Efektivitas Pembelajaran Kanji dengan Menggunakan WinDS Pro Emulator Game Nazotte Oboeru*”.

## **1.2. Rumusan dan Batasan Masalah**

Agar penelitian ini lebih terarah dan terfokus, maka penulis membuat rumusan dan batasan masalah sebagai berikut:

### **1.2.1. Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka dalam penelitian ini penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah media game *Nazotte Oboeru* dapat meningkatkan daya ingat siswa terhadap kanji?
2. Apa kelebihan yang ditemukan dalam penggunaan media game *Nazotte Oboeru*?
3. Apa kekurangan yang ditemukan dalam penggunaan media game *Nazotte Oboeru*?

### **1.2.2. Batasan Masalah**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian ini pada hal-hal berikut:

Dadan Budiman, 2014

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KANJI DENGAN MENGGUNAKAN WINDS PRO EMULATOR GAME NAZOTTE OBOERU**

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

1. Penelitian ini hanya akan meneliti tentang peningkatan daya ingat siswa terhadap kanji setelah menggunakan media game *Nazotte Oboeru*.
2. Penelitian ini meneliti kelebihan yang ditemukan dalam penggunaan media game *Nazotte Oboeru*.
3. Penelitian ini meneliti kekurangan yang ditemukan dalam penggunaan media game *Nazotte Oboeru*.

### **1.3. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Setiap penelitian yang dilakukan tentunya memiliki suatu tujuan dan manfaat. Adapun tujuan dan manfaat dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1.3.1. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan umum diadakannya penelitian ini adalah untuk menjawab seluruh masalah yang telah dirumuskan diatas, yaitu:

1. Untuk mengetahui peningkatan daya ingat siswa terhadap kanji setelah menggunakan media game *Nazotte Oboeru*.
2. Untuk mengetahui kelebihan media game *Nazotte Oboeru* dalam meningkatkan kemampuan siswa terhadap pembelajaran kanji.
3. Untuk mengetahui kekurangan media game *Nazotte Oboeru* dalam meningkatkan kemampuan siswa terhadap pembelajaran kanji.

#### **1.3.2. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain:

1. Memberikan media alternatif tambahan bagi siswa yang ingin meningkatkan daya ingat kanji.

2. Mengurangi pandangan negatif bahwa game itu selalu merusak otak kita.
3. Dapat membantu pembelajar bahasa Jepang khususnya mahasiswa dalam mata kuliah *Dokkai* dan *Hyouki*.
4. Sebagai bahan rujukan untuk penelitian sejenis dalam upaya mengatasi masalah dalam pembelajaran bahasa Jepang terutama kanji.

#### **1.4. Definisi Operasional**

Untuk menghindari kesalahan dan ketidakjelasan makna dari kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka penulis akan mendefinisikan istilah-istilah tersebut sebagai berikut:

1. Sondang P. Siagian (2001:1) memberikan definisi sebagai berikut :  
“Efektifitas adalah pemanfaatan sumber daya, sarana dan prasarana dalam jumlah tertentu yang secara sadar ditetapkan sebelumnya untuk menghasilkan sejumlah barang atas jasa kegiatan yang dijalankannya. Efektifitas menunjukkan dari segi tercapai tidaknya sasaran yang telah ditetapkan. Jika hasil kegiatan semakin mendekati sasaran, berarti makin tinggi efektifitasnya. (www.blogspot.com,2012).
2. Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto (2009: 56) Kanji adalah huruf yang digunakan dalam rangka baca dan tulis di Jepang. Kanji sebagian besar dibuat di Cina untuk penulisan bahasa Cina. Kanji disampaikan di Jepang kira-kira pada abad 4. Oleh karena itulah huruf tersebut dinamakan kanji yang berarti huruf-huruf negeri Kan .
3. Kata *game* berasal dari bahasa Inggris. Dalam kamus besar bahasa Indonesia istilah game adalah permainan. Permainan merupakan bagian dari bermain dan bermain juga bagian dari permainan, keduanya saling berkaitan. Permainan dalam hal ini merujuk pada pengertian kelincahan

intelektual (*Intellectual Play Ability Game*) yang juga bisa diartikan sebagai arena keputusan dan aksi pemainnya. Dalam game, ada target-target yang ingin dicapai pemainnya. Permainan adalah kegiatan yang kompleks yang didalamnya terdapat peraturan, play dan budaya. Sebuah permainan adalah sebuah sistem dimana pemain terlibat dalam konflik buatan. Disini pemain berinteraksi dengan sistem dan konflik yang merupakan rekayasa atau buatan. Dalam permainan terdapat peraturan yang bertujuan untuk membatasi perilaku pemain dan menentukan permainan. (www.blogspot.com,2012).

4. *WinDS Pro Emulator* adalah software untuk menjalankan atau memainkan game Rom NDS di komputer atau laptop atau biasa disebut NDS Emulator. Rom adalah data sebuah game yang akan dimainkan menggunakan emulator.(www.wordpress.com,2011) .
5. Media pembelajaran merupakan berbagai macam benda, alat, atau komponen yang dapat dilihat, didengar, dirasakan, atau diraba dengan panca indera manusia yang digunakan didalam kegiatan pembelajaran untuk memberikan rangsangan atau motivasi bagi pembelajar agar dapat berfikir, menaruh perhatian, atau menaruh minat yang lebih dalam terhadap materi yang sedang dipelajarinya (Sudjianto, 2010:86).

## **1.5. Metode Penelitian**

Pada dasarnya penelitian bertujuan untuk memecahkan atau mencari jalan keluar atas masalah-masalah yang sedang dihadapi. Berhasil atau tidaknya suatu penelitian ditentukan oleh ketepatan metode yang digunakan.

### **1.5.1. Metode Penelitian**

Dadan Budiman, 2014

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KANJI DENGAN MENGGUNAKAN WINDS PRO EMULATOR GAME NAZOTTE OBOERU**

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

Dalam suatu penelitian, setiap peneliti memerlukan metode. Dalam kegiatan penelitian, metode dapat diartikan sebagai cara atau prosedur yang harus ditempuh untuk menjawab masalah penelitian (Sutedi, 2011:53).

Dalam penelitian ini penulis akan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2011:107), model penelitian yang akan digunakan adalah *model one-group pretest and posttest design* (sebelum dan sesudah)” dengan struktur desain sebagai berikut:

**O1 X O2**

Keterangan:

X : perlakuan yang diberikan dan dilihat pengaruhnya dalam penelitian eksperimen ini. Perlakuan yang dimaksud ini berupa penggunaan media WinDS Pro Emulator game Nazotte Oboeru dalam kegiatan pembelajaran kanji.

O1 : tes atau observasi yang dilakukan sebelum X diberikan.

O2 : tes atau observasi yang dilakukan setelah X diberikan.

Penulis akan mengamati secara langsung terhadap satu kelompok subjek dengan dua kondisi observasi atau tes yang dilaksanakan hanya menggunakan satu kelompok atau tanpa adanya kelas kontrol atau pembanding. Pengaruh perlakuan X dapat diketahui dengan membandingkan antara hasil O1 dan O2 dalam situasi yang terkontrol (Arifin, 2011:77).

**Dadan Budiman, 2014**

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KANJI DENGAN MENGGUNAKAN WINDS PRO EMULATOR GAME NAZOTTE OBOERU**

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

### **1.5.2. Objek penelitian**

Objek penelitian ini adalah bidang pendidikan bahasa Jepang khususnya mengenai media alternatif untuk meningkatkan daya ingat kanji untuk mahasiswa tingkat 3 Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UPI.

### **1.5.3. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian digunakan untuk memperoleh informasi atau data yang diperlukan untuk menjawab masalah penelitian. Untuk mendukung penelitian ini, instrumen yang digunakan penulis antara lain:

1. Survey Kepustakaan.
2. Observasi langsung.
3. Pretest dan posttest.
4. Penyebaran angket.

### **1.5.4. Anggapan Dasar dan Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban yang masih bersifat sementara dan bersifat teoritis (Sukardi, 2007:41). Hipotesis yang diajukan adalah menggunakan media game *Nazotte Oboeru* dalam kegiatan pembelajaran kanji dasar memberikan hasil efektif.

### **1.5.5. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam sebuah penelitian diperlukan teknik untuk mengumpulkan data. Teknik yang digunakan oleh peneliti adalah dengan melakukan persiapan terlebih dahulu yaitu menyiapkan instrumen penelitian, kemudian pelaksanaan penelitian dan penyelesaian.

- a. Persiapan

Tahap ini peneliti menyiapkan instrumen penelitian berupa test (pretest dan posttest) dan angket sesuai dengan rumusan tujuannya.

b. Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dengan mengumpulkan data melalui tes dan angket, serta melakukan pertemuan dengan diberikan pretest terlebih dahulu kemudian memberikan pengajaran di kelas dan terakhir diberi soal posttest dan angket untuk mengetahui tanggapan sampel mengenai penelitian ini.

c. Pengolahan data

Data tes dan angket yang telah dikumpulkan akan diolah dengan menggunakan perhitungan statistik dengan program MS Office Excel..

d. Penyelesaian

Tahap penyelesaian adalah tahap akhir untuk menuntaskan sebuah karya ilmiah yaitu dengan menuliskan laporan hasil penelitian.

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Adapun sistematika penulisan dalam penelitian ini secara garis besar adalah sebagai berikut:

### **BAB I PENDAHULUAN**

Terdiri latar belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, metode penelitian dan sistematika penulisan.

### **BAB II LANDASAN TEORITIS**

Mencakup teori-teori yang melandasi kegiatan penelitian dan penjelasan yang lebih rinci dari tinjauan pustaka yang berkaitan dengan kegiatan penelitian.

Dadan Budiman, 2014

***EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN KANJI DENGAN MENGGUNAKAN WINDS PRO EMULATOR GAME NAZOTTE OBOERU***

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

### BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Mencakup tentang jenis metode yang akan digunakan dalam kegiatan penelitian, objek penelitian, instrument penelitian, anggapan dasar dan hipotesis serta teknik pengumpulan data.

### BAB IV ANALISIS DATA

Pada bagian ini akan disajikan data dan hasil pengolahan data dengan pembahasannya.

### BAB V KESIMPULAN DAN REKOMENDASI

Memuat kesimpulan dari penelitian ini dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.