

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Jonathan dan Tadaki (2013, hlm 5) menjelaskan bahwa huruf Kanji mempunyai 2 cara baca, yaitu *kun'yomi* (cara baca Jepang), dan *on'yomi* (cara baca China). Dengan adanya berbagai macam cara membaca tersebut, penulis merasa bahwa faktor inilah yang membuat siswa pembelajar bahasa Jepang (khususnya orang asing) kesulitan dalam membaca setiap huruf Kanji.

Hal ini pun penulis temukan berdasarkan hasil wawancara dengan 20 mahasiswa Departemen Pendidikan Bahasa Jepang UPI yang dilaksanakan pada tanggal 28 Juli 2017, di mana semua berpendapat bahwa membaca Kanji itu sulit dikarenakan terdapat berbagai macam cara baca. Sudjianto dan Dahidi (2004, hlm 56) juga mengungkapkan 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’. Oleh karena itu, penulis berpendapat perlu adanya sebuah media yang menarik untuk membantu siswa.

Salah satu media yang dapat diterapkan yakni media pembelajaran berbasis *e-learning* secara *online*. Dalam hal ini, Wahyuningsih dan Rakhmat Makmur (2017, hlm 10) menyatakan bahwa *e-learning* mengizinkan siswa untuk meninjau kembali materi sesering yang mereka inginkan. Dengan cara ini siswa dapat belajar dengan kecepatan yang berpusat pada kemampuan individual, bukan pada kecepatan yang ditetapkan oleh orang lain.

Jadi, dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *e-learning* secara *online* akan membantu siswa pembelajar bahasa Jepang dalam meningkatkan motivasi belajar dan memungkinkan siswa menguasai Kanji lebih baik dengan kecepatan belajar yang berpusat pada kemampuan individual.

Berdasarkan uraian di atas, media yang penulis pilih terkait dengan penelitian ini adalah media visual diam berbasis *game* yang berjudul KanjiPal yang merupakan sebuah *game online* produksi dari situs resmi nihongo-pro.com.

Adapun beberapa alasan mengapa penulis memilih *game online* KanjiPal tersebut sebagai media dalam meningkatkan kemampuan membaca Kanji, yang pertama adalah *game* ini merupakan *game* yang interaktif karena pemain berperan langsung dalam menentukan skor atau dengan kata lain hasil akhir mereka. Tidak hanya itu, standar Kanji yang muncul dalam

**Arrina Widiani Syafira, 2018**

EFEKTIVITAS MEDIA GAME ONLINE KANJIPAL DENGAN METODE DRILL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KANJI

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

*game* ini sudah sesuai dengan masing-masing level yang terdapat dalam JLPT, yakni N5, N4, N3, N2, dan N1.

*Game* ini pun bisa dengan mudah diakses di internet secara gratis dan tidak memakan banyak kuota. Kelebihan lainnya di dalam *game* ini, pemain diberi batas waktu untuk menjawab soal, sehingga pemain dapat merasakan sensasi tantangan yang ada dalam *game* ini. Selain itu, setiap soal yang disajikan dalam *game* ini bervariasi. Kanji yang diberikan pun berbeda apabila ingin bermain untuk yang ke sekian kalinya dalam *level* yang sama. Apabila terdapat jawaban yang salah, maka di akhir permainan akan ada *review* mengenai jawaban yang salah tersebut, termasuk juga koreksi di dalamnya. Sehingga pemain dapat mengetahui apa dan di mana letak kesalahannya, serta mengetahui Kanji apa yang tepat.

Selain itu, dalam *game* ini terdapat *furigana* bagi setiap Kanji yang muncul, sehingga pemain dapat mengetahui bagaimana cara bacanya apabila Kanji tersebut adalah Kanji yang pertama kali ia lihat atau baca. Di dalam *game* ini juga sudah terdapat arti dari semua Kanji yang muncul, sehingga membantu pemain untuk mengingat apa saja arti dari Kanji yang mereka temukan selama permainan berlangsung.

Berdasarkan uraian di atas, apabila media yang digunakan merupakan sebuah *game*, maka pemain dapat terus memainkannya secara berulang-ulang, atau dengan kata lain di dalamnya terdapat sifat kontinyu. Oleh karena itu, penggunaan media *game online* KanjiPal ini pun diterapkan dengan metode *drill*. Ada berbagai macam pengertian *drill*. Salah satunya seperti yang diungkapkan oleh Larsen (2003) sebagai berikut:

*“Drilling is a technique that has been used in foreign language classrooms for many years. It was a key feature of audio-lingual method approaches to language teaching, which placed emphasis on repeating structural patterns through oral practice.”* (hlm. 15)

Pengertian *drill* juga diungkapkan oleh Harmer (dalam Haycraft, 1978) sebagai berikut:

*“Drilling is mechanical ways of getting students to demonstrate and practice their ability to use specific language items in a controlled manner.”* (hlm. 36)

Haycraft (1978) juga mengungkapkan definisi mengenai metode *drill* tersebut sebagai berikut:

*“Drilling is a technique that has been used in foreign language classrooms which emphasis on repeating structural pattern through oral practice to demonstrate students’ ability in using specific language items in a controlled manner.”* (hlm. 36)

Kemudian Sriyono (1992, hlm 112) mengungkapkan bahwa *drill* adalah latihan dengan praktek yang dilakukan berulang kali atau kontinu/untuk mendapatkan keterampilan dan ketangkasan praktis tentang pengetahuan yang dipelajari. Lebih dari itu diharapkan agar pengetahuan atau keterampilan yang dipelajari itu menjadi permanen, mantap, dan dapat dipergunakan setiap saat oleh yang bersangkutan.

Jadi, pada intinya metode *drill* adalah praktek yang dilakukan berulang kali atau kontinu dalam melatih dan meningkatkan unsur kebahasaan untuk mendapatkan keterampilan tentang pengetahuan yang dipelajari. Berangkat dari simpulan pengertian tersebut, metode drill ini digunakan dalam media *game online* KanjiPal karena sebuah *game* dapat dimainkan berulang kali sesuai dengan kehendak sang pemain, sehingga pemain dapat belajar Kanji yang terdapat dalam *game* tersebut sesuai dengan kecepatannya masing-masing.

Adapun beberapa hasil dari penelitian terdahulu yang menggunakan sistem *game online* yang serupa, dan memiliki hasil yang beragam. Salah satunya adalah penelitian dari Pratama (2013). *Game online* yang digunakan dalam *game* ini dibuat dengan sistem bahwa responden harus menuliskan kanji yang terdapat dalam kuis dengan jumlah coretan yang sesuai. Dalam penelitian ini terungkap bahwa analisis data yang telah dilakukan menunjukkan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *mobile phone* tidak memberikan peningkatan hasil yang lebih signifikan dibanding dengan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran buku karena hanya fokus pada satu unsur keterampilan saja, yakni menulis. Ditambah lagi, interaksi dengan responden pun kurang.

Sedangkan dalam penelitian terdahulu lainnya dari Sumarlin (2015) terungkap bahwa aplikasi Aksara Jepang ini telah memenuhi kebutuhan yang diinginkan antara lain menghasilkan informasi mengenai aksara-aksara Jepang yaitu Hiragana, Katakana, dan Kanji beserta detil informasinya. Aplikasi ini juga dapat menguji kemampuan pengguna dalam mengenal dan menulis dari ketiga aksara tersebut.

Berdasarkan perbandingan kedua *game* berbasis *online* di atas, terlihat bahwa dalam kedua *game* tersebut lebih memfokuskan targetnya hanya pada menulis huruf Kanji saja. Selain itu, *game* berbasis *online* yang digunakan merupakan aplikasi yang harus di *download* terlebih dahulu, sehingga tentunya cukup memakan memori internal. Metode yang digunakan pun tidak ada unsur yang bersifat pengulangan atau kontinu, sehingga kurang adanya interaksi secara langsung dengan responden.

**Arrina Widiani Syafira, 2018**

EFEKTIVITAS MEDIA GAME ONLINE KANJIPAL DENGAN METODE DRILL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KANJI

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

Oleh karena itu, berdasarkan latar belakang di atas, penulis memutuskan untuk melakukan penelitian efektivitas media *game online* KanjiPal dengan metode *drill* dalam meningkatkan kemampuan membaca Kanji, khususnya terhadap siswa kelas XII SMAN 5 Cimahi.

## 1.2 Rumusan Masalah

### 1.2.1 Rumusan Umum

Apakah penggunaan media *game online* KanjiPal dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca Kanji bagi siswa kelas XII SMAN 5 Cimahi tahun ajaran 2017/2018?

### 1.2.2 Rumusan Khusus

- a. Bagaimana kemampuan siswa kelas XII SMAN 5 Cimahi tahun ajaran 2017/2018 dalam membaca Kanji sebelum adanya penggunaan media *game online* KanjiPal?
- b. Bagaimana kemampuan siswa kelas XII SMAN 5 Cimahi tahun ajaran 2017/2018 dalam membaca Kanji sesudah adanya penggunaan media *game online* KanjiPal?
- c. Bagaimana perbedaan kemampuan membaca Kanji siswa kelas XII SMAN 5 Cimahi tahun ajaran 2017/2018 sebelum dan sesudah diterapkannya penggunaan media *game online* KanjiPal?
- d. Bagaimana respon siswa kelas XII SMAN 5 Cimahi tahun ajaran 2017/2018 terhadap pembelajaran Kanji dengan menggunakan media *game online* KanjiPal?

## 1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang serta keterbatasan penulis dalam melakukan penelitian ini, maka masalah penelitian dibatasi sebagai berikut:

- a. Penelitian ini hanya meneliti tentang efektivitas sebelum dan sesudah penggunaan media *game online* KanjiPal pada kemampuan membaca Kanji siswa kelas XII SMAN 5 Cimahi tahun ajaran 2017/2018.
- b. Penelitian ini hanya menggunakan media *game online* KanjiPal .
- c. Penelitian ini meneliti bagaimana respon siswa kelas XII SMAN 5 Cimahi tahun ajaran 2017/2018 dalam membaca Kanji dengan menggunakan *game online* KanjiPal.

## 1.4 Tujuan Penelitian

### 1.4.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui Apakah penggunaan media *game online* KanjiPal dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca Kanji bagi siswa kelas XII SMAN 5 Cimahi tahun ajaran 2017/2018.

**Arrina Widiani Syafira, 2018**

EFEKTIVITAS MEDIA GAME ONLINE KANJIPAL DENGAN METODE DRILL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KANJI

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

### 1.4.2 Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas XII SMAN 5 Cimahi tahun ajaran 2017/2018 dalam membaca Kanji sebelum adanya penggunaan media *game online* KanjiPal.
- b. Untuk mengetahui kemampuan siswa kelas XII SMAN 5 Cimahi tahun ajaran 2017/2018 dalam membaca Kanji sesudah adanya penggunaan media *game online* KanjiPal
- c. Untuk mengetahui perbedaan kemampuan membaca Kanji siswa kelas XII SMAN 5 Cimahi tahun ajaran 2017/2018 sebelum dan sesudah diterapkannya penggunaan media *game online* KanjiPal
- d. Untuk mengetahui respon siswa kelas XII SMAN 5 Cimahi tahun ajaran 2017/2018 terhadap pembelajaran Kanji dengan menggunakan media *game online* KanjiPal

## 1.5 Manfaat Penelitian

### 1.5.1 Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat dalam pengembangan ilmu pengetahuan serta memberikan masukan pada pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pada Kanji.

### 1.5.2 Manfaat Praktis

#### a. Manfaat bagi pengajar

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi bagi para pengajar tentang media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan semangat peserta didik maupun meningkatkan hasil belajar peserta didik.

#### b. Manfaat bagi peserta didik

Diharapkan media *game online* KanjiPal dapat membuat peserta didik meningkatkan cara membaca dalam bahasa Jepang, meningkatkan hasil belajar, serta membangkitkan semangat peserta didik dalam kegiatan pembelajaran bahasa Jepang khususnya Kanji.

#### c. Manfaat bagi lembaga pendidikan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan kepada lembaga penyelenggara pendidikan pada umumnya dan untuk Departemen Pendidikan Bahasa Jepang khususnya dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca Kanji.

#### d. Manfaat bagi peneliti selanjutnya

Penelitian ini dapat dijadikan bahan kajian bagi peneliti selanjutnya untuk meneliti efektivitas media *game online* KanjiPal dalam meningkatkan kemampuan membaca Kanji bagi pembelajar bahasa Jepang.

**Arrina Widiani Syafira, 2018**

EFEKTIVITAS MEDIA GAME ONLINE KANJIPAL DENGAN METODE DRILL DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA KANJI

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

## 1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Efektivitas Media *Game Online* KanjiPal Dengan Metode *Drill* Dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Kanji” maka definisi operasional yang perlu dijelaskan, yaitu:

### 1. Efektivitas

Menurut Gembala (2013) efektivitas adalah pencapaian tujuan secara tepat atau memilih tujuan-tujuan yang tepat dari serangkaian alternatif atau pilihan cara dan menentukan pilihan dari beberapa pilihan lainnya. Efektivitas bisa juga diartikan sebagai pengukuran keberhasilan dalam pencapaian tujuan-tujuan yang telah ditentukan. Sebagai contoh jika sebuah tugas dapat selesai dengan pemilihan cara-cara yang sudah ditentukan, maka cara tersebut adalah benar atau efektif. Efektivitas yang dimaksud dalam penelitian ini adalah efektivitas metode *drill* yang diterapkan dalam sebuah *game online* berjudul KanjiPal untuk meningkatkan keterampilan membaca Kanji.

### 2. Metode *Drill*

Surachmad (dalam Aqib dan Murtadlo, 2016, hlm. 125) mengartikan bahwa metode *drill* dimaksudkan untuk memperoleh suatu ketangkasan atau keterampilan latihan dari apa yang telah dipelajari karena hanya dengan melakukannya secara praktis suatu pengetahuan dapat disempurnakan dan disiap-siagakan. Metode *drill* dalam penelitian ini adalah metode latihan pengulangan soal-soal Kanji yang terdapat pada sebuah *game online* berjudul KanjiPal.

### 3. Game Online

*Game online* adalah *game* yang membutuhkan koneksi pada internet agar bisa memainkannya. Dalam penelitian ini, *game online* yang digunakan bernama KanjiPal, yang di mana permainan ini memberikan latihan-latihan dan tantangan soal berupa Kanji.

### 4. Keterampilan Membaca

Menurut Sadhono dan Slamet dalam Purnamasari (2015, hlm 12) keterampilan membaca adalah keterampilan mengenal dan memahami tulisan dalam bentuk urutan lambang-lambang grafis dan perubahannya. Keterampilan membaca memiliki keterkaitan dengan keterampilan menulis. Menulis berarti menyajikan kembali informasi kepada masyarakat luas, dan informasi ini diperoleh melalui kegiatan membaca. Keterampilan membaca yang penulis tingkatkan dalam penelitian ini adalah keterampilan membaca Kanji.

### 1.7 Sistematika Penulisan

Untuk memahami lebih jelas penelitian ini, maka materi-materi yang tertera pada skripsi ini dikelompokkan menjadi beberapa sub bab dengan sistematika penyampaian sebagai berikut:

1. BAB I Pendahuluan

Berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

2. BAB II Kajian pustaka

Bab ini berisikan teori yang berupa pengertian dan definisi yang diambil dari kutipan buku yang berkaitan dengan penyusunan skripsi serta beberapa *literature review* yang berhubungan dengan penelitian.

3. BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini dijelaskan mengenai desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data pada jenis penelitian kuantitatif.

4. BAB IV Analisis Data dan Pembahasan

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data dengan berbagai kemungkinan bentuknya sesuai dengan urutan rumusan permasalahan penelitian, dan pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

5. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penulis terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.