

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa dapat dinyatakan dengan dua cara, yang pertama melalui medium lisan dan yang kedua melalui medium tulisan. Kedua cara itu mempunyai tujuan yang sama yaitu menyampaikan ide, pikiran, pendapat, perasaan, berita, atau hal-hal lain kepada orang lain sebagai bahan informasi. Dari kedua cara ini timbul dua istilah yakni *hanashikotoba* (ragam lisan, yaitu bentuk bahasa yang dipakai pada waktu tukar menukar informasi secara lisan dalam berbagai kegiatan kehidupan sehari-hari) dan *kakikotoba* (ragam tulisan, yaitu bentuk bahasa yang dipergunakan pada waktu tukar menukar informasi secara tertulis menggunakan huruf dalam berbagai kehidupan sehari-hari). (Sudjianto & Dahidi, 2017 : 54).

Menurut Sudjianto & Dahidi, (2017 : 54), bahasa yang disampaikan secara lisan memiliki kelemahan yaitu bentuk bahasa tersebut dapat hilang dalam sekejap. Hal ini terjadi terutama pada zaman dahulu sebelum ada alat perekam suara seperti sekarang ini. Dengan alasan itulah diperlukan huruf yang dapat merekam bahasa secara tertulis. Dengan adanya huruf, penerima informasi dapat melihat secara berulang-ulang informasi yang disampaikan orang lain pada saat ia membutuhkannya.

Menurut Iwabuchi dalam Sudjianto & Dahidi, (2017 : 55), huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji*, termasuk di dalamnya huruf-huruf *kanji*, *hiragana*, *katakana*, *roomaji*, dan sebagainya. Masih menurut Iwabuchi, huruf dimulai dari gambar untuk menunjukkan isi atau arti suatu hal atau perkara. Gambar-gambar itu disederhanakan, lalu pada akhirnya bersamaan bentuk (gambar) tersebut ditentukanlah cara-cara pengucapannya berdasarkan kebiasaan atau adat istiadat masyarakat pemakainya.

Sudjianto & Dahidi, (2017 : 55), menyebutkan bahwa huruf dalam bahasa Jepang terdapat dua jenis, yaitu *hyoo'i moji* dan *hyoo'on moji*.

Hyoo'i moji adalah huruf yang menyatakan isi atau arti dan sekaligus menyatakan pengucapan.

Sementara itu *hyoo'on moji* adalah huruf yang hanya menyatakan bentuk-bentuk pengucapan yang tidak memiliki arti tertentu. Dalam *hyoo'on moji* terdapat *onsetsu moji* dan *tan'on moji*. *Onsetsu moji* adalah huruf yang pada prinsipnya menyatakan sebuah silabel seperti huruf hiragana dan katakana, sedangkan *tan'on moji* adalah huruf yang pada prinsipnya menyatakan sebuah fonem seperti huruf Latin.

Huruf kanji merupakan *hyoo'i moji*. Huruf kanji merupakan salah satu aspek yang sulit bagi para pembelajar bahasa Jepang. Hal ini dirasakan terutama oleh pembelajar yang tidak memiliki latar belakang 'budaya kanji'. Bahkan pembelajar yang memiliki latar belakang budaya kanji pun, seperti orang Cina, orang Korea, orang Taiwan, dan sebagainya, kadang-kadang merasa sulit ketika berhadapan dengan kanji Jepang. Sebab, walaupun kanji yang dipakai dalam bahasa Jepang, bahasa Cina, atau bahasa Korea sama, tetapi cara membacanya tidak sama. Bagi pelajar Indonesia yang mempelajari bahasa Jepang, selain tidak memiliki latar belakang budaya kanji, pembelajar Indonesia juga sering kesulitan mengingat bentuk kanji, mengetahui arti dan makna kanji, juga kesulitan untuk mengetahui cara bacanya. (Sudjianto & Dahidi, 2017 : 56).

Salah satu alasan sulitnya mempelajari huruf kanji dikarenakan jumlahnya yang begitu banyak. Dikemukakan oleh Takebe dalam Renariah (2004) bahwa orang Jepang pun mengalami kesulitan dalam mengingat kanji yang jumlahnya sangat banyak.

Di dalam *Daikanwa Jiten* yang merupakan kamus terbesar yang disusun di Jepang terdapat kira-kira 50.000 huruf kanji. Melihat jumlah itu, siapa pun akan merasa sulit, terutama pembelajar bahasa Jepang yang sebelumnya sudah terbiasa cukup mempelajari dan menguasai hanya 26 huruf Latin. (Sudjianto & Dahidi, 2017 : 57). Untuk permasalahan ini Katoo Akihiko di dalam buku *Nihongo Gaisetsu* menyarankan agar sasaran pengajaran huruf kanji untuk orang asing sedapat-dapatnya disesuaikan dengan alokasi waktu yang tersedia serta tingkat pengajarannya. Untuk ini biasanya pengajaran huruf kanji diberikan dengan komposisi sebagai berikut :

Tabel 1.1
 Sasaran Pengajaran Huruf Kanji bagi Orang Asing (Katoo dalam
 Sudjianto & Dahidi, 2017 : 58)

Tingkat Pengajaran	Jumlah Kanji	Alokasi Waktu
Tingkat Dasar	400 – 500	13 Minggu
Tingkat Terampil	700 – 800	18 Minggu
Tingkat Mahir	300 – 400	9 Minggu
Jumlah	1400 – 1700	40 Minggu

Dewasa ini, setiap orang tidak lepas dari teknologi, terutama *smartphone*. Hampir semua orang, apalagi mahasiswa, memiliki *smartphone*. *Smartphone* merupakan media teknologi yang tidak bisa lepas dari keseharian. Menurut Nunu Mahnun (2012) media merupakan sarana penyalur pesan atau informasi belajar yang hendak disampaikan oleh sumber pesan kepada sasaran atau penerima pesan tersebut. Ditegaskan oleh Danim dalam Nunu Mahnun (2012) bahwa hasil penelitian telah banyak membuktikan efektivitas penggunaan alat bantu atau media dalam proses belajar-mengajar di kelas, terutama dalam hal peningkatan prestasi siswa. Dengan demikian penggunaan media dalam pengajaran dikelas merupakan sebuah kebutuhan yang tidak dapat diabaikan. (Mahnun, Nunu, 2012 : 27).

Seiring dengan berkembangnya teknologi, aplikasi untuk membantu pembelajaran bahasa Jepang yang gratis semakin banyak. Salah satu aplikasi tersebut adalah “*Takoboto*”. *Takoboto* merupakan aplikasi untuk *smartphone* berbasis *android* yang dapat membantu memudahkan mempelajari bahasa Jepang. Dalam aplikasi *Takoboto* ini terdapat ribuan kanji yang disertai dengan cara baca, arti, bahkan contoh kalimat.

Penulis berpendapat bahwa aplikasi *Takoboto* ini baik untuk diterapkan dalam pembelajaran kanji, karena aplikasi *Takoboto* ini mudah untuk digunakan, serta memiliki fitur *ready-made study list*, yang berisi *list* kanji N5 sampai N1, *list* kalimat bilangan, *list* bulan, bahkan *list* tanggal.

Dalam penelitian terdahulu, Rizki (2017) meneliti tentang Efektivitas Aplikasi ZKanji Dalam Meningkatkan Penguasaan Kanji Mahasiswa Tingkat II, Eksperimen Kuasi Terhadap Mahasiswa Tingkat II Tahun Akademik 2016/2017. Dalam penelitiannya, media ZKanji memberikan pengaruh terhadap kemampuan penguasaan kanji. Namun, media ZKanji kurang diminati oleh mahasiswa. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian menggunakan aplikasi *Takoboto* pada tingkat yang sama dengan penelitian Rizki (2017) yaitu pada tingkat universitas.

Penelitian ini ditujukan kepada mahasiswa tingkat II, karena peneliti merasa mahasiswa tingkat II sudah memiliki cukup pengetahuan seputar istilah-istilah yang sering dipakai dalam kanji. Selain itu, dalam aplikasi *Takoboto* terdapat contoh kalimat yang dapat membantu mahasiswa menguasai kanji tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa tertarik untuk melakukan penelitian mengenai media pembelajaran kanji dengan judul “*EFEKTIVITAS APLIKASI “TAKOBOTO” DALAM MENINGKATKAN KEMAMPUAN MENINGAT KANJI MAHASISWA*”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis merumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah diterapkan pembelajaran menggunakan aplikasi *Takoboto*?
2. Apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan aplikasi *Takoboto*?
3. Bagaimana tanggapan mahasiswa mengenai aplikasi *Takoboto* yang digunakan dalam pembelajaran?

1.3 Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak meluas dan lebih terarah, penulis membatasi masalah penelitian sebagai berikut:

1. Penulis hanya meneliti keefektifan aplikasi *Takoboto* dalam meningkatkan kemampuan mengingat kanji.
2. Kanji yang digunakan hanya kanji tingkat N4

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah diterapkan pembelajaran menggunakan aplikasi *Takoboto*.
2. Untuk mengetahui apakah ada perbedaan yang signifikan antara hasil belajar mahasiswa sebelum dan setelah pembelajaran menggunakan aplikasi *Takoboto*.
3. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa mengenai aplikasi *Takoboto*.

1.5 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun secara praktis. Adapun manfaat nya adalah:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengingat kanji mahasiswa tingkat II.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk mempermudah mempelajari kanji sampai tingkat N4.

1.6 Sistematika Penulisan

Secara garis besar, sistematika penulisan penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab I merupakan pemaparan latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORITIS

Bab II merupakan pemaparan teori-teori mengenai pengertian, definisi yang diambil dari buku, jurnal dan sumber referensi lainnya yang berguna sebagai penguat penggunaan aplikasi *Takoboto* dalam meningkatkan kemampuan mengingat kanji.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab III merupakan pemaparan mengenai model penelitian, teknik pengumpulan data dan teknik pengelolaan data.

BAB IV : TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab IV merupakan pemaparan tentang aplikasi *Takoboto*, hasil pengolahan data penelitian yang dianalisis menggunakan statistika.

BAB V : PENUTUP

Bab V merupakan pemaparan mengenai kesimpulan dan saran yang berkaitan dengan efektifitas aplikasi *Takoboto* yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya.