

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bahasa Jepang sudah menjadi salah satu bahasa yang banyak diminati oleh pembelajar bahasa asing. Ditunjukkan dengan mulai banyaknya jumlah pembelajar bahasa Jepang di dunia terutama di Indonesia. Bahasa Jepang banyak diminati masyarakat Indonesia, walaupun banyak memiliki perbedaan dengan bahasa Indonesia baik dari struktur, huruf dan budaya. Khususnya dalam hal aksara, huruf Jepang disebut huruf karakter, dan jumlahnya mencapai lebih dari ± 2000 huruf. Sehingga dalam pengajarannya diperlukanlah metode yang inovatif agar dapat mempermudah para pembelajar dalam mengingat huruf Jepang terutama huruf kanji.

“Dalam pembelajaran Bahasa Jepang terdapat kesulitan-kesulitan belajar salah satunya dalam pembelajaran huruf Kanji. Huruf kanji merupakan salah satu aspek yang sulit bagi para siswa yang mempelajari bahasa Jepang. Hal ini dirasakan terutama bagi siswa yang tidak mempunyai latar belakang budaya kanji. Bahkan bagi para siswa yang mempunyai latar belakang kanji pun kadang-kadang merasa sulit dalam berhadapan dengan kanji Jepang.” (Dahidi ahmad dan Sudjianto,2004 :56)

Ahmad Dahidi dan Akahane Michi dalam Dasar-dasar Metodologi Bahasa Jepang mengatakan,

“...kesulitan tersebut akan kita alami karena kita mempelajari bahasa asing yang tidak serumpun/sekerabat (*cognate*) dengan bahasa ibu kita. Selain itu hampir semua orang asing berpendapat bahwa bahasa Jepang sulit dipelajari alasan utamanya karena bahasa Jepang mempunyai huruf sendiri yaitu Huruf Kanji dan Huruf Kana (*huruf kanji dan katakana*)” (1988:10).

Dalam bahasa Jepang huruf yang digunakan ada empat yaitu, huruf Kana (Hiragana dan Katakana), Kanji dan Romaji. Jumlah huruf kanji yang terdapat dalam *Daikanwa Jiten* (kamus terbesar yang disusun di Jepang) terdapat kira-kira 50.000 huruf Kanji. (Ishida, 1991 : 76). Jumlah yang sangat banyak itu dikarenakan huruf kanji merupakan penggambaran makna dari semua benda yang ada di dunia. Sehingga huruf kanji disebut juga *hyoo'i moji* yang berarti sebuah kanji bisa melambangkan makna sekaligus bunyi pengucapannya (Sudjianto, Ahmad Dahidi, 2004 : 14). Oleh karena itu tidak heran apabila jumlahnya hampir sama dengan jumlah benda-benda yang ada di dunia. Bentuk penggambaran makna itu disusun bersederhanakan filsafat dan karakteristik budaya Jepang yang berhubungan dengan gejala alam, tumbuh-tumbuhan, binatang dan lain sebagainya. Karakteristik budaya Jepang yang berbeda dengan budaya Indonesia itulah yang menyebabkan huruf kanji Jepang sulit untuk dipelajari.

Untuk mengatasi kesulitan tersebut kita tidaklah harus memahami bagaimana karakteristik budaya Jepang itu terbentuk. Tetapi kita hanya perlu memahami bagaimana karakter huruf kanji itu terbentuk dalam pikiran kita sendiri. Hal itu akan lebih membantu dalam mengingat huruf kanji.

Dalam upaya untuk memahami bagaimana karakter huruf kanji itu terbentuk diperlukan suatu media yang dapat membantu dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran berbasis komputer adalah salah satu variasi penggunaan media pendidikan modern yang dapat dipakai dalam pembelajaran. Media ini sangat digemari oleh siswa karena lebih menarik dan interaktif. Salah satu program komputer yang dapat menjadi media pembelajaran adalah Macromedia Flash.

Macromedia Flash memiliki kemampuan dalam mengintegrasikan komponen warna, musik, dan animasi grafik. Media ini dapat digunakan untuk menggambarkan tata urutan penulisan huruf kanji sederhana. Dari huruf kanji sederhana dapat dikembangkan menjadi huruf kanji lain yang urutan penulisannya sama atau berkaitan. Program animasi ini sangat berguna untuk animasi interaktif dalam pembelajaran penulisan bahasa Jepang sehingga dinilai dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran dalam hal ini pembelajaran penulisan huruf kanji.

Oleh karena itu penulis ingin menggunakan Macromedia Flash sebagai media pembelajaran huruf Kanji Bahasa Jepang. Melalui media pembelajaran dengan Macromedia Flash penulis ingin mengatasi kesulitan dalam mempelajari huruf kanji. Serta diharapkan media ini dapat menjadi media pembelajaran yang menarik dan membuat siswa antusias dalam mempelajari huruf Kanji.

Media pembelajaran dengan Macromedia Flash itu sendiri berisi pengenalan kanji, urutan cara penulisan kanji, pelafalan kanji dan arti dari kanji itu sendiri.

Penulisan huruf kanji yang saling berkaitan diharapkan dapat mempermudah dalam mengingat huruf kanji.

Untuk mengetahui apakah penggunaan Macromedia Flash tersebut dapat mempermudah siswa dalam mempelajari huruf kanji maka penulis mengambil tema penelitian yang akan ditulis dalam bentuk skripsi dengan judul PEMBELAJARAN HURUF KANJI MENGGUNAKAN MACROMEDIA FLASH. Dan diharapkan hasilnya nanti dapat dijadikan bahan ajar alternatif bagi para pembelajar pemula bahasa Jepang.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah dijelaskan sebelumnya maka huruf Kanji yang akan dibahas dalam penelitian ini hanya 25 huruf Kanji yang terdiri dari :

1. 一、十、木、林、森、本、休む、体
2. 口、四、回、国、西、中、古い、兄
3. 日、白い、百、早く、車、明るい、時、目、見る

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ditetapkan di atas, maka masalah penelitian yang akan dirumuskan yaitu :

1. Apakah penggunaan Macromedia Flash mampu meningkatkan kemampuan menulis dan mengingat huruf kanji siswa?

2. Bagaimana respon siswa terhadap penggunaan Macromedia Flash?

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan menulis dan mengingat huruf kanji siswa setelah menggunakan Macromedia Flash.
2. Untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan Macromedia Flash.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Dapat membantu meningkatkan kemampuan menulis dan mengingat huruf Kanji siswa.
2. Dapat mengetahui respon siswa terhadap penggunaan Macromedia Flash.
3. Dapat dijadikan media pengajaran alternatif yang menyenangkan dalam kegiatan belajar mengajar.
4. Dapat merangsang kreatifitas guru untuk melahirkan metode yang lebih variatif dan komunikatif.

1.6 Anggapan Dasar

Anggapan dasar dari penelitian ini adalah dengan menggunakan media Macromedia Flash dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa serta dapat memudahkan siswa dalam menulis dan mengingat huruf Kanji bahasa Jepang.

1.7 Hipotesis

“Hipotesis adalah jawaban sementara atau dugaan jawaban dari pertanyaan penelitian”(Sudjana, 1991:38). Hipotesis dari penelitian ini yaitu :

H_0 : Penggunaan media Macromedia Flash tidak memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan penguasaan huruf Kanji siswa.

H_a : Penggunaan Macromedia Flash memberikan pengaruh yang baik terhadap peningkatan penguasaan huruf Kanji siswa.

1.8 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan model “*one-group-before-after*”(pre test-post test design) sehingga dalam penelitian tidak digunakan kelas kontrol melainkan hanya satu kelas eksperimen. Hal ini dilakukan bertujuan untuk melihat apakah siswa mengalami peningkatan dalam mengingat huruf kanji melalui Macromedia Flash tanpa adanya kelompok pembanding.

Desain eksperimen ini digunakan karena dalam penelitian ini penulis melakukan pengamatan berbeda kepada objek ketika diberikan test sebelum dan sesudah dilakukan eksperimen.

$$O_1 \quad X \quad O_2$$

Keterangan :

O₁ : pretest, dilakukan untuk mengetahui bagaimana kemampuan siswa sebelum diberikan materi pelajaran

X : treatment (perlakuan), pengajaran kosakata melalui Macromedia Flash

O₂ : posttest, dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah perlakuan

Test awal/pretest dilakukan untuk mengetahui bagaimana pemahaman konsep siswa sebelum diberikan materi pelajaran. Sedangkan tes akhir/post test dilakukan untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah diberikan materi pelajaran melalui Macromedia Flash.

1.9 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan angket. Tes meliputi pretest dan posttest. Tes yang dilakukan adalah tes kemampuan penguasaan penulisan, pelafalan dan arti dari huruf Kanji sebelum diberikan perlakuan (treatment) dan setelah diberikan perlakuan.

Angket adalah teknik pengumpulan data melalui formulir yang berisi sejumlah pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seseorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan informasi yang diperlukan dalam penelitian. Angket diberikan untuk mengetahui sejauh mana respon siswa terhadap penggunaan media Macromedia Flash dalam proses pembelajaran, serta kesulitan apa saja yang dialami

1.10 Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini adalah 10 siswa SMAN 8 Bandung yang tergabung dalam kelompok belajar bahasa Jepang yang bernama J-Guild.

1.11 Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan dapat menjelaskan pokok-pokok penting yang diteliti pada judul penelitian agar tidak terjadi salah pengertian. Oleh karena itu, penulis mendefinisikan istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian ini sebagai berikut:

1. Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar.
2. Huruf Kanji adalah huruf yang digunakan dalam ragam baca dan tulis di Jepang. Huruf Kanji sebagian besar dibuat di Cina untuk penulisan Bahasa Cina. Huruf Kanji disampaikan di Jepang kira-kira pada abad 4 pada waktu negeri Cina merupakan zaman Kan. Oleh sebab itulah huruf tersebut dinamakan kanji yang berarti huruf negeri Kan (Iwabuchi, 1989 : 63).
3. Menurut Hamidjojo (dalam Latuheru, 1988:14), media pembelajaran adalah media yang penggunaannya diintegrasikan dengan tujuan dan isi pengajaran, yang dimaksudkan untuk mempertinggi mutu kegiatan belajar mengajar.
4. Macromedia Flash adalah software yang dikeluarkan oleh Macromedia Inc. Program aplikasi ini mampu mengolah gambar, vector, bitmap, serta animasi yang biasa digunakan di internet.