

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Bahasa digunakan sebagai alat untuk menyampaikan suatu ide, pikiran, hasrat, dan keinginan, baik secara lisan maupun secara tulisan. Bahasa Jepang ragam tulisan memiliki keunikan tersendiri. Salah satunya dalam hal penggunaan huruf. 'Bahasa Jepang adalah bahasa yang dapat dinyatakan dengan tulisan yang menggunakan huruf-huruf (*Kanji*, *Hiragana*, *Katakana*, dan *Romaji*)' (Iwabuchi dalam Sudjianto, 2004: 55).

“Huruf merupakan hal yang mutlak dipelajari oleh tiap pembelajar bahasa Jepang” (Kuraesin, 2009). Sebagaimana telah kita ketahui, bagi pembelajar yang ingin menguasai keterampilan berbahasa Jepang ragam tulis, pembelajar harus mempelajari tiga jenis huruf yang digunakan dalam bahasa Jepang, yaitu *Hiragana*, *Katakana*, dan *Kanji*. *Hiragana* dan *Katakana* yang selanjutnya disebut huruf *Kana* merupakan *on-setsu moji* di mana tiap-tiap hurufnya hanya menyatakan silabel yang menyatakan suku kata. Sedangkan *Kanji* merupakan *hyoo'i moji* di mana tiap-tiap hurufnya menyatakan cara pengucapan yang berbeda tergantung pembentukan *Kanji* itu sendiri.

Ketika pembelajar mulai mempelajari huruf *Kana*, kesulitan yang sering muncul adalah kesulitan untuk membedakan huruf yang mirip seperti 「あ」 dan 「お」, 「る」 dan 「ろ」, 「ぬ」 dan 「め」, 「ク」 dan 「ケ」, 「チ」 dan

「テ」, 「マ」 dan 「ム」, 「ル」 dan 「レ」. Kesulitan ini akan teratasi dengan seringnya pembelajar berlatih membaca kalimat ataupun wacana yang ditulis dengan kedua huruf ini.

Ketika seorang pembelajar sudah menguasai huruf *Kana*, ia akan mulai mempelajari huruf *Kanji*. Kesulitan yang umum terjadi dalam mempelajari huruf *Kanji* adalah:

1. Banyaknya jumlah *Kanji* itu sendiri. *Kanji* tidak seperti huruf *Hiragana* ataupun *Katakana* yang masing-masing berjumlah 46 huruf. *Kanji* adalah lambang. Oleh karena itu, maka setiap huruf *Kanji* memiliki arti. ‘Di dalam *Daikanwa Jiten* yang merupakan kamus *Kanji* bahasa Jepang terbesar yang disusun di Jepang terdapat kira-kira 50.000 huruf *Kanji*’ (Ishida dalam Sudjianto, 2004: 57). Akan tetapi, pada zaman Meiji muncul beberapa pemikiran bahwa jumlah tersebut perlu dibatasi. Oleh sebab itu, maka dilakukan beberapa kali penetapan tentang *Kanji* standar. Ketetapan terakhir dikeluarkan pada tanggal 1 Oktober 1981 yang menetapkan daftar *Jooyoo Kanji* sebagai *Kanji* standar yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari. *Jooyoo Kanji* memuat 1945 huruf *Kanji* yang berasal dari daftar *Tooyoo Kanji* sebanyak 1850 huruf *Kanji* dan 95 huruf *Kanji* tambahan.
2. Bentuk huruf *Kanji* yang beraneka ragam mulai dari bentuk yang sederhana sampai bentuk yang rumit dengan jumlah coretan yang bervariasi. “ ... Setiap karakter *Kanji* ada yang mempunyai bentuk yang sangat sederhana seperti pada karakter *Kanji ichi* ( 一 ) yang terdiri dari satu

coretan dan ada juga yang mempunyai bentuk sangat kompleks hingga memiliki dua puluh sampai tiga puluh coretan seperti pada karakter *Kanji kōnotori* ( 鶴 ) yang terdiri dari dua puluh delapan coretan ... ”  
(<http://belajar-Kanji.blogspot.com/2009/02/pengertian-Kanji.html>)

3. Penggunaan *Kanji* yang umumnya harus dipadukan dengan huruf *Hiragana* ataupun *Kanji* lainnya sehingga menimbulkan cara baca yang beranekaragam. “*Kanji* adalah huruf yang berasal dari Cina yang masuk ke Jepang dan menjadi huruf yang digunakan di Jepang. Pada prinsipnya, satu huruf *Kanji* mengungkapkan satu kata dan satu cara baca tertentu. Namun, *Kanji* Jepang mengalami perkembangan dimana satu *Kanji* banyak yang memiliki cara baca lebih dari satu ... ” (Firdaus, 2008:7).

Kesulitan dalam mempelajari huruf *Kanji* pada poin satu dan dua di atas merupakan kesulitan yang umumnya dialami oleh pembelajar bahasa Jepang yang tidak memiliki latar belakang budaya *Kanji*. Sedangkan poin tiga di atas merupakan kesulitan yang dialami oleh pembelajar bahasa Jepang yang memiliki ataupun tidak memiliki latar belakang budaya *Kanji*. “Sebagian besar kosakata dalam bahasa Jepang merupakan hasil perpaduan dari 2000 huruf *Kanji* dan 46 huruf *Hiragana*. Hal ini menjadi alasan kenapa bahasa Jepang sulit dipelajari oleh orang asing seperti orang Indonesia (Sutedi, 2008: 8)”.

Dalam dunia pendidikan tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA), kesulitan yang umum terjadi dalam mempelajari huruf *Kanji* adalah kesulitan dalam membaca dan menulis *Kanji*. Jumlah *Kanji* yang banyak tidak menjadi masalah

yang berarti karena materi pembelajaran *Kanji* di tingkat SMA hanya sebatas *Kanji* dasar yang setara dengan N5. Saat ini, di Kota Bandung sudah banyak SMA yang mengajarkan mata pelajaran bahasa Jepang. Salah satunya adalah SMA Negeri 10 Bandung. Berdasarkan observasi lapangan yang penulis lakukan, pembelajaran *Kanji* di SMA Negeri 10 Bandung masih menggunakan metode pembelajaran konvensional dengan cara menjelaskan urutan penulisan *Kanji* di papan tulis lalu memberi kesempatan kepada siswa untuk melatihkannya di buku latihan. Berdasarkan hal tersebut, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian di SMA Negeri 10 Bandung tentang pembelajaran *Kanji* dasar dengan multimedia berbasis komputer (*computer based multimedia*). Multimedia berbasis komputer ini disajikan dengan metode presentasi yang dibuat dengan *Power Point* dan permainan berupa kuis yang dibuat dengan *Adobe Flash*. Dalam multimedia berbasis komputer, setiap *Kanji* dasar yang dipelajari disajikan melalui teks, gambar atau *image* dan animasi. 'Dengan gabungan antara teks, gambar, dan video melalui tampilan layar komputer yang mampu menampilkan 16 juta warna dapat membawa suasana belajar yang menarik ke dalam kelas dan jauh lebih efektif dari media cetak' (Firman dalam Prabu, 2011: 2).

Sebagaimana yang telah diuraikan di atas, dalam multimedia berbasis komputer, setiap *Kanji* dasar yang dipelajari dipresentasikan dalam tiga komponen, yaitu teks, gambar atau *image* dan animasi. Teks menampilkan cara baca *Kanji* dan pengaplikasiannya dalam bentuk kosakata atau frase, dan kalimat. Cara baca *Kanji*, idealnya terdiri dari *kunyomi* dan *onyomi*. Namun, cara baca

yang disampaikan dalam multimedia berbasis komputer ini disesuaikan dengan kebutuhan pembelajar yang telah digariskan dalam *Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1* (日本語 I). Dengan kata lain, tidak semua cara baca yang dimiliki setiap huruf *Kanji* akan disampaikan kepada siswa. Gambar atau *image* menampilkan asal usul pembuatan *Kanji*. Asal usul pembuatan *Kanji* ini merupakan materi tambahan yang diberikan kepada siswa karena dalam *Buku Pelajaran Bahasa Jepang 1* (日本語 I) materi ini tidak disampaikan. Gambar yang ditampilkan dalam multimedia berbasis komputer merupakan gambar-gambar yang berasal dari buku karangan Len Walsh yang telah diterjemahkan oleh Anton Adiwiyoto dengan judul buku *Memahami Tulisan Jepang dengan Mudah* (judul asli *Read Japanese Today*). Komponen terakhir adalah animasi. Animasi bergerak ini berformat *.gif* perihal urutan penulisan *Kanji*. Animasi yang ditampilkan dalam multimedia berbasis komputer merupakan animasi yang diunggah dari situs <http://www.yosida.com/en/kanji.php?level=5&page=1>.

Menurut Munadi (2008) metode presentasi memiliki beberapa kelebihan, yaitu (1) mampu menampilkan objek-objek yang tidak ada secara fisik, (2) mampu menggabungkan semua unsur media seperti teks, animasi, dan *image* atau gambar menjadi satu kesatuan yang terintegrasi, (3) mampu mengakomodasi peserta didik sesuai dengan modalitas belajarnya, dan (4) mampu mengembangkan materi pembelajaran menjadi lebih menarik yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Dari keempat kelebihan di atas, dua di antaranya merupakan alasan penulis memilih media presentasi dalam pembelajaran *Kanji*,

yaitu mampu menggabungkan semua unsur media seperti teks, animasi, dan *image* menjadi satu kesatuan yang terintegrasi dan mampu mengembangkan materi pembelajaran menjadi lebih menarik yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran. Seperti media presentasi yang memiliki kelebihan, metode permainan pun memiliki kelebihan berupa kemampuan yang secara tidak langsung dapat meningkatkan kemungkinan tersimpannya konsep atau pengetahuan menjadi lebih lama karena proses pembelajaran berlangsung dengan gembira sehingga pembelajar menjadi lebih santai dalam proses pembelajaran.

Atas dasar tersebut maka penulis terdorong untuk melakukan penelitian dengan judul **“EFEKTIFITAS PEMBELAJARAN KANJI DASAR DENGAN MULTIMEDIA BERBASIS KOMPUTER”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

”Perumusan masalah perlu dilakukan karena akan menjadi arahan bagi peneliti dalam menentukan langkah kerja penelitian” (Sutedi, 2009: 188). Langkah kerja penelitian ini diperlukan agar kegiatan penelitian dapat berjalan secara sistematis. Berdasarkan hal tersebut dan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah dalam penelitian ini penulis rumuskan sebagai berikut:

- a. Apakah pembelajaran *Kanji* dasar dengan multimedia berbasis komputer efektif?
- b. Bagaimana tanggapan pembelajar terhadap pembelajaran *Kanji* dasar dengan multimedia berbasis komputer?



### 1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah berfungsi untuk membatasi lingkup penelitian yang akan digarap oleh peneliti agar pembahasan yang dilakukan tidak terlalu luas. Berdasarkan rumusan masalah di atas, penulis memberikan batasan masalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui efektifitas pembelajaran *Kanji* dasar dengan multimedia berbasis komputer.
- b. Mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran *Kanji* dasar dengan multimedia berbasis komputer.

### 1.4 Tujuan Penelitian

‘Tujuan penelitian pada hakekatnya adalah untuk mencari jawaban atas semua masalah penelitian yang telah dirumuskan’ (Suharto dalam Sutedi, 2009: 189). Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Mengetahui efektifitas pembelajaran *Kanji* dasar dengan multimedia berbasis komputer melalui hasil belajar siswa yang kemudian dihitung dengan menggunakan rumus  $t_{hitung}$ .
- b. Mengetahui tanggapan siswa terhadap pembelajaran *Kanji* dasar dengan multimedia berbasis komputer.

### 1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini penulis jabarkan sebagai berikut:

- a. Bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat menjadi wadah agar penulis dapat lebih memahami prosedur dan langkah-langkah penelitian. Selain itu, diharapkan hasil dari penelitian ini dapat menjadi salah satu alternatif media

pembelajaran yang bisa penulis gunakan jika kelak terjun ke dunia pendidikan.

- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan alternatif cara belajar *Kanji* dasar kepada pembelajar bahasa Jepang dengan cara yang lebih menarik dan menyenangkan dengan multimedia berbasis komputer.
- c. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat menjadikan multimedia berbasis komputer sebagai alternatif media pembelajaran (khususnya pembelajaran *Kanji* dasar).
- d. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam upaya peningkatan efektifitas pembelajaran Bahasa Jepang di sekolah.

### 1.6 Definisi Operasional

Untuk menghindari salah pengertian makna oleh pembaca dari kata-kata yang digunakan dalam penelitian ini, penulis mendefinisikan kata-kata operasional sebagai berikut:

- a. Efektifitas(284)

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), efektifitas berasal dari kata efek yang berarti pengaruh; akibat. Kesan yang timbul pada penonton, pendengar, pembaca, dsb. (sesudah mendengar atau melihat sesuatu). Ada efeknya (akibatnya, kesannya, pengaruhnya). Manjur atau mujarab (tentang obat). Dapat membawa hasil; berhasil guna (tentang usaha; tindakan); mangkus. Mulai berlaku (tentang UU; peraturan). Sedangkan efektifitas itu sendiri berarti keadaan berpengaruh; hal berkesan. Kemanjuran;



kemujaraban (obat). Keberhasilan (tentang usaha; tindakan); kemangkusan.

Hal mulai berlakunya (tentang undang-undang; peraturan).

Dalam penelitian ini, efektifitas diartikan sebagai adanya peningkatan hasil belajar penguasaan *Kanji* dasar para pembelajar.

b. Multimedia berbasis komputer

“Multimedia berbasis komputer adalah pemanfaatan komputer sebagai media pembelajaran dengan menggabungkan teks, grafik, *audio*, dan *video* secara terintegrasi menggunakan *tool* yang memungkinkan pemakai dapat berinteraksi dan berkomunikasi untuk memperoleh informasi keilmuan” (Mustaram, 2011: 6).

c. Pembelajaran

Menurut KBBI, pembelajaran diartikan sebagai proses atau proses cara perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Belajar berarti berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Kata dasar dari kata belajar adalah ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut). Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran dapat diartikan sebagai proses menjadikan orang atau makhluk hidup untuk memperoleh kepandaian atau ilmu dengan cara memberikan petunjuk kepada orang supaya diketahui.

d. *Kanji* Dasar

*Kanji* dasar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah *Kanji* yang terdapat dalam *Buku Pelajaran bahasa Jepang 1* (日本語 I) yang diterbitkan oleh

*Japan Foundation* dan Dit. PMU Ditjen Dikdasmen Depdiknas. Dalam buku ini terdapat 46 huruf *Kanji*, yaitu:

「上」 「中」 「下」 「先」 「生」 「月」 「日」 「本」 「火」 「水」  
 「木」 「金」 「土」 「一」 「二」 「三」 「四」 「五」 「六」 「七」  
 「八」 「九」 「十」 「人」 「父」 「母」 「大」 「小」 「時」 「分」  
 「何」 「半」 「行」 「来」 「見」 「食」 「百」 「千」 「万」 「円」  
 「白」 「高」 「右」 「左」 「学」 「校」 .

### 1.7 Anggapan Dasar

‘Anggapan dasar adalah sebuah titik tolak pemikiran yang kebenarannya diterima oleh penyelidik’ (Surakhmad dalam Arikunto, 2006: 65). Anggapan dasar dari suatu dari penelitian haruslah sesuatu yang diyakini kebenarannya oleh peneliti. Adapun anggapan dasar dari penelitian ini adalah:

- a. Dalam proses pembelajaran *Kanji* dasar dengan multimedia berbasis komputer, pembelajar akan lebih termotivasi dan tertarik untuk mempelajari *Kanji* karena cara belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan dengan cara belajar konvensional.
- b. Dalam proses pembelajaran *Kanji* dasar dengan multimedia berbasis komputer yang disajikan dengan komponen berupa teks untuk pemahaman cara baca *Kanji*, gambar untuk mengetahui asal usul pembentukan *Kanji*, animasi untuk pemahaman urutan penulisan dari tiap *Kanji*, dan kuis untuk pementapan pemahaman pembelajar *Kanji* dasar yang telah dipelajari,

pembelajar akan mampu menguasai (memahami arti, urutan penulisan, dan cara baca) *Kanji* yang dipelajari.

### 1.8 Hipotesis Penelitian

“Hipotesis adalah pernyataan tentang suatu konsep yang masih bersifat sementara dan masih harus diuji kebenarannya” (Iqbal, 2002: 50). Sedangkan pendapat lain mengatakan bahwa, “hipotesis merupakan suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian, sampai terbukti melalui data yang terkumpul” (Arikunto, 2006: 71). Berdasarkan dua pendapat tersebut, hipotesis dapat diartikan sebagai suatu jawaban dari konsep yang masih bersifat sementara dan masih harus diuji kebenarannya melalui data yang terkumpul.

Hipotesis kerja (H<sub>k</sub>): Pembelajaran *Kanji* dasar dengan multimedia berbasis komputer pada siswa SMA Negeri 10 Bandung kelas XII Bahasa tahun ajaran 2011-2012 efektif.

Hipotesis nol (H<sub>0</sub>): Pembelajaran *Kanji* dasar dengan multimedia berbasis komputer pada siswa SMA Negeri 10 Bandung kelas XII Bahasa tahun ajaran 2011-2012 tidak efektif.

## 1.9 Metode Penelitian

Dalam metode penelitian, penulis harus memberikan gambaran dengan jelas tentang desain penelitian, sumber data penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik pengolahan data. Penjelasan secara rinci tentang hal-hal tersebut penulis uraikan di bab III tentang metode penelitian. Berikut ini penulis uraikan hal-hal tersebut secara singkat.

### 1.9.1 Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuasi eksperimen (*quasi-experiment reserch*) dengan desain *one group before after* (*pre test-post test design*). Di dalam *one group before after* (*pre test-post test design*), observasi dilakukan sebanyak dua kali, yaitu sebelum dan sesudah eksperimen. Observasi yang dilakukan sebelum eksperimen disebut *pre-test* ( $O_1$ ) dan observasi sesudah eksperimen disebut *post-test* ( $O_2$ ). Perbedaan antara  $O_1$  dan  $O_2$  yakni  $O_2 - O_1$  diasumsikan merupakan efek dari eksperimen atau *treatmen*.

### 1.9.2 Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian merupakan objek yang dijadikan sebagai sumber untuk memperoleh data penelitian. Sumber data penelitian bersumber dari manusia atau bukan manusia. Dalam penelitian ini, objek yang dijadikan sumber data penelitian adalah manusia. “Manusia yang dijadikan sumber data disebut dengan populasi penelitian, kemudian sebagian dari populasi tersebut yang dianggap bisa mewakili seluruh karakter dari populasi yang

ada dapat dipilih untuk dijadikan subjek penelitian. Subjek penelitian tersebut disebut dengan sampel” (Sutedi, 2009: 179).

Populasi Penelitian : Populasi dalam penelitian ini adalah siswa jurusan Bahasa SMA Negeri 10 Bandung tahun ajaran 2011/2012.

Sampel Penelitian : Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XII Bahasa SMA Negeri 10 Bandung tahun ajaran 2011/2012.

### **1.9.3 Teknik Pengumpulan Data**

“Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan atau menyediakan berbagai data yang diperlukan dalam kegiatan penelitian” (Sutedi, 2009: 155). Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan berbentuk tes berupa tes tulis (*pre test-post test*) dan non tes berupa angket.

### **1.9.4 Teknik Pengolahan Data**

Data yang dihasilkan dari penelitian ini merupakan data kuantitatif berupa angka. Pengolahan data tes dilakukan dengan cara mencari  $t_{hitung}$ .  $t_{hitung}$  digunakan untuk mencari efektivitas dari *treatment* yang telah dilakukan. Sedangkan pengolahan data angket dilakukan dengan cara menafsirkan hasil angket berdasarkan tabel interpretasi menurut Sudjiono.

### 1.10 Sistematika Penulisan

BAB I tentang pendahuluan. Pada bab ini dipaparkan perihal belakang masalah, rumusan dan batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, definisi operasional, anggapan dasar, hipotesis, metode penelitian, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengolahan data, dan sistematika penulisan.

BAB II tentang landasan teoritis. Pada bab ini akan diuraikan mengenai teori-teori yang akan digunakan di dalam penelitian dan hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang penulis lakukan. Adapun teori yang akan diuraikan dalam bab ini meliputi *Kanji* dan multimedia berbasis komputer.

BAB III tentang metode penelitian. Pada bab ini dipaparkan secara terperinci perihal metode dan teknik penelitian yang dipakai selama penelitian.

BAB IV tentang analisis data. Pada bab ini akan dibahas tentang pelaksanaan penelitian, analisis data tes dan angket, serta interpretasi data.

BAB V tentang kesimpulan dan rekomendasi. Pada bab ini dipaparkan tentang kesimpulan dari penelitian dan rekomendasi yang disampaikan penulis.