

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan bermasyarakat manusia tidak akan terlepas dari penggunaan bahasa, karena bahasa merupakan salah satu alat penting untuk berkomunikasi. Bahasa dapat dinyatakan dengan dua cara, yaitu lisan dan tulisan. Tujuannya adalah untuk menyampaikan ide, pikiran, pendapat, atau hal-hal lain kepada orang lain sebagai informasi. Penyampaian informasi secara lisan menggunakan alat ucap manusia, sedangkan secara tulisan menggunakan huruf. Huruf yang di gunakan dalam bahasa Indonesia adalah huruf latin atau sering dikenal dengan huruf alphabet. Lain hal nya dengan Negara lain yang mempunyai bahasa dan huruf yang tentunya berbeda dengan bahasa Indonesia. Seperti halnya bahasa Jepang yang mempunyai bermacam-macam huruf.

Huruf dalam bahasa Jepang disebut *moji*, termasuk di dalamnya huruf-huruf *kanji*, *hiragana*, *katakana*, *romaji*, dan sebagainya. Ada yang menyebut huruf ini dengan istilah *monji* dan ada pula yang menyebutnya hanya dengan istilah *ji* (Ahmad Dahidi dan Sudjianto, 2007:55).

Huruf kanji merupakan salah satu aspek yang sulit bagi para mahasiswa yang sedang mempelajari bahasa Jepang. Dalam bahasa Jepang semakin tinggi level pembelajarannya, maka huruf kanji yang dipelajari semakin banyak dan sulit. Oleh karena itu penting sekali mempelajari huruf kanji bersamaan dengan

mempelajari kosakata yang penggunaannya diaplikasikan dalam kalimat. Contohnya ketika mempelajari kosakata 「あめ」, 「て」, 「つき」 secara bersamaan baik pula untuk menghafalkan huruf kanji 「雨」, 「手」, 「月」 dan sebagainya. Seperti pada kalimat 「きのうは雨がふりました」. Dari kalimat tersebut akan mendapatkan pembelajaran kosakata dan bentuk kanji dari *ame* 「雨」.

Biasanya ketika belajar bahasa Jepang dalam suatu kalimat komposisi huruf kanji akan disesuaikan dengan tingkatan pembelajarannya. Misalnya di bangku kuliah mahasiswa tingkat dasar tidak akan menemukan banyak jumlah kanji dalam suatu kalimat. Kemudian naik ke tingkat dua porsi huruf kanji dalam suatu kalimat akan terus bertambah sampai pada semester empat. Misalnya pada kalimat 「なんじかんぐらいべんきょうしましたか」, di tingkat dasar mungkin akan menemukan kalimat yang seluruhnya menggunakan huruf *hiragana*. Namun tidak menutup kemungkinan di tingkat selanjutnya kosakata 「なん」 akan di ganti oleh kanji 「何」. Di tingkat selanjutnya kata 「べんきょう」 akan berubah menjadi kanji 「勉強」. Kanji-kanji tersebut akan bertambah seiring dengan bertambahnya tingkatan dalam belajar bahasa Jepang. Hal tersebut akan menjadi sebuah argumen subjektif bahwa kanji itu sulit untuk dipelajari.

Khususnya bagi orang Indonesia yang sedang belajar bahasa Jepang, menghafal huruf kanji merupakan hal yang sulit. Karena mempelajari huruf kanji merupakan pengalaman yang pertama bagi orang Indonesia dan huruf kanji tidak digunakan di dalam bahasa Indonesia. Bukan hanya itu, masih banyak faktor yang

menyebabkan sulitnya mempelajari huruf kanji. Salah satunya adalah terdapat banyaknya jumlah huruf kanji yang harus dipelajari dan cara baca yang beraneka ragam sehingga mengakibatkan hal tersebut dapat menghambat bagi pembelajar bahasa Jepang yang bukan berbahasa ibu bahasa Jepang.

Di dalam huruf Kanji terdiri dari bermacam-macam gabungan karakter Kanji sehingga terbentuklah huruf Kanji yang sangat rumit dan mempunyai arti. karakter-karakter gabungan yang terdiri dari dua huruf Kanji atau lebih, kecuali pada Kanji dasar itu sendiri. Begitu pula dengan jumlah coretannya hingga mencapai 20 sampai 30 coretan, sehingga kita harus jeli dan teliti dalam menemukan karakter dasarnya. Garis-garis atau coretan-coretan tersebut membentuk bagian-bagian kanji, lalu bagian-bagian tersebut pada akhirnya membentuk sebuah huruf kanji secara utuh. Dengan adanya bagian-bagian pada sebuah kanji ini maka timbul istilah yang disebut **Bushu** (部首) (Ahmad Dahidi dan Sudjianto, 2007:54).

Dengan kata lain *bushu* ialah sebuah istilah berkenaan dengan bagian-bagian yang ada pada sebuah huruf kanji yang dapat dijadikan suatu dasar untuk pengklasifikasian huruf kanji. Manfaat lain dengan adanya ketentuan *bushu* ini ialah dapat diperoleh kemudahan-kemudahan ketika mencari suatu kanji pada sebuah kamus baik kamus kanji, *kokugo jiten* atau kamus-kamus kanji lainnya (Ahmad Dahidi dan Sudjianto, 2007:55).

Bushu-bushu tersebut terbagi menjadi tujuh macam *bushu* sesuai dengan letaknya, yaitu: *hen*, *tsukuri*, *kanmuri*, *ashi*, *tare*, *nyoo*, dan *kamae* (表記法 1988:36).

Banyak metode pembelajaran untuk menghafal huruf kanji, salah satu nya dengan latihan menulis dan menghafal arti dan cara bacanya. Bagi sebagian orang metode tersebut sangat efektif untuk mempelajari kanji namun sebagian orang yang lainnya hal tersebut merupakan hal yang sulit terlebih kanji-kanji yang akan dipelajari akan terus bertambah seiring bertambahnya tingkatan di dalam belajar bahasa Jepang. Kanji-kanji tersebut jarang digunakan di dalam menulis *sakubun* maupun belajar bahasa Jepang yang lainnya. Pada akhirnya kanji-kanji tingkat satu yang sudah dikuasai akan hilang begitu saja ketika menemukan kanji baru yang harus dipelajari.

Metode pembelajaran dengan memahami karakter *bushu* dapat dijadikan alternatif metode pembelajaran dalam belajar kanji. Karena *bushu* merupakan bagian dari suatu kanji sehingga keberadaannya tidak terlepas dari makna kanji itu sendiri. Adanya *bushu* kanji akan mempermudah untuk mahasiswa mengklasifikasikan suatu kanji sesuai dengan karakter *bushu* nya. Sehingga diharapkan akan mudah pula dalam memaknai suatu kanji dilihat dari karakter *bushu* nya.

Menggunakan media audio-visual atau multimedia dalam proses pembelajaran merupakan inovasi dalam menyampaikan materi pembelajaran. Dengan adanya multimedia proses belajar-mengajar diharapkan akan sangat bervariasi disamping metode-metode belajar lainnya. Sehingga dapat dijadikan salah satu media pembelajaran huruf kanji yang dapat mengatasi kesulitan-kesulitan pembelajaran huruf kanji.

Berdasarkan latar belakang yang telah diungkapkan di atas, maka dalam penelitian ini, penulis wujudkan dalam bentuk skripsi yang berjudul : ***“Efektivitas penggunaan multimedia pada pembelajaran kanji melalui bushu ‘hen’ ”***

1.2 Rumusan dan Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis merumuskan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas hasil belajar mahasiswa yang menggunakan multimedia bila dibandingkan dengan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media cetak dalam pembelajaran kanji melalui *bushu “hen”*?
2. Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penerapan multimedia kanji *bushu “hen”* dalam pembelajaran huruf kanji?

Agar permasalahan lebih jelas dan tidak meluas, penulis membatasi pada hal-hal yang berkaitan dengan masalah di atas, yaitu :

1. Penggunaan *bushu* yang akan dijadikan subjek penelitian adalah *bushu “hen”* (〜ん) yang mempunyai makna unsur organ tubuh
2. Penelitian ini dilakukan pada Mahasiswa tingkat 2 jurusan Pendidikan Bahasa Jepang FPBS UPI.
3. Penelitian ini hanya akan meneliti efektivitas dari hasil belajar antara mahasiswa yang menggunakan multimedia dengan siswa yang menggunakan media cetak dalam pembelajaran kanji melalui *bushu “hen”*?

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (1989) “Tujuan penelitian adalah rumusan kalimat yang menunjukkan adanya suatu hal yang diperoleh setelah penelitian selesai”. Berdasarkan hal tersebut maka tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kemampuan mahasiswa terhadap penguasaan huruf kanji antara mahasiswa yang di beri perlakuan multimedia dengan mahasiswa yang menggunakan media cetak dalam pembelajaran kanji melalui *bushu* “*hen*”.
2. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap penerapan multimedia dalam pembelajaran *bushu* kanji?

Adapun manfaat yang akan didapat dari penelitian ini adalah :

1. Memperoleh alternatif cara pembelajaran huruf kanji bagi pembelajar bahasa Jepang.
2. Memudahkan mahasiswa mengingat huruf kanji.
3. Meningkatkan motivasi mahasiswa terhadap pembelajaran huruf kanji
4. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berarti bagi perkembangan proses KBM, khususnya proses KBM huruf kanji.

1.4 Definisi Operasional

Untuk menghindari kesalahan dalam menginterpretasikan makna kata-kata atau istilah yang digunakan dalam penelitian ini penulis mencoba mendefinisikan istilah sebagai berikut :

1. Efektivitas adalah adanya efek, (pengaruhnya, akibatnya, kesannya) (Poerwadarminta, 1984:226). Efektivitas dalam penelitian ini adalah untuk mencari adanya daya efektif antara kelas kontrol dan kelas eksperimen
2. Pembelajaran seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2000:6) “Upaya pendidik untuk membantu peserta didik melakukan kegiatan belajar. Pembelajaran dalam penelitian ini adalah pembelajaran kanji
3. “Multimedia adalah gabungan berbagai media berupa teks, suara, gambar, animasi, dan video dalam satu software .“ (Jacobs, 1992:127). Multimedia yang dimaksud adalah media untuk pembelajaran kanji yang dibuat dari *software* Macromedia flash.
4. *Bushu* ialah sebuah istilah berkenaan dengan bagian-bagian yang ada pada sebuah huruf kanji yang bisa dijadikan suatu dasar pengklasifikasian huruf kanji (Sudjianto dan Ahmad Dahidi,2007). *Bushu* yang dimaksud adalah *bushu hen* yang mempunyai makna organ tubuh.

1.5 Hipotesis

“Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, di mana rumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk kalmiat pertanyaan (Sugiyono 2008:64).

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

Ho: Tidak terdapat perbedaan dalam pembelajaran huruf kanji melalui *bushu hen* antara hasil belajar mahasiswa yang menggunakan multimedia

dibandingkan dengan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media cetak

Hk: Terdapat perbedaan dalam pembelajaran huruf kanji melalui *bushu* “*hen*” antara hasil belajar mahasiswa yang menggunakan multimedia dibandingkan dengan hasil belajar mahasiswa yang menggunakan media cetak.

1.6 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian *True-Experimental Design*. Bentuk penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan rancangan *pretest-posttest kontrol grup design*. Adanya *pretest* sebelum diberi perlakuan dan diberikan *posttest* setelah diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Desain Eksperimen sebagai berikut:



R : Kelas yang diambil secara Random

X₁ dan X₂ : Pretest

P : Perlakuan

Y₁ dan Y₂ : Posttest

(Sugiyono, 2008 : 75)

1.7 Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia, sedangkan yang dijadikan sampel adalah 40 orang mahasiswa semester IV Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Indonesia

Teknik penyampelan yang digunakan ialah teknik penyampelan secara random yaitu sampel yang didasarkan atas pertimbangan peneliti itu sendiri dengan maksud atau tujuan tertentu yang bisa dipertanggungjawabkan secara ilmiah (Sutedi, 2007:149)

1.8 Variabel penelitian

Variabel Bebas (X) : Hasil belajar mahasiswa dengan perlakuan multimedia untuk kelas eksperimen pada pembelajaran *bushu* kanji

Variabel Terikat (Y) : Hasil belajar mahasiswa dengan perlakuan media cetak untuk kelas kontrol pada pembelajaran *bushu* kanji

1.9 Instrumen Penelitian

Dalam penelitian kuantitatif instrumen penelitian memegang peranan penting dalam proses pengumpulan data. Instrumen penelitian dalam penelitian ini adalah;

1.9.1. Tes

Tes ini dilakukan terhadap sampel untuk mengetahui sudah sejauh mana penguasaan *bushu* pada sebuah kanji baik sebelum maupun sesudah dilakukan eksperimen, yaitu dengan *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dilakukan kepada semua sampel untuk mengetahui kemampuan setiap individu dalam mengidentifikasi kanji sesuai dengan *bushu* kanji sebelum dilakukannya eksperimen. Sedangkan *posttest* dilakukan untuk mengetahui perubahan kemampuan sample dalam mengidentifikasi kanji sesuai dengan *bushu* kanji setelah dilakukan eksperimen.

1.9.2. Angket

Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada pembelajar yang dijadikan objek penelitian yang telah menggunakan media pembelajaran mengenai *bushu* kanji melalui multimedia. Dengan tujuan untuk mengetahui respon pembelajar terhadap multimedia yang dieksperimenkan serta mendapatkan informasi tentang tanggapan, kesulitan-kesulitan setelah menggunakan multimedia tersebut.

1.10 Sistematika Penulisan

- 1) Pada BAB I mengenai Pendahuluan yang di dalamnya memuat Latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, metode penelitian, instrumen penelitian dan sistematika penelitian.

- 2) Dalam BAB II terdapat teori-teori yang tergabung dalam poin landasan teori yang juga menjelaskan mengenai pengertian pembelajaran, pengertian tentang multimedia, sejarah kanji, dan tentang *bushu* kanji.
- 3) BAB III memuat mengenai deskripsi umum tentang metode penelitian, deskripsi analisis penelitian yang digunakan dan teknik pengolahan data, hasil analisis data angket dan tes khusus.
- 4) BAB IV berupa hasil dan pembahasan yang menjelaskan tentang Temuan penelitian beserta pembahasannya.
- 5) Kemudian dalam BAB V memuat kesimpulan dan saran

