

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi di era globalisasi saat ini semakin berkembang seiring waktu. Pembelajaran bahasa asing, termasuk bahasa Jepang, semakin membutuhkan metode pembelajaran yang beragam untuk mendukung keefektifan dalam proses pembelajaran. Salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah penguasaan kosakata bahasa, terutama kosakata kanji. Menurut Mulyadi (2007:17), dalam proses pembelajaran bahasa pembelajar diharapkan mampu untuk menguasai empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, serta menulis. Keempat keterampilan berhubungan erat dengan jumlah kosakata yang dikuasai oleh pembelajar. Oleh sebab itu, Ningsih (2012) menjelaskan bahwa penguasaan kosakata menjadi hal yang sangat penting bagi para pembelajar bahasa Jepang.

Mempelajari ribuan kosakata merupakan salah satu faktor mengapa bahasa Jepang itu sulit, sehingga untuk menguasai jumlah kosakata yang sesuai dengan level (tingkat) yang akan diujikan pada ujian JLPT (*Japanese Level Proficiency Test*) menjadi sebuah tantangan bagi para pembelajar bahasa Jepang karena menurut Hilda (2023) dalam artikel *Apa itu JLPT? Cek Level Tes, Sesi Ujian, Format, dan Fungsinya*, setiap level memiliki jumlah kosakata yang berbeda dari N5 sampai N1. Namun, berbed

a bagi yang ingin kerja di Jepang karena menurut Yuki (2024) dalam artikel yang berjudul *What Level of Japanese is Required to Find Jobs in Japan?* pada situs nihongo-career.com, level N5 merupakan level yang hanya bisa memahami level dasar bahasa Jepang, sementara N1 adalah level yang mampu memahami bahasa Jepang dengan penggunaan yang sangat luas dengan berbagai situasi. Selain itu, bagi yang ingin bekerja sebagai karyawan di perusahaan Jepang, setidaknya membutuhkan sertifikat JLPT N2. Selain itu, para mahasiswa Universitas Darma Persada (UNSADA) yang pada dasarnya untuk memenuhi syarat sidang skripsi harus memiliki sertifikat JLPT N3, cenderung mengalami kesulitan dalam mempelajari kanji. Salah satu faktor kesulitan dalam mempelajari kanji adalah banyaknya huruf-huruf kanji yang perlu dihafalkan, ini dibuktikan pada angket yang sudah disebarakan kepada para mahasiswa UNSADA.

Karena perkembangan teknologi seiring waktu semakin canggih, maka cara untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang sesuai dengan level yang akan diujikan menjadi sangat mudah bagi para pemelajar bahasa Jepang. Saat ini, salah satu cara praktis untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang adalah melalui *m-learning*, atau metode pembelajaran melalui ponsel pintar (*smartphone*), laptop, *e-reader*, maupun tablet. Namun, menurut Riri Hendriati, Andi Irma Sarjani, dan Juariah dalam artikel *Pemanfaatan Aplikasi Digital dalam Meningkatkan Efisiensi Pembelajaran Bahasa Jepang pada Program Trilingual Universitas Darma Persada* (2024), metode pembelajaran tersebut tentunya jika hanya menggunakan aplikasi digital yang membutuhkan perangkat seperti ponsel pintar (*smartphone*), laptop, atau tablet saja tidak cukup karena perlu diimbangi juga dengan pembelajaran konvensional.



Gambar 1.1
KotobaBot di Discord

Saat ini, mahasiswa UNSADA mempelajari kosakata kanji yang sesuai dengan tingkatnya melalui Discord, sebuah aplikasi obrolan bagi para pemain gim dengan cara mengundang sebuah *bot* (sebuah program komputer yang menjalankan tugas-tugas secara otomatis melalui internet) bernama KotobaBot ke dalam *server* atau grup. KotobaBot mampu memberikan soal-soal kosakata kanji sesuai dengan tingkat dan jumlah soal yang diinginkan. Tidak hanya itu, para pengguna *bot* dapat memerintah *bot* tersebut untuk memberikan soal-soal kosakata kanji sebanyak mungkin sampai pada waktu mengakhiri soal tersebut, atau yang disebut dengan *conquest mode*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu dosen pengampu mata kuliah kanji, pengalaman penulis, serta angket yang sudah disebarluaskan kepada para mahasiswa UNSADA, dengan adanya kondisi para mahasiswa UNSADA yang sering sekali mengalami kesulitan

dalam menguasai kosakata kanji, penelitian ini dilakukan untuk memperkenalkan program komputer KotobaBot Quiz di aplikasi Discord kepada mahasiswa UNSADA, dengan harapan membantu mahasiswa dalam menemukan media pembelajaran yang praktis, sehingga mempelajari kanji dan kosakatanya menjadi sangat mudah.

1.2 Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan bertujuan untuk memperoleh perbandingan dan acuan di antara penelitian yang akan dilakukan oleh penulis dan penelitian terdahulu untuk menghindari kesamaan dengan penelitian ini.

Hasil-hasil penelitian terdahulu antara lain sebagai berikut:

1. *Using Anki (A computer-based flashcard program) in improving student's vocabulary* (2020) oleh Ervan Jaya. Dalam penelitian tersebut menggunakan metode kuantitatif dengan *pre-experimental design one-group pretest-posttest*. Lalu, penelitian tersebut dilakukan dengan cara melakukan sebuah eksperimen, yaitu memberikan *pretest* dan *posttest* kosakata bahasa Inggris di mana tes tersebut bertujuan untuk meneliti perkembangan dalam kemampuan kosakata dari masing-masing siswa SMPN 6 Makassar tahun 2015/2016 kelas 8A yang berjumlah 31 siswa. Tes tersebut berjumlah 35 soal yang terdiri dari 15 soal pilihan ganda, 5 soal mengisi kotak kosong, 6 soal mencocokkan kosakata, 4 soal meneja kosakata, dan 5 soal membuat kalimat. Tes tersebut dilakukan selama satu jam untuk menjawab tes. Dari *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan, ternyata nilai rata-rata pada hasil *posttest* lebih tinggi daripada rata-rata *pretest* (51.13) yaitu 73.58. Ini membuktikan bahwa ada perubahan secara signifikan sekaligus menjelaskan bahwa menggunakan aplikasi Anki sangat efektif bagi siswa yang ingin meningkatkan kemampuan kosakata.
2. *Anki & Flashcards: Enhancing Long-term Memory and Self-learning with Spaced Repetition Software* (2019) oleh Santiago Betancor Falcón. Artikel ini dijelaskan bahwa pengaruh Anki dan *flashcard* dalam meningkatkan daya ingat jangka panjang dengan metode pembelajaran *Spaced Repetition Learning*. Studi ini menunjukkan bahwa metode ini membantu pelajar mengatasi kebiasaan belajar yang kurang efektif seperti sistem kebut semalam. Dengan menggunakan aplikasi Anki, siswa mampu membiasakan untuk belajar mandiri secara harian, meningkatkan frekuensi belajar mandiri, serta memahami materi lebih dalam. Integrasi *flashcard digital* dalam proses

belajar memungkinkan siswa menciptakan materi sendiri, memperkuat konsep melalui contoh situasi yang nyata, dan mengoptimalkan waktu belajar mereka.



1.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Terdapat kendala dalam mencari media pembelajaran yang praktis untuk menguasai kosakata kanji.
2. Para mahasiswa UNSADA mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata-kosakata kanji.
3. Mayoritas mahasiswa UNSADA acapkali mendapatkan nilai yang kurang memuaskan pada mata kuliah kanji.

1.4 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi ruang lingkup permasalahan yaitu analisis penggunaan program komputer KotobaBot di aplikasi Discord sebagai media pembelajaran kanji.

1.5 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apa saja faktor-faktor yang membuat mahasiswa UNSADA mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata-kosakata kanji?
2. Bagaimana metode yang digunakan dalam pembelajaran kosakata kanji melalui KotobaBot Quiz di aplikasi Discord agar dapat membantu penguasaan Kanji?

1.6 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian yang ada di perumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui faktor-faktor apa saja yang membuat para mahasiswa UNSADA mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata-kosakata kanji.
2. Memperkenalkan metode pembelajaran kosakata-kosakata kanji melalui KotobaBot Quiz di aplikasi Discord yang dapat membantu dalam mempelajari kanji.

1.7 Landasan Teori

1. Penguasaan Kosakata

Baharudin dan Ismail (2014) dalam artikel yang berjudul *Effects of Language Skills and Strategy Use on Vocabulary Learning Through Lexical Translation and Inferencing* (2020) oleh Alaa Alahmadi dan Anouschka Foltz, menjelaskan bahwa pemerolehan kosakata adalah salah satu aspek penting dalam kompetensi komunikatif adalah penguasaan bahasa yang menjadi inti dari kemampuan berbahasa itu sendiri. Lalu, pada artikel yang sama, Richards dan Renandya (2002) menyatakan bahwa kompetensi kebahasaan seperti menyimak, berbicara, membaca, serta menulis sangat bergantung pada penguasaan kosakata. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa setiap pemelajar bahasa asing perlu memperbanyak kosakata agar dapat berkomunikasi dengan lancar dalam bahasa tersebut.

2. Kosakata Kanji atau *Jukugo* (熟語)

Jukugo adalah istilah dalam bahasa Jepang yang merujuk pada kata-kata yang dibentuk dari kombinasi dua atau lebih karakter kanji. *Jukugo* sering disebut sebagai "kanji compound" dalam bahasa Inggris. Kata ini sendiri adalah contoh *jukugo*, karena terdiri dari dua kanji: 熟 (*juku*) yang berarti "matang" dan 語 (*go*) yang berarti "kata" atau "bahasa".

3. *Spaced Repetition Learning*

Metode pembelajaran *Spaced Repetition Learning* merupakan metode belajar dengan cara pengulangan informasi pada jangka waktu tertentu. Menurut Nur Amalina dalam artikel yang berjudul *Metode Belajar Spaced Repetition: Cara Efektif Belajar dalam Waktu Singkat* di situs Media Indonesia, teknik ini dirancang untuk meningkatkan daya ingat dan pemahaman materi dengan memberikan jeda antara sesi belajar, sehingga otak memiliki waktu untuk memproses dan mengingat informasi yang dipelajari. Konsep ini berakar pada prinsip bahwa otak lebih efektif dalam menyimpan informasi jangka panjang jika diberikan waktu untuk "melupakan" sebelum mengulang kembali materi tersebut. Cara kerja metode tersebut adalah mengulang informasi pada jangka waktu yang semakin panjang. Dengan cara itu, pemelajar dapat memperkuat ingatan dalam jangka yang panjang.

1.8 Metode Penelitian

Metode yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif bersifat deskriptif analisis dengan data yang sudah didapatkan melalui kuesioner yang sudah disebarakan kepada mahasiswa UNSADA angkatan 2021 sampai 2024. Lalu, setelah mendapatkan datanya, kemudian dianalisis. Lalu, menjelaskan tentang KotobaBot beserta isinya sebagai cara untuk mengenalkan KotobaBot kepada mahasiswa UNSADA dan para pembaca.

1.9 Manfaat Penelitian

1. Dapat digunakan sebagai referensi untuk penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran kosakata kanji melalui Program Komputer KotobaBot Quiz di aplikasi Discord.
2. Menambah wawasan dan pengetahuan baru tentang penggunaan Program Komputer KotobaBot Quiz di aplikasi Discord sebagai media pembelajaran kanji.

1.10 Sistematika Penulisan Skripsi

Penulisan Skripsi Yang Berjudul “Analisis Program Komputer Kotobabot Quiz Dengan Metode *Spaced Repetition Learning* Di Aplikasi Discord Sebagai Media Pembelajaran Kosakata Kanji” memiliki sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab I menjelaskan latar belakang, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, landasan teori, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II menjelaskan tentang metode pembelajaran yang digunakan, kosakata kanji, serta media program komputer KotobaBot di dalam aplikasi Discord, metode pembelajaran *Spaced Repetition Learning*, membahas kosakata kanji, dan KotobaBot.

Bab III menjelaskan hasil analisis dari rumusan masalah yang telah diuraikan dalam penelitian tersebut serta hasil analisis dari kuesioner yang telah disebarakan kepada mahasiswa UNSADA dan juga menjelaskan KotobaBot lebih detail.

Bab IV menjelaskan kesimpulan dari pembahasan pada bab-bab sebelumnya.