

**PENGARUH CARA BELAJAR MENGGUNAKAN KAMUS
DIGITAL DAN KAMUS MANUAL TERHADAP HASIL BELAJAR
KANJI: STUDI KASUS TERHADAP MAHASISWA PENDIDIKAN BAHASA
JEPANG ANGKATAN 2013 UNIVERSITAS BRAWIJAYA**

**FebiArianiSaragih
UlfahSutiyarti
AuliaArsintaHerdiana**

**UniversitasBrawijaya
emiwk74@yahoo.co.jp**

ABSTRACT

Media in learning *kanji* is very diverse. For example is a dictionary. Dictionary is divided into two various. That is manual dictionary, and digital dictionary. Using both of dictionaries in learning *kanji* had different effects. The aim of this study is to answer the problem which is 1) How do the students of Japanese language learn *kanji* by using a manual dictionary, 2) How do the students of Japanese language learn *kanji* by using a digital dictionary, 3) What is the effect of manual dictionary and digital on learning outcomes among students in Japanese language education. Learning theory says that learning is not just a change in behavior but rather the ways in which processes incoming information in a human being. Cognitive learning theory is divided into four models that are the discovery learning (Bruner), meaningful learning (Ausubel), information processing (Gagne) and intellectual development (Jean Piaget). In this study, the authors use a mixed method research. Sources of data are the form of interviews, questionnaires and study results card. The research sample is 58 people, using random sampling technique. The results of this study indicate that learning *kanji* by using a manual dictionary is by writing which consistent with information processing model of cognitive learning. Learning *kanji* using digital dictionary is by writing and quiz which consistent with cognitive learning theory discovery model. From the analysis of the questionnaire data and the students study results, concluded that manual dictionary has more influence on student learning outcomes.

Key Words: *Learning method, Manual Dictionary, Digital Dictionary, Learning Outcomes.*

A. PENDAHULUAN

Belajar bahasa Jepang tidak bisa manusia mempunyai batasan tertentu apabila tidak diasah setiap hari. Lupa lepas dari *kanji*. Jumlah *kanji* yang begitu merupakan suatu gejala informasi yang banyak dengancara baca berbeda, serta telah disimpan tidak ditemukan kembali gabungan *kanji* (jukugo) yang banyak, untuk digunakan (Irwanto, dkk., 1994: 34) tidak dapat dipungkiri menghafal *kanji* atau ketidakmampuan untuk me-*recall* mempunyai kesulitan tersendiri bagi informasi yang telah ada (Solso, 1998: 23). pelajar bahasa Jepang. Masalah yang Maka dari itu, usaha yang dilakukan yaitu sering dijumpai dalam belajar *kanji* adalah belajar dengan menggunakan kamus untuk lupa. Mengapa demikian, karena memori mempermudah informasi yang

disampaikan ke dalam memori. Dengan kamus, pemelajar bisa mencaricara menulis dan membaca *kanji*, serta artinya. Setelahdiketahui, angkah selanjutnya adalah belajar menghafalkannya.

Seiring dengan perkembangan zaman dan teknologi, muncullah kamus digital berbasis android. Masyarakat dewasa ini banyak yang menggunakan kamus tersebut karena beberapa kecanggihan dan kepraktisannya. Namun, tidak dipungkiri bahwasannya kamus manual memiliki kelebihan tersendiri. Penggunaan teknologi informasi kamus akan bermanfaat bagi pelajar kerena dapat mengatasi permasalahan ruang, waktu dan jarak dalam proses belajar. Maka dari itu, teknologi informasi kamus membawa pengaruh terhadap cara belajar masing-masing individu, sedangkan cara belajar tidak terlepas dari teori belajar.

Dalam teoribelajar kognitif pemrosesan informasi, Mousavi dan Sweller (1995: 319-334) meneliti tentang pengurangan muatan kognitif dengan membaurkan mode presentasi audio dan visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sumber-sumber informasi yang beragam menghasilkan muatan kognitif yang besar. Kapasitas kognitif yang efektif bisa ditingkatkan bila menggunakan audio dan visual. Hal tersebut menunjukkan bahwa adanya keterkaitan antara

penggunaan teknologi informasi kamus dengan teori belajar kognitif pemrosesan informasi.

Belajar *kanji* memiliki beragam cara, baik dengan menggunakan kamus manual maupun kamus digital berbasis android. Kedua cara tersebut mempunyai kelebihan dan kelemahan masing-masing, jika dihubungkan dengan teori belajar kognitif salah satunya yaitu teori pemrosesan informasi. Menurut Slavin, (2000: 175) teori pemrosesan informasi adalah “ teori kognitif tentang belajar yang menjelaskan pemrosesan, penyimpanan, dan pemanggilan kembali pengetahuan dari otak.” Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa teori pemrosesan informasi menjelaskan bagaimana manusia memperoleh sejumlah informasi dan dapat diingat dalam waktu yang cukup lama. Maka, pemilihan penggunaan kamus dalam belajar *kanji* sangat berkaitan dengan teori belajar kognitif.

Belajar *kanji* tidak terlepas dari masalah memori dan konsep belajar. Memori dan konsep belajar saling berkaitan erat karena menghasilkan keluaran yang berupa hasil belajar. Hasil belajar tersimpan dan terpelihara dalam memori agar kelak dapat digunakan kembali (Hulse, dkk., 1975:64). Ormod (1978:33) mengemukakan bahwa memori mengacu pada penyimpanan informasi,

mengakses informasi yang pernah dibawa kemana-mana. Sehingga diterima. Dari pendapat Ormod, dapat masyarakat dewasa ini cenderung dijelaskan bahwa memori merupakan hal meninggalkan kamus manual. yang tidak lepas dari informasi yang Sedangkan belajar *kanji* dengan ditangkap oleh indera, baik dalam hal menggunakan kamus digital berbasis penyimpanan maupun proses penerimaan android memberikan dampak kepraktisan informasi. Hal tersebut berkaitan dengan dan keefektikan dalam pencarian *kanji*. Hal ini ditunjang dengan kemajuan belajar *kanji* yang menggunakan fungsi teknologi yang pesat sehingga ketertarikan memori pelajar sebagai pemroses pelajar menggunakan kamus digital berbasis informasi *kanji*. Teori *decay* berbasis android meningkat. Selain itu, mengungkapkan bahwa informasi akan tampilan menarik dan memiliki hilang apabila informasi tersebut tidak bermacam-macam fitur yang menunjang pernah digunakan (Irwanto, dkk., kemampuan berbahasa. Namun, dalam hal ini terdapat dampak negatif yaitu membuat 1994:21). penyerapan informasi ke dalam memori

Belajar *kanji* dengan tidak berlangsung lama. Hal tersebut menggunakan kamus manual maupun dikarenakan adanya pengaruh gambar dan kamus digital berbasis android memiliki warna sehingga menyebabkan kurangnya dampak masing-masing. Belajar *kanji* rangsangan ke dalam otak untuk dengan menggunakan kamus manual konsentrasi dan fokus. Hal ini bisa terjadi, memberikan dampak pada stimulus karena adanya pengalihan perhatian dari memori untuk menyimpan informasi huruf *kanji* dengan gambar dan warna dengan cukup lama. Hal tersebut yang cenderung kontras dan mencolok. dikarenakan terdapat proses pencarian

kanji dalam kamus manual membuat otak terangsang untuk konsentrasi dan fokus mencari arti dari *kanji* tersebut. Walaupun bertolak belakang dan mempunyai dampak demikian, kamus manual tidak praktis dan masing-masing terhadap hasil belajar, efektif dalam belajar *kanji*apalagi di era maka dalam penelitian ini bertujuan untuk perkembangan teknologi informasi saat mengetahui: 1) Bagaimana cara belajar ini. Selain itu, tampilan kamus manual *kanji* dengan menggunakan kamus manual di kalangan mahasiswa pendidikan bahasa Jepang angkatan 2013, 2) Bagaimana cara tidak menarik dan cenderung belajar *kanji* dengan menggunakan kamus membosankan serta memiliki kurang lebih 500 halaman sehingga tidak mudah

digital berbasis android di kalangan mahasiswa pendidikan bahasa Jepang angkatan 2013, serta 3) Adakah pengaruh kamus manual dan kamus digital berbasis android terhadap hasil belajar *kanji* di kalangan mahasiswa pendidikan bahasa Jepang angkatan 2013.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah 1) Belajar *kanji* dengan menggunakan kamus manual di kalangan mahasiswa pendidikan bahasa Jepang angkatan 2013 mulai berangsur-angsur mengalami pengurangan daya tarik, karena ketidakefektifan dalam penggunaannya setiap waktu. Namun, beberapa mahasiswa yang masih menggunakan kamus manual memiliki cara belajar yang lebih tekun dan mengalami proses pencarian *kanji* lebih lama sehingga terangsang otak untuk konsentrasi. 2) Belajar *kanji* dengan menggunakan kamus digital berbasis android (Akebi) di kalangan mahasiswa pendidikan bahasa Jepang angkatan 2013 merupakan hal yang sudah biasa. Setiap mata kuliah bahasa Jepang apabila mahasiswa tersebut mengalami kesulitan dalam menemukan arti *kanji* maka mereka menggunakan kamus digital berbasis android. Namun, cara belajar *kanji* dengan media tersebut membuat rasa malas dalam proses pencarian *kanji* di dalam kamus manual. 3) Pengaruh kamus digital berbasis android (Akebi) dan kamus

manual terhadap hasil belajar *kanji* pada mahasiswa pendidikan bahasa Jepang angkatan 2013 mempunyai perbedaan hasilnya. Tingkat keberhasilan belajar *kanji* menggunakan kamus manual lebih tinggi daripada menggunakan kamus digital berbasis android.

B. Teori Belajar.

Selama perkembangannya terdapat empat model teori belajar kognitif yang berpengaruh pada dunia pendidikan dewasa ini, yaitu: Model Belajar Penemuan (Bruner), Model Belajar Bermakna (Ausubel), Model Pemrosesan Informasi (Gagne), dan Model Perkembangan Intelektual (Jean Piaget). Dalam penelitian ini yang digunakan adalah teori belajar penemuan dan pemrosesan informasi.

a. Model Belajar Penemuan (Bruner)

Menurut Bruner, pada dasarnya proses belajar merupakan proses kognitif yang terjadi dalam diri manusia. Ada tiga kognitif yang terjadi dalam proses belajar. Pertama, proses perolehan informasi baru dapat terjadi melalui kegiatan membaca buku, mendengarkan penjelasan guru di kelas, mendengar atau melihat audiovisual tentang sesuatu informasi, dan lain sebagainya. Kedua, proses transformasi yaitu proses bagaimana manusia memperlakukan pengetahuan yang sudah diterima sesuai

dengan kebutuhan. Informasi yang diterima akan dianalisis, diproses, atau diubah menjadi konsep yang sesuai dengan pemikiran manusia. Ketiga, menguji relevansi dan ketepatan pengetahuan atau informasi yang diterima, agar dapat bermanfaat untuk memecahkan masalah yang dihadapi pelajar dalam kehidupan sehari-hari (Dahar, 2011).

Seorang mahasiswa menggunakan berbagai macam cara untuk menghafalkan *kanji* dengan cepat. Mahasiswa tersebut sangat memperhatikan penjelasan materi *kanji* oleh dosennya. Tidak hanya itu sebelum ia mencatat dalam buku dan juga memasukkan ke dalam memori, terlebih dahulu ia memadukan materi tersebut dengan informasi yang diperoleh dari media lain seperti kamus. Sehingga mahasiswa tersebut memperoleh informasi dengan akurat dan melatih kemampuan penalaran.

b. Model Pemrosesan Informasi (Gagne)

Belajar merupakan proses pengolahan informasi dari stimulus luar yang kemudian tersimpan di kapasitas memori manusia untuk belajar (Margaret G. Bell. 1991:117-129). Proses pengolahan informasi kemudian diolah menjadi keluaran dalam bentuk hasil

belajar. Dalam pemrosesan informasi dipengaruhi faktor internal dan eksternal manusia. Faktor internal yaitu kondisi di dalam diri individu yang diperlukan untuk mencapai hasil belajar dan proses kognitif. Kondisi tersebut mencakup motivasi, atensi (pemrosesan secara sadar dari sejumlah informasi) dan mengingat kembali (*recall*). Sedangkan faktor eksternal yaitu rangsangan dari lingkungan yang mempengaruhi manusia dalam proses pembelajaran.

Dalam pembelajaran *kanji*. Seorang mahasiswa memperoleh materi *kanji* yang diberikan oleh dosennya, kemudian disimpan dan dihafalkan secara bertahap dan dilakukan setiap hari. Sehingga materi *kanji* tersebut dapat dipanggil kembali saat ujian. Apabila proses pengolahan materi *kanji* di dalam memori tidak dilakukan secara bertahap dan dilakukan setiap hari, maka sebagian besar akan hilang seiring masuknya informasi yang baru ke dalam memori.

c. Kamus *Kanji* Digital berbasis Android (AKEBI)

Perkembangan zaman yang terus berkembang sejalan dengan kemampuan berbahasa yang harus dimiliki oleh pelajar. Khususnya dalam perkembangan bahasa Jepang, pelajar dewasa ini sangat membutuhkan kamus sebagai alat bantu dalam menerjemahkan maupun belajar

bahasa Jepang. Mengingat pelajar dewasa ini sangat akrab dengan layanan *smartphone* maka jika salah satu layanannya dapat menyediakan fitur kamus tentunya akan sangat bermanfaat dan menarik serta diminati oleh penggunanya.

Salah satunya yaitu *kanji*, setiap saat pemelajar tidak terlepas dari kamus dalam belajar bahasa Jepang, terutama belajar *kanji* seperti mencari arti/makna, cara-cara menulis *kanji* yang benar, membuat contoh kalimat, dan lain sebagainya. Fitur yang tersedia dalam kamus digital berbasis android dalam belajar *kanji* dapat membantu pelajar dalam mencari arti/makna, contoh kalimat, dan sebagainya. Seperti dalam salah satu kamus *kanji* digital berbasis android yaitu *akebi* yang di dalamnya terdapat penjelasan fitur-fitur seperti berikut ini :

1) Tampilan *Splash Screen*

Tampilan halaman *splash screen* akan muncul pertama kali saat aplikasi “Kamus Akebi” mulai dibuka.

2) Tampilan *Search*

Search digunakan untuk mencari *kanji* yang dibutuhkan. Apabila kita ingin mencari arti dalam bahasa Jepang maka, harus menuliskan dengan menggunakan bahasa Inggris. Begitupun

sebaliknya apabila kita ingin mencari arti dalam bahasa Inggris maka, harus menuliskan dengan menggunakan bahasa Jepang. Kamus ini memakai bahasa Inggris dalam setiap fiturnya.

3) Tampilan fitur lainnya

Digunakan apabila kita ingin mengetahui penggunaan *kanji* tersebut dalam konteks kalimat dan arti/makna huruf *kanji* tersebut. Maka kita memilih huruf *kanji* yang sesuai dan muncul gambar seperti ini:

d. Kamus Manual

Kamus *kanji* manual yang sering dipakai dalam pembelajaran *kanji* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Brawijaya adalah *kanjiin context*. *Kanjiin context* merupakan *referensi book* sekaligus kamus yang dipakai dalam belajar *kanji* pada mahasiswa pendidikan bahasa Jepang angkatan 2013 semester 4 dan 5. *Kanjiin context* memuat 6 level *kanji* dan terdiri dari 1947 huruf *kanji*. Namun, dalam pembelajaran *kanji* pada semester 4 dan 5 hanya level 3, 4 dan 5. Mengapa demikian, karena disesuaikan dengan level kemampuan pada semester 4 dan 5. Selain itu kamus manual yang sering digunakan yaitu Kenji Matsuura, kamus tersebut memuat 1225 halaman dan isinya tidak hanya *kanji* namun juga kosa kata.

Kamus manual mendorong pelajar supaya lebih tekun dalam belajar *kanji*. Mengapa demikian, karena penggunaan kamus manual sebagai media belajar, membuat pelajar memerlukan waktu yang cukup lama dalam pencarian *kanji*. Hal tersebut dapat merangsang otak untuk berkonsentrasi dan lebih lama dalam belajar *kanji*. Selain itu, dalam menggunakan kamus manual melatih pelajar untuk tidak terburu-buru dan lebih teliti. Sehingga proses masuknya informasi atau materi *kanji* dapat berjalan sesuai dengan kemampuan memori masing-masing pelajar.

Dalam mencari *kanji* dengan kamus manual terdapat 3 cara, yaitu sebagai berikut:

1. Cara manual dengan mengurutkan abjad.
2. Cara manual dengan mencari 訓読み *kunyumi* (cara baca Jepang).
3. Cara manual dengan mencari 部首 *bushu* (goresan *kanji*).

3 tahapan di atas hanya awal dari mencari *kanji*. Setelah itu masih dilanjutkan lagi dengan langkah-langkah berikutnya, hingga pemelajar mendapatkan jawaban yang dikehendaki. Penggunaan kamus manual yang sedikit rumit menyebabkan pelajar terdorong untuk belajar tekun dalam mencari *kanji*.

Indikarenakan proses pencarian *kanji* membuat otak terangsang untuk belajar dan cepat menghafal kosa kata tersebut. Selain itu, kemampuan daya ingat akan meningkat dikarenakan memori bekerja dengan maksimal dalam menghafal *kanji* dengan proses yang panjang.

e. Hubungan Kamus Manual dan Kamus Digital berbasis Android dengan Teori Belajar Kognitif

Model belajar kognitif Bruner, Ausubel dan Gagne, merujuk pada konsep belajar dan berfikir melibatkan pemrosesan informasi yang berada di dalam otak. Proses pemerolehan informasi tidak terlepas dari adanya daya ingat di dalam otak manusia. Daya ingat manusia berfungsi sebagai penyimpanan segala informasi yang ditangkap oleh panca indera.

Informasi yang didapat oleh panca indera manusia berasal dari berbagai macam media. Salah satu dari media tersebut adalah kamus yang terus berkembang sesuai dengan peradaban zaman. Salah satu contoh yaitu, penggunaan kamus manual dan kamus digital berbasis android yang sudah melekat pada pemelajar bahasa asing. Maka, ada hubungan antara kamus manual dan kamus digital berbasis android sebagai

media dalam penerimaan informasi dengan teori belajar kognitif. Berikut ini dijelaskan bagaimana hubungan antara kamus manual dan kamus digital berbasis android dengan teori belajar kognitif.

f. Konsep Daya Ingat

Santrosk menjelaskan bahwa daya ingat adalah unsur perkembangan kognitif, yang memuat seluruh situasi yang di dalamnya individu menyimpan informasi yang diterima sepanjang waktu (Atkinson, 2000:66). Memori menunjuk pada proses penyimpanan dan pemeliharaan informasi sepanjang waktu (*mainting information overtime*) (Suharnan, 2005:67). Informasi yang diperoleh merupakan kejadian atau peristiwa yang terekam oleh panca indera. Atkinson (2000: 56) berpendapat bahwa, para ahli psikologi membagi tiga tahapan ingatan, yaitu:

- 1) Memasukkan pesan dalam ingatan (*encoding*). Proses memasukkan *kanji* dalam ingatan ialah pada saat pelajar menerima *kanji* yang tertangkap oleh panca indera, misalnya melihat *kanji* saat pembelajaran di dalam kelas.
- 2) Penyimpanan ingatan (*storage*). Pada saat pelajar sudah memasukkan *kanji* ke dalam ingatan, maka *kanji* tersebut

tersimpan di dalam ingatan. Namun, kerja di dalam ingatan pelajar tidak hanya menyimpan *kanji*, melainkan berbagai macam informasi lain.

- 3) Mengingat kembali (*retrievel*). Setelah pelajar menghafal *kanji* setiap hari, supaya *kanji* tersebut tersimpan di dalam ingatan. Maka pada saat tes *kanji*, pelajar dengan mudah untuk mengingat kembali *kanji* tersebut.

Selain tahapan daya ingat terdapat model daya ingat yang menjadi landasan teori dalam penelitian ini. Salah satu dari berbagai model-model daya ingat menurut para ahli, penulis mengambil model tradisional yang terdapat kesesuaian dengan penelitian yang diteliti. Struktur daya ingat tradisional dikenal dengan model paradigma Atkinson dan Shiffrin yang telah disempurnakan oleh Tulving dan Madigan (Solso, 2007:97) terbagi atas tiga sistem, yaitu (a) sistem ingatan sensorik (*sensory memory*), (b) sistem ingatan jangka pendek (*short term memory*), dan (c) sistem ingatan jangka panjang (*long term memory*).

Dalam pembelajaran *kanji*, memori sensoris terjadi pada saat pelajar pertama kali memasukkan *kanji* ke dalam ingatan melalui panca indera. Apabila *kanji* tersebut tidak dihapalkan maka akan

hilang. Namun, apabila *kanji* tersebut dihapalkan maka akan tersimpan ke dalam memori jangka pendek. Setelah *kanji* tersimpan di dalam memori jangka pendek, apabila pelajar tetap menghafal *kanji*, maka dapat tersimpan lebih lama di dalam memori jangka panjang. Namun, *kanji* bisa hilang dan digantikan oleh informasi lain yang masuk ke dalam ingatan apabila pelajar tidak tetap menghafalkan *kanji* tersebut.

g. Hubungan Kamus Manual dan Kamus Digital berbasis Android dengan Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu alat ukur keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran di kelas. Kegiatan pembelajaran di kelas tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. (Sugihartono, dkk.2007: 76-77) menyebutkan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor Internal (faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar. faktor internal meliputi: jasmaniah dan psikologis) dan faktor eksternal (faktor eksternal meliputi: keluarga, sekolah, dan masyarakat. Faktor sekolah meliputi: metode mengajar, media belajar, kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, fasilitas sekolah dan metode belajar) Drs.

Slameto2013: 55. Dari berbagai macam faktor yang memberikan pengaruh terhadap hasil belajar, penulis memilih salah satu faktor yaitu faktor eksternal. Faktor eksternal yang penulis teliti yaitu kamus manual dan kamus digital berbasis android sebagai media belajar.

h. Pengaruh Faktor Eksternal Teknologi Informasi sebagai Media Belajar dengan Hasil Belajar

Dalam belajar, media sangat diperlukan sebagai sarana untuk memberikan rangsangan bagi pelajar dalam proses belajar. Jadi, penggunaan media belajar seperti kamus manual dan/atau kamus digital berbasis android dapat membantu dalam pencarian segala informasi yang dibutuhkan. Kamus manual yang mempunyai tingkat konsentrasi yang lebih tinggi daripada kamus digital berbasis android membuat pelajar menjadi bersemangat dalam belajar *kanji*. Sedangkan dalam perkembangan kamus digital berbasis android yang memiliki fitur-fitur yang lengkap sehingga memudahkan pelajar dalam menemukan arti/makna *kanji*. Namun, dengan berkembangnya fitur-fitur tersebut membuat pelajar tidak berkonsentrasi dalam belajar, selain itu belajar dengan menggunakan *handphone* memiliki banyak pengaruh untuk membuka aplikasi

yang lain. Jadi, penggunaan kamus manual dan/atau kamus digital berbasis android akan berpengaruh dengan hasil belajar *kanji*.

Penelitian ini menggunakan 2 jenis penelitian yaitu kualitatif dan kuantitatif atau dapat disebut dengan *mixed methodology*. Tujuan dari pemilihan *mix method* adalah untuk menyatukan komponen data kualitatif dan data kuantitatif agar memperoleh analisis yang lebih lengkap. Sehingga dapat menjawab semua pertanyaan dalam rumusan masalah.

Sumber data dalam penelitian ini menggunakan data primer yaitu hasil kuesioner dan hasil belajar mahasiswa yang tergambarkan dalam hasil rata-rata KHS semester I-V mata kuliah *kanji* mahasiswa pendidikan bahasa Jepang angkatan 2013, dan data sekunder berupa hasil wawancara kepada beberapa informan yang diambil dari perwakilan sampel dari hasil jawaban kuesioner yang sudah dianalisis dengan menggunakan bentuk wawancara tidak terstruktur sebagai referensi dalam mengambil kesimpulan.

Kriteria pemilihan informan yaitu berdasarkan dari pemilihan jawaban kuesioner yang memilih kamus manual atau kamus android yang sering dipakai dalam belajar *kanji*. Kuesioner dan

wawancara untuk menjawab rumusan masalah nomor satu dan dua terkait cara belajar *kanji* dengan menggunakan media kamus dan kamus android. Sedangkan hasil rata-rata KHS Semester I-V mata kuliah *kanji* untuk menjawab rumusan masalah nomor tiga terkait dengan pengaruh kedua hal tersebut dengan hasil belajar.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh mahasiswa pendidikan bahasa Jepang angkatan 2013 yang berjumlah 73 orang (diambil dari data kemahasiswaan). Pengambilan sampel pada penelitian ini dengan kategori *probability sampling* karena adanya anggapan dasar seluruh bagian populasi memiliki kamus manual maupun kamus android. teknik yang digunakan yaitu *simple random sampling*. Berdasarkan tabel penentuan ukuran sampel dari populasi 73 orang dengan taraf kesalahan 5% dalam buku Hasan (2002:63). Maka sampel yang diambil dalam penelitian ini sejumlah 58 orang. Kuesioner akan diberikan kepada semua populasi sejumlah 73 orang dan diambil dengan cara acak yaitu memberikan nomor urut pada kuesioner kemudian memilih nomer sesuai dengan hasil undian.

Instrumen penelitian berupa kuesioner dan wawancara. Metode angket yang digunakan bertujuan untuk

mendapatkan data dan menggali data tentang cara belajar *kanji* dengan menggunakan kamus manual dan kamus digital berbasis android. Selain itu, menggali tentang pengaruh penggunaan kamus manual dan kamus digital berbasis android terhadap tingkat keberhasilan belajar *kanji*.

Adapun tahapan yang digunakan dalam pengumpulan data penelitian ini adalah sebagai berikut: Pembuatan instrumen penelitian yang berupa kuesioner dan wawancara, menguji validitas kualitatif dan reabilitas kualitatif soal kuesioner dengan menggunakan teori dari Gibbs (2007) dalam buku Creswell (2014:285). Teknik analisis data dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan, yaitu: menyebarkan kuesioner kepada responden, setelah data terkumpul, jawaban kuesioner dikelompokkan berdasarkan indikator, mewawancarai beberapa informan yang diambil dari perwakilan hasil kuesioner dari sampel penelitian, kemudian menganalisis hasil wawancara, menginterpretasikan hasil analisis baik dari angket maupun wawancara, sehingga dapat mengetahui cara belajar *kanji* dengan menggunakan kamus manual dan kamus digital berbasis android. Mencocokkan hasil jawaban kuesioner dan wawancara dengan hasil rata-rata KHS Semester I-V mata kuliah *kanji*. Data yang

telah terkumpul dianalisis dan menggunakan analisis yang menghasilkan deskriptif analisis. Selanjutnya, proses analisis data menggunakan pola berfikir induktif yaitu proses pengolahan data dari hal-hal yang khusus yang diperoleh dari responden kemudian ditarik kesimpulan secara umum.

D. PEMBAHASAN

1. Cara Belajar *Kanji* dengan Menggunakan Kamus Manual di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2013

Dari hasil analisis data diketahui 15 informan menggunakan cara menulis. Tahapan menulis tersebut yaitu sebagai berikut:

1. Tahap pertama, setelah mendapatkan *kanji* dari dosen, mereka mencari arti terlebih dahulu di dalam kamus manual.
2. Setelah itu, mereka menulis *kanji* yang diterima misalnya “味” *aji* yang artinya rasa.
3. Kemudian mereka menulis “熟語” *jukugo* (gabungan *kanji*) misalkan ”意味” *imi* (arti). Tidak hanya itu, mereka juga menulis lebih dari 2 gabungan *kanji*.
4. Tahap selanjutnya, menulis sesuai jumlah goresan yang benar kedalam lembar belajar informan. Mereka

menulis berkali-kali hingga dirasa sudah hapal.

5. Setiap hari mereka menulis *kanji* yang menjadi bahan untuk kuis.
6. Tahap terakhir, setelah dirasa sudah hapal, mereka siap untuk menghadapi kuis *kanji*. Namun, tidak menutup kemungkinan terdapat *kanji* yang lupa, karena *kanji* yang mereka hapalkan kurang lebih 30 *kanji*.

Dengan menulis informan dapat mempelajari dan menghafal *kanji*. Cara ini memiliki kemanjuran dalam mengingat *kanji* dan paling banyak dipakai oleh pemelajar bahasa Jepang. Sebab dengan menulis, gerak tangan dan fokus indera penglihatan akan merangsang orang untuk berkonsentrasi. Sesuai dengan teori belajar kognitif, bahwasanya belajar bukan hanya semata-mata ditunjukkan oleh perubahan perilaku, melainkan adanya proses perkembangan kognitif dan psikologis. Mengapa demikian, karena perilaku belajar manusia tidak hanya dipengaruhi oleh faktor dari luar, melainkan juga dipengaruhi bagaimana cara-cara proses informasi yang masuk di dalam diri manusia.

Informan pengguna kamus manual menggunakan cara menulis yang merupakan tahapan memproses informasi *kanji* yang diterima. Dalam hal ini, sesuai dengan model pemrosesan informasi

(Gagne).Adanya rangsangan yang diterima oleh panca indera akan disalurkan ke pusat syaraf dan diproses sebagai informasi.

Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa teori Gagne menekankan pada proses pengolahan informasi agar tetap tersimpan di dalam memori manusia.

Berikut tahapan memori saat mengolah informasi yang diterima oleh panca indera:

a) “Saat melihat *kanji* di papan atau lembaran, langsung ditulis. Ditulis huruf *kanji* yang dipelajari lalu *jukugo*” dari jawaban informan tersebut sesuai dengan tahap penyandian, tahap ini merupakan awal dari rangsangan informasi yang diterima oleh panca indera. Pada saat informan pertama kali melihat *kanji* di dalam kamus maupun pembelajaran di kelas, secara tidak langsung rangsangan yang diterima oleh indera mata.

b) “Menulis dan mencari artinya di kamus. Menulisnya sesuai jumlah goresan mbak. terus ditulis berkali-kali sampai *pege!*” dari jawaban informan tersebut sesuai dengan tahap penyimpanan, dalam tahap ini rangsangan tersebut diteruskan dengan gerakan tangan yaitu menulis dan disalurkan ke pusat syaraf sebagai informasi. Kemudian disimpan di dalam struktur kognitif dengan cara

menulis berkali-kali hingga hafal dan siap untuk di *recall* saat kuis *kanji*.
c) “Ditulis berkali-kali hingga hafal,tapi kadang waktu kuis ada yang lupa, mungkin karena kurang menghafalkan”dari jawaban informan sesuai dengan tahap pengulangan, pada tahap ini *kanji* siap untuk di *recall* kembali.Apabila proses pengolahan materi *kanji* di dalam memori tidak dilakukan secara bertahap dan dilakukan setiap hari, maka sebagian besar akan hilang seiring masuknya informasi yang baru ke dalam memori.

2. Cara Belajar *Kanji* dengan Menggunakan Kamus Digital Berbasis Android di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2013

Dari hasilangketdiketahui 37 mahasiswa pengguna kamus digital berbasis android.Dari hasil wawancara kepada 15 mahasiswa tentang cara belajar *kanji* dengan menggunakan kamus digital berbasis android terdapat 2 cara:

a. Menulis

Dari 15 informan, 10 orang menjawab dengan cara menulis. Cara ini merupakan cara paling banyak dipakai oleh pelajar bahasa Jepang. Tahapan menulis mirip dengan penggunaan kamus manual. Yang membedakan yaitu dengan

media *aplikasi* kamus android yang terdapat pada *smartphone* sebagai media pencarian *kanji*. Sama dengan teori belajar kognitif model pemrosesan informasi (Gagne),informan menerima *kanji* pertama kali dengan indera penglihatan kemudian mencari arti pada kamus android dan ditulis pada lembar belajar. Tidak hanya menulis di dalam lembar belajar, namun mereka juga membuat *list kanji* yang akan dihapalkan di dalam *aplikasi* kamus android. Sesuai dengan tahapan memori manusia, yaitu penyandian, penyimpanan dan pengulangan.

b. Kuis

5 informan menjawab dengan menggunakan cara kuis. Cara ini tergolong unik karena tidak hanya menulis tapi informan juga melakukan kuis sendiri guna melatih Proses Belajar *Kanji*. Cara ini sesuai dengan teori belajar kognitif model belajar penemuan (Bruner) yaitu proses segala informasi yang diterima oleh pelajar, terlebih dahulu dianalisis sehingga menjadi konsep yang baru sesuai dengan pemikiran pelajar. Menurut Bruner, pada dasarnya proses belajar merupakan proses kognitif yang terjadi dalam diri manusia. Ada tiga kognitif yang terjadi dalam proses belajar, yaitu sebagai berikut:

- 1) “Saat pertama dapat *kanji* di kelas langsung ditulis mbak, terus membuat list di kamus android buat

belajar di kos” dari jawaban informan tersebut dapat sesuai dengan proses perolehan informasi baru, proses ini dapat terjadi melalui pembelajaran *kanji* di kelas.

2) “Setelah membuat *list* di kamus android, kemudian dibaca mbak, tapi gak enakya jarang nulis. Setelah itu, buka aplikasi kuis *kanji*. Belajar dari kuis itu, karena *kanji* yang keluar ada yang sama ada yang tidak. Supaya banyak pengetahuan *kanji* aja mbak.” Dari jawaban informan sesuai proses mentransformasikan informasi yang diterima. Informasi yang diterima akan dianalisis, diproses, atau diubah menjadi konsep yang sesuai dengan pemikiran manusia. Dalam hal ini informan menggunakan cara kuis, dengan tujuan untuk lebih cepat menghafal *kanji*.

3) “Kadang ada makna atau nuansa *kanji* yang beda mbak, di dalam aplikasi kuis dan pembelajaran *kanji* di kelas, tapi ya itu buat pengetahuan aja mbak, jadi tahu mana yang benar dan mana yang salah” dari jawaban informan tersebut sesuai dengan tahap menguji relevansi dan ketepatan, informan melatih memori dengan menggunakan kuis sendiri. Sebelum adanya kuis yang diberikan

oleh dosen. Model penemuan ini pada akhirnya akan meningkatkan penalaran dan kemampuan berfikir secara bebas serta melatih keterampilan kognitif manusia dalam memecahkan masalah.

3. Pengaruh Kamus Manual dan Kamus Digital Berbasis Android Terhadap Hasil Belajar *Kanji* di Kalangan Mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang Angkatan 2013

1) Pengujian Instrumen

Penelitian ini menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas, pengujian asumsi klasik menggunakan uji normalitas, uji multi kolinearitas, dan uji heteroskedastisitas, analisis regresi linier berganda. Dari pengujian instrument diketahui bahwa:

a. Hasil belajar *kanji* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 akan konstan sebesar -1,526 satuan jika tidak ada pengaruh dari X1 (Proses Belajar *Kanji*), X2 (Penggunaan Kamus Android), X3 (Penggunaan Kamus Manual) dan X4 (Pilihan Kamus). Atau jika diasumsikan nilai $X=0$, maka nilai hasil belajar *kanji* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 akan bernilai konstan sebesar -1,526.

Hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 akan

meningkat sebesar 0,032 satuan untuk setiap tambahan satu satuan X1 (Proses Belajar *Kanji*). Jadi apabila Proses Belajar *Kanji* mengalami peningkatan 1 satuan, maka hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 akan meningkat sebesar 0,032 satuan dengan asumsi variabel yang lainnya dianggap konstan.

c. Hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 akan meningkat sebesar 0,271 satuan untuk setiap tambahan satu satuan X2 (Penggunaan Kamus Android). Jadi apabila Penggunaan Kamus Android mengalami peningkatan 1 satuan, maka hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 akan meningkat sebesar 0,271 satuan dengan asumsi variabel yang lainnya dianggap konstan.

d. Hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 akan meningkat sebesar 0,688 satuan untuk setiap tambahan satu satuan X3 (Penggunaan Kamus Manual). Jadi apabila Penggunaan Kamus Manual mengalami peningkatan 1 satuan, maka hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 akan meningkat sebesar 0,688 satuan dengan asumsi variabel yang lainnya dianggap konstan.

e. Hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 akan meningkat sebesar 0,355 satuan untuk setiap tambahan satu satuan X4 (Pilihan Kamus). Jadi apabila pilihan Kamus mengalami peningkatan 1 satuan, maka hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 akan meningkat sebesar 0,355 satuan dengan asumsi variabel yang lainnya dianggap konstan.

f. *Error Term* (e) = 1,373 artinya setiap peningkatan (penambahan) variabel hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 (Y) selain dipengaruhi oleh kecenderungan meningkat atau menurunnya variabel lain yang ikut mempengaruhi hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 (Y) sebesar 1,373. Variabel lain yang dimaksudkan adalah variabel lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh antara variabel Proses Belajar *Kanji* (X1), Penggunaan Kamus Android (X2), Penggunaan Kamus Manual (X3) dan Pilihan Kamus (X4) terhadap hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 (Y). Dengan kata lain apabila, Proses Belajar *Kanji* (X1), Penggunaan Kamus Android (X2),

Penggunaan Kamus Manual (X3) dan Pilihan Kamus (X4) meningkat maka akan diikuti peningkatan hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 (Y).

2) Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis merupakan bagian penting dalam penelitian, setelah data terkumpul diolah. Kegunaan utamanya adalah untuk menjawab hipotesis yang dibuat oleh peneliti.

a. Uji Parsial (Uji t)

- 1) Uji t / uji parsial antara X1 (Proses Belajar *Kanji*) dengan Y (hasil belajar *kanji* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013) menunjukkan $t_{hitung} = 0,388 < t_{tabel} = 2,006$ dan nilai signifikansi (sig.) $0,699 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H0 diterima dan H1 ditolak, artinya Proses Belajar *Kanji* (X1) tidak berpengaruh dengan hasil belajar *kanji* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 (Y).
- 2) Uji t / uji parsial antara X2 (Penggunaan Kamus Android) dengan Y (hasil belajar *kanji* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013) menunjukkan $t_{hitung} = 1,001 < t_{tabel} = 2,006$ dan nilai signifikansi (sig.) $0,3 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H0 diterima dan H1 ditolak, artinya Penggunaan Kamus Android

(X2) tidak berpengaruh dengan hasil belajar *kanji* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 (Y).

- 3) Uji t / uji parsial antara X3 (Penggunaan Kamus Manual) dengan Y (hasil belajar *kanji* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013) menunjukkan $t_{hitung} = 2,846 > t_{tabel} = 2,006$ dan nilai signifikansi (sig.) $0,006 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H0 diterima dan H1 ditolak, artinya Penggunaan Kamus Manual (X1) berpengaruh dengan hasil belajar *kanji* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 (Y).
- 4) Uji t / uji parsial antara X4 (Pilihan Kamus) dengan Y (hasil belajar *kanji* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013) menunjukkan $t_{hitung} = 2,406 > t_{tabel} = 2,006$ dan nilai signifikansi (sig.) $0,02 < 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima, artinya Pilihan Kamus (X4) berpengaruh dengan hasil belajar *kanji* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013 (Y)

b. Uji Simultan (Uji F)

Berdasarkan tabel dapat nilai F_{hitung} 15,206 > F_{tabel} 2,55, maka model analisis regresi signifikan. Hal ini berarti H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa variabel Proses Belajar *Kanji* (X_1), Penggunaan Kamus Android (X_2), Penggunaan Kamus Manual (X_3) dan Pilihan Kamus (X_4) berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar *kanji* mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013. Pengaruh yang dapat dilihat yaitu Penggunaan Kamus Manual (X_3) yang sudah dibuktikan pada uji T diatas.

c. Koefisien Determinasi (R^2)

Dalam penelitian ini koefisien determinasi bertujuan untuk mengukur kemampuan analisis regresi dalam menerangkan pengaruh variabel bebas yaitu X_1 (Proses Belajar *Kanji*), X_2 (Penggunaan Kamus Android), X_3 (Penggunaan Kamus Manual), dan X_4 (Pilihan Kamus). Dari analisis diperoleh hasil Adjusted R^2 (koefisien determinasi) sebesar 0.499 Artinya bahwa 51,0% variabel hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2013, yaitu Proses Belajar *Kanji* (X_1), Penggunaan Kamus Android (X_2), Penggunaan Kamus Manual (X_3) dan Pilihan Kamus (X_4). Sedangkan sisanya 49,0% variabel hasil belajar mahasiswa Pendidikan Bahasa Jepang

angkatan 2013 akan dipengaruhi oleh variabel-variabel yang lain yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

E. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dalam skripsi ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Cara belajar *kanji* menggunakan kamus manual yaitu dengan cara menulis. Tahap pertama, setelah mendapatkan *kanji* dari dosen, mereka mencari arti terlebih dahulu di dalam kamus manual. Setelah itu, mereka menulis *kanji* yang diterima misalnya “味” *aji* yang artinya rasa. Kemudian mereka menulis “熟語” *jukugo* (gabungan *kanji*) misalkan “意味” *imi* (arti). Tahap selanjutnya, menulis sesuai jumlah goresan yang benar ke dalam lembar belajar informan. Tahap terakhir mereka menulis berkali-kali hingga dirasa sudah hapal. Cara yang digunakan informan sesuai dengan teori belajar kognitif model pemrosesan informasi (Gagne).

2. Cara belajar *kanji* menggunakan kamus android yaitu dengan cara menulis dan kuis. Tahap-tahap menulis menggunakan kamus android memiliki kesamaan dengan menulis menggunakan kamus manual, yang membedakan yaitu media dalam mencari arti *kanji*. Cara ini sesuai dengan teori belajar kognitif model penemuan (Bruner) yaitu proses segala informasi

yang diterima oleh pelajar, terlebih dahulu dianalisis sehingga menjadi konsep yang baru sesuai dengan pemikiran pelajar. Cara kuis bertujuan untuk melatih pengetahuan *kanji* dengan aplikasi kuis di dalam kamus android. Cara ini berguna untuk melatih kemampuan membaca pelajar, namun terdapat kekurangan yaitu informan mengalami kesulitan dalam menulis *kanji*.

3. Dari hasil analisis data kuesioner dan rata-rata KHS semester I sampai V dapat disimpulkan bahwa, penggunaan kamus manual lebih berpengaruh terhadap hasil belajar siswa

Daftar Pustaka

- Atkinson. (2000). *Pengantar Psikologi (Edisi Kesebelas Jilid 2)*. Jakarta: Interaksara.
- Dahar, Ratna Wilis. (2011). *Teori-Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Hulse, S.H., Deese & Egerh, H. (1975). *The Psychology of Learning*. New York: Mc Graw Hill.
- Margaret, E. (1991). *Belajar dan Membelajarkan*. Jakarta: Rajawali Press.
- Santrock, J.W. (2010). *Psikologi Pendidikan (Edisi Kedua)*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Slameto, Drs. (2013). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Rhineka Cipta.

Slavin, R.E. (2000). *Educational Psychology: Theory and Practice (Sixth Edition)*. Boston: Allyn and Bacon.

Solso, R.L. (1998). *Cognitive Psychology*. New York: Harcourt Brace Jovanovic.

Sugihartono, dkk. (2007). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.

Suharnan. (2005). *Psikologi Kognitif*. Surabaya: Srikandi.

Ormod, Jeanne Ellis. (1978). *Psikologi Pendidikan Jilid I*. Jakarta: Erlangga.

Rujukan Berupa Karya Terjemahan

- Creswell, John W. (2009). *Research Design*. Terjemahan oleh Achmad Fawaid, Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Rujukan Berupa Artikel dalam Jurnal

- Mousavi, S., Low, R., Sweller, J. (1995). Reducing Cognitive Load by Mixing Auditory And Visual Presentation Modes. *Jurnal of Psychology*. Volume 87-No. 2, 319-3

