

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk siswa diharuskan untuk mempelajari *Mojigoi* yang mencakup materi pembelajaran Kanji namun materi kanji tergolong paling rumit. Hal ini juga dikemukakan oleh Firmansyah (2018) bahwa kanji merupakan salah satu materi pengajaran dalam bahasa Jepang yang menimbulkan kesulitan dalam pembelajaran.

Setiana (2014) menjelaskan bahwa kanji merupakan karakter yang mewakili satu kata dengan makna tertentu. Kanji terdiri dari lambang gambar, garis, dan titik yang kemudian berkembang menjadi bentuk dasar yang mencakup tiga elemen penting: bentuk, bunyi, dan makna. Kemudian, menurut Japan Foundation (2019), terdapat lima tingkat kemahiran Bahasa Jepang yang harus dicapai melalui JLPT. Dalam JLPT sendiri terdapat tingkat N5 hingga tingkat N1. Tingkat N1 dan N2 merupakan tingkat tersulit dan ditunjukkan untuk kelas atas. Tingkat N3 merupakan tingkat menengah. Sedangkan N5 dan N4 merupakan tingkat termudah yang ditunjukkan untuk para pelajar pemula.

Dalam pelaksanaannya, untuk berhasil melewati setiap tingkat ujian JLPT, salah satu kemampuan penting yang harus dikuasai adalah Kanji. Pada tingkat N5, peserta diharapkan memahami 100 Kanji serta mampu membaca dan menulis hiragana, katakana, dan kanji dasar. Tingkat N4 mensyaratkan penguasaan 300 Kanji yang sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, serta kemampuan

berbicara dalam bahasa Jepang dengan tempo lambat. N3, yang merupakan level menengah dan menjadi jembatan antara N4 dan N2, membutuhkan penguasaan sekitar 650 Kanji, dengan kemampuan memahami artikel bahasa Jepang yang lebih kompleks dan mengikuti percakapan dengan kecepatan normal. Pada tingkat N2, yang tergolong level lanjutan, peserta harus menguasai 1.000 Kanji yang berkaitan dengan konteks yang lebih rumit. Terakhir, N1 menuntut penguasaan sekitar 2.000 Kanji untuk memahami percakapan dan artikel dalam berbagai situasi.

Terdapat beberapa kendala pada pelajar bahasa Jepang saat belajar kanji. Sutedi (2018) mengemukakan kendala mempelajari kanji terjadi karena mahasiswa hanya menghafal huruf kanji satu persatu dengan ingatan sedangkan dengan berlatih menulis dan membaca kombinasi kanji jarang diperbuat, mahasiswa menghafal huruf kanji hanya menjelang tes saja, dan mahasiswa jarang membuat perencanaan dalam mempelajari huruf kanji.

Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan menggunakan media pembelajaran *visual image*. Menurut Syaifullah (2020), salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik dalam belajar adalah media yang berbasis *visual image*. *Visual image* merupakan metode pembelajaran dengan bantuan gambar dan suara sebagai cara untuk meningkatkan daya tarik peserta didik mengikuti dan memahami apa yang diajarkan. Warshina (2016) menyatakan proses berpikir dapat berkembang melalui budaya literasi yang didorong oleh penyampaian materi yang menarik. Pembelajaran yang kreatif dan tidak monoton dapat membantu mengurangi dan memperlambat kejenuhan di kalangan peserta didik.

Selanjutnya Utami dalam Zanah (2021) menyatakan bahwa guru dapat menggunakan *YouTube* sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan materi kepada peserta didik. Dengan menggunakan *YouTube*, guru dapat menampilkan video yang berkaitan dengan materi pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi lebih inovatif, kreatif, menarik, dan tidak monoton. Penggunaan *YouTube* sebagai media pembelajaran dianggap sebagai solusi yang sangat potensial untuk mengatasi keterbatasan informasi yang sering membuat peserta didik kurang memahami materi yang diajarkan. Pembelajaran berbasis *visual image* dalam bentuk video dapat dimanfaatkan sebagai metode pengajaran Bahasa Jepang, terutama untuk materi kanji, dengan mengunggahnya ke *YouTube* agar mudah diakses oleh para pembelajar Bahasa Jepang.

Ponsen (2022) dan Lazuardi (2021) menciptakan media pembelajaran yang menarik agar pelajar tidak jenuh dan termotivasi dalam mempelajari kosakata dasar dalam Bahasa Jepang menggunakan animasi yang ditampilkan dibuat menggunakan software *Live2d*. Adapun penelitian Rabbani (2022) menciptakan media pembelajaran kanji N5 menggunakan animasi dan membuat karakter di *software Vroid*. Persamaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah menggunakan *visual* dan dibawakan oleh karakter *virtual* yang diunggah pada media *Youtube* sebagai media pembelajaran. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan konsep *visual image* dalam bentuk video pembelajaran kanji N5 menggunakan dua karakter *visual* dengan penyampaian berupa narasi.

Perbedaan penelitian yang dilakukan penulis dengan penelitian Rabbani (2022) adalah terletak pada buku rujukan dan cara penyampaian materi oleh dua

karakter. Dalam penelitian ini, penulis mengambil materi dari buku rujukan bernama “Kanji Masuta N5” terdapat kanji yang berjumlah 119 kanji sedangkan penelitian terdahulu menggunakan buku rujukan bernama “Nihongo Challenge Kanji N5” terdapat kanji yang berjumlah 110 kanji. Kemudian, penulis merancang karakter Tenko dan Tenryu. Mereka akan berperan sebagai pengajar dalam *visual image* berbentuk video di pembelajaran kanji N5. Dua karakter tersebut akan menjelaskan materi yang berhubungan dengan kanji N5 mulai dari mengajak *viewers* membaca kanji bersama-sama, cara baca kanji *onyomi* dan *kunyomi*, cara penulisan, dan kuis cara membaca suatu kanji secara *onyomi* dan *kunyomi*.

Pembelajaran akan dibawakan dengan konsep *visual image*. Konsep ini diharapkan dapat menarik perhatian pembelajar bahasa Jepang sehingga dapat membantu dan mempermudah para pembelajar bahasa Jepang dalam menguasai kanji N5. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran kanji N5 menggunakan *visual image* berbentuk video yang layak untuk dijadikan media alternatif pembelajaran mandiri dan diunggah ke *Youtube* agar lebih mudah diakses. Penulis mengharapkan media pembelajaran ini dapat bermanfaat dalam meningkatkan motivasi pembelajar bahasa Jepang untuk mempelajari kanji N5. Penelitian ini pun diberi judul **“Rancang Bangun *Visual Image* Melalui Karakter Tenko dan Tenryu untuk Media Pembelajaran Kanji N5”**

1.2 Rumusan Masalah

Dengan latar belakang diatas, dibuat rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana rancang bangun *visual image* melalui karakter Tenko dan Tenryu untuk media pembelajaran kanji N5?
- b. Bagaimana respons terhadap *visual image* melalui karakter Tenko dan Tenryu untuk media pembelajaran kanji N5?

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian ini penulis merasa perlu untuk membatasi masalah yang akan digunakan agar tidak menyimpang dari tujuan penelitian. Untuk menghindari penyimpangan masalah, penulis akan membatasi pada:

- a. Pembuatan *visual image* dalam bentuk video untuk pembelajaran kanji N5.
- b. Kanji N5 yang terdapat pada buku Kanji Masuta N5 sebanyak 119.
- c. Pada video pembelajaran kanji N5 memfokuskan pada membaca kanji bersama, cara penulisan, cara baca pada sebuah kanji, dan contoh kosakata yang digunakan.
- d. Video memiliki empat bagian yang meliputi pembuka, penjelasan materi, kuis, dan *ending*.

1.4 Tujuan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- a. Mendeskripsikan bagaimana proses rancang bangun *visual image* melalui karakter Tenko dan Tenryu untuk media pembelajaran kanji N5.

- b. Mengetahui respons terhadap *visual image* melalui karakter Tenko dan Tenryu untuk media pembelajaran kanji N5.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Manfaat teoritis

Penulis mengharapkan penelitian ini dapat menarik perhatian sehingga dapat meningkatkan minat dalam proses pembelajaran kanji menggunakan video pembelajaran yang dibawakan oleh dua karakter visual.

- b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi pengguna atau pembelajar Bahasa Jepang, hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan, dan lebih menyenangkan dalam mempelajari huruf kanji.
- 2) Bagi pengajar Bahasa Jepang dengan menggunakan karakter virtual bisa memberikan wawasan yang menarik, dan mempermudah dalam menyampaikan materi kepada para pembelajar.

1.6 Sistematika Penulisan

Pada penelitian ini terdiri dari lima bab, yaitu bab pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran dengan penjabaran sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan skripsi.

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai tema penelitian seperti kanji, pembelajaran, media pembelajaran, video pembelajaran, dan *visual image*.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan, populasi dan sampel (objek) penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini berisi temuan dan pembahasan mengenai tema penelitian yang merupakan jawaban dari rumusan masalah penelitian, serta keterbatasan penelitian.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dari penelitian ini dan saran untuk penelitian selanjutnya.