

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan adalah proses perkembangan pada peserta didik yang berlangsung seumur hidup. Sejalan dengan pendapat Miarso (2009) yang menjelaskan bahwa pendidikan merupakan wadah terjadinya perkembangan tranformasi informasi di mana pendidikan merupakan proses yang berlangsung seumur hidup, dapat berlangsung kapan dan di mana saja, yaitu pada saat dan tempat yang sesuai dengan keadaan dan kebutuhan peserta didik. Selanjutnya menurut Siswoyo (2007) pendidikan adalah proses di mana masyarakat, melalui lembaga-lembaga pendidikan (sekolah, atau melalui lembaga-lembaga lain), dengan sengaja mentransformasikan warisan budayanya, yaitu pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan-keterampilan, dari generasi ke generasi.

Bahasa asing bukanlah hal yang mudah untuk dipelajari, tidak terkecuali bahasa Jepang. Secara umum, ada empat keterampilan dalam mempelajari bahasa, yaitu, membaca, menulis, mendengar dan berbicara (Danasasmita, 2009). Dalam mempelajari bahasa asing, kita pun harus tahu tata bahasanya. Tidak seperti kosakata atau huruf yang hanya perlu dihafalkan, tata bahasa perlu dipahami juga agar dapat menerapkannya dengan benar. Dalam bahasa Jepang, tata bahasa dikenal dengan istilah *bunpou*. Menurut Sudjianto (1996) bahasa tidak boleh ditulis atau diucapkan secara tidak sengaja. Bahasa harus digunakan dengan baik, benar dan efektif agar dapat memahami apa yang ingin disampaikan ataupun pesan yang

diterima dalam komunikasi atau memahami wacana ataupun naskah. Oleh karena itu, tata bahasa sangat penting untuk dipelajari.

Bagi beberapa orang mungkin mempelajari bahasa asing bukanlah hal yang sulit, namun tetap saja pelajar akan bosan jika pembelajaran dilakukan secara monoton. Media pembelajaran adalah salah satu instrumen pembelajaran yang memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Media merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran. Selain itu, tata bahasa adalah hal yang penting dalam mempelajari bahasa.

Penelitian terdahulu mengenai media pembelajaran tata bahasa pernah dilakukan oleh Fahmi (2016) dalam bentuk aplikasi yang bernama “Wakariyasui Bunpou”. Akan tetapi, dalam aplikasi tersebut tidak membahas pola kalimat yang tertera dengan spesifik melainkan hanya membahas pola kalimat dasar saja. Mediana yang berupa aplikasi menuntut penggunaannya untuk meng-*install Adobe Air* pada *smarthphone* yang berbasis *Android* agar bisa menggunakan aplikasinya.

Selain itu, Lazuardi (2021) melakukan penelitian serupa tentang pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar berbasis live 2D. Lazuardi merasa mahasiswa tingkat satu masih kesulitan untuk mempelajari kosakata dasar karena jumlahnya yang banyak dan membedakan kosakata yang sama dengan arti yang berbeda. Hal tersebut sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Setiana dan Arianingsih (2018) dimana keterbatasan penguasaan kosakata menjadi salah satu kesulitan mahasiswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Hal tersebut juga sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Istiqomah, dkk. (2015), yang menyatakan sebanyak 47,3% pelajar pemula mengalami kesulitan dalam penggunaan kosakata.

Berdasarkan masalah tersebut, Lazuardi melakukan penelitian tentang pembuatan media pembelajaran kosakata berbasis *Live 2D* berupa video berjudul *Nihongo Kotoba Manabu*. Berdasarkan data yang diperoleh, media tersebut mendapatkan nilai presentase 85,6% yang berarti media *Nihongo Kotoba Manabu* sangat layak dijadikan media pembelajaran.

Dari beberapa penelitian yang terdahulu, pembelajaran *bunpou* menggunakan media video animasi belum dilakukan. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang pembuatan media video animasi untuk pembelajaran *bunpou*. Media yang akan digunakan adalah video animasi yang diunggah ke *Youtube* agar dapat digunakan dan diakses dengan mudah di mana pun dan kapan pun, juga bisa dilihat berapa kali pun banyaknya tanpa harus meng-*install* apapun.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk membuat media pembelajaran tata bahasa dengan menggunakan video animasi yang berjudul **“Video Bunpou Manabou Sebagai Media Pembelajaran Bunpou N5”**.

1.2.Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana pembuatan media video animasi dua dimensi “*Bunpou Manabou*” untuk media pembelajaran *bunpou* N5?
2. Bagaimana tanggapan responden mengenai animasi dua dimensi “*Bunpou Manabou*” untuk pembelajaran *bunpou* N5?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah diperlukan untuk menghindari kerancuan dalam pelebaran masalah selama penelitian dilakukan. Oleh karena itu, penulis membatasi pokok permasalahan pada:

1. Perancangan media *Bunpou Manabou* menggunakan *software Ibis Paint, Adobe Photoshop CS6, Live 2D*.
2. Tanggapan dari pengguna media *Bunpou Manabou* sebagai video pembelajaran tata bahasa dalam bahasa Jepang tingkat N5.
3. Materi yang terdapat pada media *Bunpou Manabou* bersumber pada 12 bab pertama pada buku *Minna no Nihongo I*.

1.4. Tujuan Penelitian

Berikut adalah tujuan penelitian berdasarkan rumusan masalah pada penelitian.

1. Mendeskripsikan pembuatan media video animasi dua dimensi "*Bunpou Manabou*" untuk media pembelajaran bunpou N5.
2. Mendeskripsikan tanggapan responden mengenai animasi dua dimensi "*Bunpou Manabou*" untuk pembelajaran bunpou N5.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk membantu pelajar dalam mempelajari Bunpou N5 bagi pengguna media. Penelitian ini juga bermanfaat bagi penulis sehingga bisa mengetahui apa yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran yang sangat dibutuhkan di era *E-learning* saat ini. Penelitian ini juga bertujuan untuk membantu pelajar untuk belajar secara menyenangkan dengan membuat animasi dua dimensi.

1.6 Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini, dijelaskan latar belakang penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat teori dan praktis dari penelitian, dan sistematika pembahasan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi pemaparan kutipan dan teori yang diambil dari berbagai sumber seperti buku, jurnal, artikel, dll. yang akan dijadikan landasan teori dalam penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan metode yang digunakan penelitian, yaitu jenis metode penelitian, sumber data, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan teknik pengumpulan dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini pembahasan dan temuan pada rumusan masalah akan dijelaskan, yakni bagaimana perancangan media *Bunpou Manabou* dan hasil tanggapan responden mengenai media *Bunpou Manabou*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab ini menjelaskan kesimpulan akhir mengenai penelitian yang telah dilakukan dan saran untuk penelitian selanjutnya.