

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pandemi *Covid-19* berdampak kepada pembelajaran tatap muka di sekolah dibatasi. Oleh karena itu, proses belajar mengajar di ruang kelas tidak bisa dilaksanakan dan pemerintah menganjurkan agar pihak sekolah menerapkan metode pembelajaran daring atau online dari rumah. Dimiyati (2017) menjelaskan bahwa pembelajaran daring atau yang dikenal dengan istilah *e-learning* merupakan bentuk pemanfaatan teknologi dalam mendukung proses belajar mengajar jarak jauh. Sistem pembelajaran daring tidak membutuhkan kontak langsung antara pengajar dan siswa, tetapi dilakukan secara jarak jauh melalui jaringan internet. Meskipun begitu, pembelajaran secara daring belum cukup untuk memberikan pemahaman siswa dalam mata pelajaran bahasa Jepang terutama kanji.

Setiana (2014) menyatakan bahwa kanji adalah huruf yang merupakan satuan kata yang memiliki makna dan terdiri dari lambang gambar, lambang garis, dan titik yang kemudian berkembang menjadi suatu bentuk inti yang memiliki tiga unsur penting yaitu bentuk, bunyi, dan makna. Oleh karena itu, kanji menjadi sangat menantang bagi pembelajar yang berasal dari latar belakang alfabet dan tidak memiliki latar belakang di balik budaya kanji.

Kesulitan dalam mempelajari kanji tidak hanya karena jumlahnya yang sangat banyak, tetapi juga karena banyak sekali aturan-aturan untuk dapat menguasai kanji, seperti aturan penulisan, cara baca kanji yang lebih dari satu dan lain sebagainya (Tamamura, 2001). Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode

pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk mempelajari kanji dengan cara yang tidak hanya efektif, namun juga menyenangkan agar dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Salah satu contoh dari metode pembelajaran online yang bisa digunakan adalah video pembelajaran berbasis animasi. Silitonga (2015) berpendapat bahwa animasi adalah gambar bergerak yang terbentuk dari sekumpulan objek (gambar) yang disusun secara beraturan mengikuti alur pergerakan yang telah ditentukan pada setiap penambahan hitungan waktu yang terjadi.

Salah satu kelebihan dari animasi adalah ketersediaannya setelah animasi tersebut dibuat. Menurut Suheri (2006) “animasi sebagai media ilmu pengetahuan dapat dijadikan sebagai perangkat ajar yang siap kapan saja untuk mengajarkan materi yang telah dianimasikan”, ini diperkuat dengan keberadaan Youtube yang dapat digunakan untuk menyebar media pembelajaran dalam bentuk video.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Fatmawati (2021) tentang “Pengembangan Video Animasi Powtoon Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Inggris Usia Sekolah Dasar di Masa Pandemi”, video animasi berbasis Powtoon menjadi alternatif yang sangat membantu proses pembelajaran jarak jauh di masa pandemi Covid-19. Pemakaian video animasi dalam pembelajaran bahasa Inggris menjadi solusi atas kendala jarak yang memisahkan antara guru/instruktur dengan peserta didik, dan antara satu peserta didik dengan sesama peserta didik lainnya. Media pembelajaran berbasis Powtoon ini lebih praktis dari segi penggunaannya, karena dapat diunduh dan digunakan oleh peserta didik kapanpun dan di manapun dengan cara yang mudah, bahkan dapat digunakan berulang-ulang sesuai dengan

kebutuhan peserta didik. Konten video dapat diatur sendiri pemutarannya oleh para peserta didik, sehingga mereka bisa mempercepat, memperlambat, menjeda atau memutar ulangnya sesuai dengan keinginan. Yang membedakan media pembelajaran dari penelitian sebelumnya dengan media yang akan dibuat oleh penulis adalah materi yang ada pada Virtual Moji Learning merupakan pembelajaran bahasa Jepang kanji N5 dan juga animasi yang dibuat menggunakan software Vroid.

Penelitian sebelumnya tentang media pembelajaran juga telah dilakukan oleh Juliani (2022) yaitu dengan menggunakan video pembelajaran dan power point dalam menjelaskan huruf-huruf hiragana dan katakana. Yang membedakan media pembelajaran yang akan dibuat oleh penulis dengan penelitian sebelumnya adalah penulis menggunakan video pembelajaran yang berbasis animasi dan juga menambahkan materi penjelasan huruf-huruf kanji tingkat N5 beserta dengan cara penulisannya pada video pembelajaran yang akan penulis buat.

Beberapa penelitian sebelumnya mengenai video pembelajaran animasi sudah dilakukan. Akan tetapi, video pembelajaran animasi mengenai kanji N5 belum dilakukan.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis bermaksud melakukan penelitian yang diberi judul “Video Virtual Moji Learning sebagai Media Pembelajaran Kanji N5”.

## 1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara pembuatan video “Virtual Moji Learning” untuk media pembelajaran kanji N5?
2. Bagaimana tanggapan dari responden terhadap video “Virtual Moji Learning” untuk pembelajaran kanji N5?

## 1.3 Batasan Masalah

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis merasa perlu membatasi masalah agar tidak menyimpang dari tujuan semula. Untuk menghindari kerancuan dalam pelebaran masalah, penulis membatasi pokok permasalahan pada:

1. Pembuatan video pembelajaran *Virtual Moji Learning* untuk pembelajaran kanji N5.
2. Materi yang digunakan dalam video pembelajaran *Virtual Moji Learning* adalah 110 kanji pada buku *Nihongo Challenge Kanji N5* yang meliputi arti, cara pembacaan *kunyomi* dan *onyomi*, contoh penggunaan dan cara penulisan dari kanji tersebut.
3. Video memiliki 4 bagian yang meliputi *opening*, penjelasan materi, kuis dan *ending*.

## **1.4 Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui cara pembuatan video pembelajaran “Virtual Moji Learning”.
2. Untuk mengetahui bagaimana tanggapan dari responden terhadap video pembelajaran “Virtual Moji Learning”.

## **1.5 Manfaat Penelitian**

### **1.5.1 Manfaat Teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan wawasan akademik kepada pembaca seputar penelitian media dan pembuatan media pembelajaran dan dapat dijadikan acuan ataupun referensi untuk penelitian media pembelajaran selanjutnya.

### **1.5.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut:

- a. Bagi penulis
  1. Dapat menerapkan kemampuan bahasa Jepang yang dipelajari selama kuliah di Universitas Komputer Indonesia.
  2. Dapat mengetahui lebih dalam tentang cara pembuatan video pembelajaran berbasis animasi.
- b. Bagi pembaca
  1. Memberi informasi pembuatan video pembelajaran berbasis animasi dan materi pembelajaran kanji.

2. Dapat dijadikan masukan atau referensi jika ada yang melakukan penelitian di bidang yang sama.

## **1.6 Sistematika Pembahasan**

Penelitian ini terdiri dari 5 bab, yaitu Pendahuluan, Kajian Pustaka, Metode Penelitian, Temuan dan Pembahasan serta Kesimpulan dan Saran dengan rincian sebagai berikut.

### **BAB I Pendahuluan**

Pada bab pendahuluan penulis memaparkan latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika pembahasan skripsi.

### **BAB II Kajian Pustaka**

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori mengenai media pembelajaran, syarat media pembelajaran, multimedia, animasi, kanji, pembelajaran kanji, dan kesulitan pembelajaran kanji.

### **BAB III Metode Penelitian**

Bab ini berisi metode yang digunakan, teknik pengumpulan data, objek penelitian dan teknik analisis data.

### **BAB IV Temuan dan Pembahasan**

Pada bab ini penulis memaparkan temuan dan pembahasan mengenai proses pembuatan media pembelajaran dan juga berisi tanggapan dari pengguna mengenai media yang dibuat.

### **BAB V Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap penelitian ini.