

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada zaman serba digital ini, teknologi semakin berkembang pesat dalam berbagai aspek yang ada. Hal ini, mengubah manusia dalam menjalankan kehidupan sehari-hari. Teknologi digital dipercaya dan terbukti sangat membantu untuk memudahkan kebutuhan manusia dalam berbagai aspek (Nurdyansyah, 2017). Hal ini juga berpengaruh pada dunia pendidikan dalam proses belajar mengajar bahasa asing. Pembelajar dari jenjang taman kanak-kanak hingga perguruan tinggi lebih tertarik dengan metode belajar berbasis dengan teknologi pada era ini dibandingkan dengan cara belajar tradisional.

Berdasarkan data dari *The Japan Foundation* tahun 2018, Indonesia menempati peringkat dua di dunia dalam jumlah pembelajar Bahasa Jepang terbanyak, setelah China. Hal tersebut dapat dibuktikan oleh banyaknya lembaga pendidikan non formal bahasa Jepang yang berdiri di Indonesia. Asano (1981) mengatakan bahwa pada prinsipnya, pembelajaran bahasa Jepang memiliki kesamaan dengan pembelajaran bahasa asing lain. Meskipun prinsip pembelajaran bahasa Jepang tidak jauh berbeda dengan prinsip pembelajaran bahasa asing lain, kesulitan yang banyak dialami dalam mempelajari bahasa Jepang adalah karena bentuk bahasa Jepang berbeda dengan bahasa asing lain. Diyah Istiqomah. dkk. (2015) dalam penelitiannya mengemukakan bahwa sebanyak 79.3% respondennya mengalami kesulitan dalam menyusun struktur kalimat bahasa Jepang. Penyebab kesulitannya adalah kurangnya ketersediaan bahan ajar (buku) untuk memenuhi

kebutuhan belajar siswa. Dinyatakan bahwa untuk mengatasi masalah siswa di penelitiannya adalah bertanya kepada guru secara langsung, mengerjakan soal latihan dan berdiskusi dengan teman di luar mata pelajaran.

Perkembangan teknologi di masa kini memungkinkan teknologi digital menjadi media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran maupun di dalam kelas atau di luar itu. Menurut Anshor (2015) media pembelajaran adalah salah satu komponen yang memiliki peran penting dalam pembelajaran. Daryanto dalam Fitriya (2018) menjelaskan beberapa fungsi dari media pembelajaran yaitu media pembelajaran memiliki fungsi sebagai alat untuk melihat peristiwa yang tidak mungkin dihadirkan kembali seperti kejadian di masa lampau, media pembelajaran juga berfungsi sebagai alat untuk mengamati peristiwa yang tidak dapat dijangkau seperti jarak yang terlalu jauh ataupun peristiwa yang berisiko/berbahaya. Selain itu, berfungsi sebagai alat untuk perbandingan suatu hal yang sulit untuk dijangkau.

Surawiredja, dkk. (2018) menyatakan bahwa penggunaan multimedia untuk pembelajaran bahasa Jepang sangat membantu pembelajar untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jepangnya. Untuk membantu proses pembelajaran *Bunpou* bahasa Jepang, dibutuhkan media pembelajaran *Bunpou* agar pembelajar bahasa Jepang dapat mempelajarinya secara mandiri selain dari lembaga pendidikan formal. Oleh karena itu, penulis melakukan observasi sebagai studi pendahuluan yang dilakukan pada Oktober 2022, Mahasiswa Program Studi Sastra Jepang tingkat 1 di Universitas Komputer Indonesia mengalami beberapa kesulitan dalam mempelajari *Bunpou* dalam mata kuliah *Kiso Nihongo* meskipun proses

pembelajaran mata kuliah di kampus sudah terbilang bagus. Para mahasiswa tersebut menyatakan bahwa perlunya inovasi dalam media pembelajaran *Bunpou* dan media pembelajaran dalam bentuk video dirasa akan lebih efektif dalam mempelajari *Bunpou*.

Moroz dalam Manoppo (2021) menyatakan bahwa media yang menarik dapat menentukan efeknya dan juga dapat membantu siswa meningkatkan penguasaan kosa kata. Jenis media yang efektif dalam membantu proses pembelajaran adalah media pembelajaran berbentuk video. Media pembelajaran berbentuk video menciptakan proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Dengan adanya video yang sesuai dengan pembelajaran, siswa dapat mengembangkan kemampuan visualisasinya (Nies & Walker, 2010). Sejalan dengan itu, Rahmawati (2021) mengemukakan bahwa pembelajaran daring berbasis video efektif dalam memotivasi siswa untuk belajar sehingga hasil belajar siswa pun meningkat. Dalam penelitiannya, metode yang digunakan adalah *Pre-Experimental design* dengan rancangan *One Group Pretest-posttest*.

Kamhar (2019) menjelaskan bahwa mahasiswa menjadi antusias menganalisis video yang diunggah, dan media *Youtube* juga menumbuhkan rasa cinta kepada bahasa Indonesia dan ingin belajar agar dapat menggunakan bahasa Indonesia yang baik dan benar. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Kamhar (2019) adalah menggunakan video yang diunggah pada media *Youtube* sebagai media pembelajaran. Namun dalam penelitiannya, video-video yang digunakan mengambil dari video-video yang ada yang dipilih sesuai dengan materi bahan ajar. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan video

yang dibuat sendiri yang didasarkan teori materi bahan ajar yang digunakan oleh sampel.

Berdasarkan permasalahan di atas, penulis mengasumsikan bahwa media pembelajaran *Bunpou* berbasis video diperlukan untuk membantu mempelajari dan memahami materi *Bunpou*. Penelitian ini penulis bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Bunpou* menggunakan video yang layak untuk dijadikan media alternatif pembelajaran mandiri. Penulis mengharapkan media pembelajaran yang akan dibuat oleh penulis dapat bermanfaat dalam meningkatkan motivasi pembelajar bahasa Jepang untuk mempelajari *bunpou*. Penelitian ini pun diberi judul **“Video Tutorial *Kai Bunpou* Sebagai Media Alternatif Pembelajaran *Bunpou* N5”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah dalam rencana penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana proses pembuatan Video Tutorial *Kai Bunpou* Sebagai Media Alternatif Pembelajaran *Bunpou* N5?
- b. Bagaimana respons terhadap Video Tutorial *Kai Bunpou* Sebagai Media Alternatif Pembelajaran *Bunpou* N5?

1.3 Tujuan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut :

- a. Mendeskripsikan bagaimana proses pembuatan media pembelajaran Video Tutorial *Kai Bunpou* Sebagai Media Pembelajaran Alternatif *Bunpou* N5.

- b. Mengetahui respons terhadap Video Tutorial *Kai Bunpou* Sebagai Media Pembelajaran Alternatif *Bunpou* N5.

1.4 Batasan Masalah

Dalam penelitian ini, penulis merasa diperlukan untuk membatasi masalah agar tujuan dari penelitian ini tercapai sesuai dengan yang penulis inginkan. Untuk mencapai tersebut, penulis akan memfokuskan materi bahan ajar dalam media video yang akan dibuat sebagai berikut :

- a. Pembuatan Video Tutorial *Kai Bunpou* Sebagai Media Alternatif Pembelajaran *Bunpou* N5 menggunakan *Adobe Software*, *OBS Studio*, dan aplikasi web *Canva*.
- b. Materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran video berasal dari buku “*Minna no Nihongo I*”, setara dengan level N5.

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1 Manfaat Teoritis

Penulis mengharapkan penelitian ini dapat menambahkan ilmu pengetahuan untuk meningkatkan kualitas dalam proses pembelajaran *bunpou* dengan menggunakan video pembelajaran.

1.5.2 Manfaat Praktis

Pelaksanaan penelitian ini, penulis mengharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak terkait, yaitu :

a. Bagi institusi pendidikan

Dengan dibuatnya media pembelajaran *Bunpou* berbasis Video, diharapkan bisa digunakan sebagai pilihan media pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran tata bahasa Jepang.

b. Bagi pelajar/mahasiswa

Penelitian ini diharapkan bisa memudahkan pelajar/mahasiswa, khususnya ketika mempelajari *Bunpou* bahasa Jepang. Penulis juga mengharapkan agar metode pembelajaran *Bunpou* ini bisa lebih efektif dan fleksibel dalam konteks ruang dan waktu.

c. Bagi masyarakat

Penulis mengharapkan bahwa media pembelajaran *Bunpou* ini dapat menjadi inovasi baru dalam metode pembelajaran.

d. Bagi sesama penulis

Dengan penelitian ini, penulis mengharapkan bisa memotivasi penulis lain untuk menciptakan inovasi media pembelajaran yang lebih kreatif, dan bisa dijadikan referensi terhadap materi yang berkaitan.

1.6 Sistematika Penulisan

Penelitian ini terdiri dari 5 bab, yaitu bab pendahuluan, tinjauan pustaka, metode penelitian, temuan dan pembahasan, serta kesimpulan dan saran sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan

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

Bab II Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori-teori mengenai media pembelajaran, kriteria pemilihan media pembelajaran, video pembelajaran, *Bunpou* (tata Bahasa Jepang), metode pembelajaran *Bunpou*, dan kesulitan dalam pembelajaran *Bunpou*.

Bab III Metode Penelitian

Bab ini berisi metode penelitian yang digunakan, populasi penelitian, sampel penelitian, sumber data, teknik pengumpulan data, dan prosedur penelitian.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Pada bab ini, penulis memaparkan analisis dan pembahasan mengenai proses pembuatan media pembelajaran dengan metode dan teknik yang disebutkan pada bab sebelumnya dan hasil penelitian yang telah dilakukan.

Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran untuk penelitian selanjutnya.