BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam bahasa Jepang, huruf yang digunakan adalah *Kanji*, *Hiragana*, *Katakana*, dan *Romaji*. sehingga dalam mempelajari bahasa Jepang bagi pembelajar harus mampu menguasai huruf-huruf tersebut. Dalam hal ini pada tingkat pemula *hiragana* merupakan salah satu huruf dasar yang harus dikuasai oleh pembelajar bahasa Jepang. Walaupun *hiragana* tidak sesulit huruf *kanji*, tetapi pembelajar mengalami kesulitan dalam mempelajarinya. Kesulitan tersebut muncul dikarenakan adanya perbedaan bentuk penulisan huruf antara bahasa Jepang dengan bahasa Indonesia.

Pada saat ini bangsa kita telah masuk dalam dekapan budaya menonton dimana aktifitas sehari-hari masyarakat kita banyak dialokasikan untuk menonton baik hiburan, berita ataupun acara lainnya atas hal tersebutlah maka penulis tertarik untuk membuat media berupa tontonan pembelajaran yang dikemas dalam bentuk Video Tutorial yaitu cara penulisan *hiragana* yang dipandu oleh seorang tutor.

Alasan penulis membuat media pembelajaran berupa video tutorial ini adalah untuk memberikan suatu cara praktis belajar *hiragana* kepada pembelajar bahasa Jepang khususnya bagi pelajar yang belum memiliki kemampuan dasar bahasa Jepang. Selain itu video juga bisa dimanfaatkan untuk hampir semua topik, tipe pembelajar, dan setiap ranah: kognitif, afektif, psikomotorik, dan

interpersonal. Pada ranah kognitif, pembelajar bisa berekreasi dramatis dari unsur warna, suara dan gerak yang mampu membuat karakter terasa lebih hidup. Selain itu menonton video, setelah atau sebelum membaca, dapat memperkuat pemahaman siswa terhadap materi ajar.

Pada ranah afektif, video dapat memperkuat siswa dalam merasakan unsur emosi dan penyikapan dari pembelajaran yang efektif. Hal ini tergantung dari potensi *emosional impact* yang dimiliki oleh video, di mana ia mampu secara langsung menarik, sisi penyikapan personal dan sosial siswa. Membuat mereka tertawa terbahak-bahak (atau hanya tersenyum) karena gembira, atau sebaliknya menangis berurai air mata karena sedih.

Pada ranah psikomotorik, video memiliki keunggulan dalam memperlihatkan bagaimana sesuatu bekerja, misalnya dalam mendemons-trasikan bagaimana tatacara merangkai bunga, membuat origami pada anak-anak TK, atau memasak pada pelajaran tataboga dan lain sebagainya. Semua itu akan terasa lebih simpel, mendetail, dan bisa diulang-ulang. Video pembelajaran yang merekam kegiatan motorik pembelajar juga memberikan kesempatan pada mereka untuk mengamati dan mengevaluasi kerja praktikum mereka, baik secara pribadi maupun *feedback* dari teman-temannya.

Sedangkan pada ranah meningkatkan kompetensi interpersonal, video memberikan kesempatan pada mereka untuk mendiskusikan apa yang telah mereka saksikan secara bersama-sama. Lebih dari itu, manfaat dan karakteristik lain dari media video atau film dalam meningkatkan efektifitas dan efesiensi

proses pembelajaran, di antaranya adalah (Munadi, 2008: 127; Smaldino, 2008: 311-312):

a. Mengatasi jarak dan waktu
b. Mampu menggambarkan peristiwa-peristiwa masa lalu secara realistis dalam waktu yang singkat
c. Dapat membawa siswa berpetualang dari negara satu ke negara lainnya, dan dari masa yang satu ke masa yang lain.
d. Dapat diulang-ulang bila perlu untuk menambah kejelasan
e. Pesan yang disampaikannya cepat dan mudah diingat.
f. Megembangkan pikiran dan pendapat para siswa
g. Mengembangkan imajinasi
h. Memperjelas hal-hal yang abstrak dan memberikan penjelasan yang lebih realistik
i. Mampu berperan sebagai media utama untuk mendokumentasikan realitas sosial yang akan dibedah didalam kelas
j. Mampu berperan sebagai storyteller yang dapat memancing kreativitas peserta didik dalam mengekspresikan gagasannya.

Selain pada penulisan skriksi ini penulis terinspirasi dari skripsi yang sebelumnya telah dibuat oleh Ryan Hidajatnika berupa media pembelajaran huruf *Hiragana* menggunakan Media Flash.

Diharapkan melalui penggunaan media ini dapat membuat kegiatan pembelajaran lebih atraktif dan menarik, selian itu diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar para siswa yang sedang mempelajari bahasa Jepang.

Atas dasar dasar pemikiran diatas penulis mengambil judul, **"Video Tutorial Sebagai Media Alternatif Dalam Pembelajaran Hiragana.**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah dari penelitian adalah:

a. Bagaimana proses pembuatan video tutorial Sebagai Media Allternatif untuk Pembelajaran *Hiragana*?
b. Bagaimana tanggapan responden terhadap penggunaan Video Tutorial Sebagai Media Allternatif untuk Pembelajaran *Hiragana*?

1.3 Batasan Masalah

a. Media hanya berisi cara penulisan huruf *Hiragana* berdasarkan cara tarikan, *hatsuon* serta contoh kosa kata, yang dirancang dengan menggunakan program *Corel Video Studio Pro 13 dan ulead DVD movie Factory 6.*
b. Mengetahui tanggapan dari responder tentang video yang tengah dibuat oleh penulis. dari segi tampilan dan materi yang ada dalam video tutorial ini seperti.

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

a. Untuk mengetahui proses pembuatan video tutorial untuk Pembelajaran *Hiragana.*
b. Untuk mengetahui respon responden terhadap penggunaan media video tutorial dalam Pembelajaran *Hiragana*, dari segi tampilan dan materi yang ada dalam video tutorial ini.

1.5 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terhadap :

a. Bagi penulis

Dapat mengaplikasikan pembelajaran bahasa Jepang dengan menggabungkan ilmu pengetahuan komputer yang telah dipelajari.

b. Bagi pembaca

Sebagai kontribusi keilmuan, dan diharapkan dapat memberi informasi pada penelitian selanjutnya.

1.6 Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahpahaman serta salah penafsiran peneliti akan menjelaskan tentang judul dari penelitian ini yaitu "Pembelajaran Huruf Hiragana Melalui Video Tutorial Interaktif".

"Video Tutorial Interaktif Pembelajaran Huruf Hiragana " adalah sistem penyampaian yang menyajikan materi video rekaman dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) dengan mendengar dan melihat video.

1.7 Sistematika Penulisan

Dalam penyusunan laporan hasil penelitian, penulis akan menggunakan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini dibahas secara umum mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, definisi operasional dan sistematika penulisan.

BAB II : LANDASAN TEORI

Dalam bab ini membahas teori-teori mengenai pengertian pembelajaran, hiragana dan video Totorial Interkatif.

BAB III : METODE PENELITIAN

Dalam bab ini membahas metode penelitian, objek penelitian, lokasi dan waktu penelitian, teknik pengumpulan data dan pengolahan data.

BAB IV : ANALISIS DATA

Dalam bab ini penulis akan diuraikan mengenai metode penelitian, objek penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik analisis data.

BAB V : KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini akan dipaparkan kesimpulan dan saran dari hasil penelitian yang telah diperoleh.