

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan teknologi pada era digital sekarang ini membuat cara belajar di sekolah maupun universitas berubah. Hal ini berpengaruh terhadap kegiatan belajar mengajar. Pembelajar akan cenderung lebih tertarik dengan pembelajaran yang berbasis teknologi dibandingkan pembelajaran yang menggunakan media buku panduan. Hal tersebut relevan dengan hasil analisis kuesioner studi pendahuluan penulis terhadap responden yang merupakan mahasiswa tingkat I Program Studi Sastra Jepang yang berjumlah 17 responden. Hasil menunjukkan bahwa 76,5% dari total responden tertarik dengan pembelajaran yang menggunakan basis teknologi dikarenakan dapat lebih efektif dalam memahami sebuah materi pembelajaran.

Pada masa orientasi di Program Studi Sastra Jepang Universitas Komputer Indonesia, mahasiswa akan mempelajari kosakata dengan materi dasar pengenalan huruf *hiragana* dan *katakana*. Tarigan (2011) mengemukakan bahwa kualitas keterampilan berbahasa seseorang jelas tergantung kepada kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin kaya kosakata yang dimiliki, semakin besar pula kemungkinan kita terampil berbahasa. Jadi, keterampilan seseorang dalam berbahasa baik lisan maupun tulis sangat ditentukan oleh kemampuan dalam mengolah kosakata sehingga akan muncul bahasa lisan dan tulis yang baik. Menurut Bruner (dalam Budiningsih 2005), perkembangan bahasa seseorang sangat besar pengaruhnya

terhadap perkembangan kognitif seseorang. Lalu Setiana (dalam Ahmadi 2019) juga mengemukakan bahwa mempelajari bahasa asing dengan benar dapat meningkatkan kualitas seseorang di dunia kerja.

Seiring dengan perkembangan teknologi, pembelajaran bahasa Jepang bisa disajikan dengan cara yang lebih menarik dengan memberikan inovasi pada metode pembelajaran seperti melalui video interaktif yang diharapkan dapat mempermudah mahasiswa atau pembelajar bahasa Jepang dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya pada bidang kosakata.

Sebelumnya Krisnanto (2020) telah melakukan penelitian mengenai media interaktif berupa video edukasi. Namun menurut penulis, penggunaan animasi dalam video pembelajaran interaktif tersebut bisa lebih dikembangkan kembali. Sambung (2017) juga telah melakukan penelitian media interaktif berupa aplikasi kosakata. Namun, menurut pendapat ahli materi, ahli media dan responden dalam penelitian tersebut, masih terdapat beberapa kekurangan seperti, kualitas suara yang ada pada media interaktif ini masih kurang jelas dan perlu diperbaiki, lalu materi yang digunakan seharusnya bisa lebih diperbanyak dan diperluas.

Dikarenakan minimnya pengetahuan dan wawasan penulis pada saat pertama kali mempelajari kosakata bahasa Jepang, penulis merasa kesulitan dalam mengingat kosakata dasar yang ada pada bahasa Jepang. Hal tersebut relevan dengan penelitian yang dilakukan Istiqomah, dkk. (2015) yang

menunjukkan bahwa 47,3% pembelajar pemula kesulitan dalam penggunaan kosakata untuk menunjang pembuatan pola kalimat.

Melihat permasalahan tersebut, penulis merasa bahwa penggunaan multimedia dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam mempelajari kosakata sangat diperlukan, sehingga kedepannya lewat peranan multimedia diharapkan dapat lebih membantu dan mempermudah mahasiswa maupun pembelajar bahasa Jepang untuk mempelajari kosakata dalam kondisi apapun dan dimanapun. Media pembelajaran yang penulis buat diberi nama *Nihongo Kotoba Manabu*. Media interaktif ini merupakan media yang berbentuk sebuah video interaktif yang menyajikan pembelajaran kosakata tingkat N5 dengan basis *Live 2D animation*. Pada pembuatan media ini, penulis menggunakan beberapa *software* diantaranya, *Prpr Live*, *OBS Studio*, *Adobe After Effect CC* dan *Adobe Premiere Pro* sebagai *software* pendukung dalam pembuatan video. Secara tidak langsung ini merupakan sebuah latihan dalam mengingat kosakata, sekaligus huruf *hiragana* ataupun *katakana* karena adanya bantuan visual dari video ini serta diharapkan dapat membantu pembelajar yang akan mengikuti tes JLPT level N5.

Video pembelajaran ini akan dipublikasikan melalui situs *YouTube* karena *YouTube* merupakan *platform* yang sangat terkenal dan banyak digunakan oleh orang dari seluruh dunia, terlebih lagi *YouTube* juga mudah diakses dari berbagai jenis perangkat.

Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa perlu dibuatnya sebuah media pembelajaran berbasis *Live2D* yang menunjang pembelajaran kosakata tingkat dasar sehingga menambah rasa ketertarikan dan membantu mahasiswa maupun pembelajar bahasa Jepang pemula. Penelitian ini pun diberi judul “**Media Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Tingkat Dasar Berbasis Live 2D**”.

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pembuatan video pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar berbasis live 2D ?
2. Bagaimana tanggapan dari responden terhadap video pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis live 2D ?

### **1.3 Batasan Masalah**

Dalam penyusunan penelitian ini, penulis merasa perlu membatasi masalah supaya tujuan dari penelitian ini tidak menyimpang. Untuk menghindari hal tersebut, penulis membatasi pokok permasalahan pada :

1. Pembuatan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar menggunakan aplikasi berbasis *live 2D*, *OBS Studio*, dan *Adobe software*.
2. Materi yang digunakan dalam media interaktif *Nihongo Kotoba Manabu* hanya untuk tingkat dasar dan kosakata yang terdapat pada media interaktif ini hanya pada kelompok keluarga, warna, barang, benda sehari-hari,

binatang, alam, kendaraan, bangunan, pakaian dan alat tulis. Penulis memilih kelompok materi ini dikarenakan penulis memiliki keterbatasan waktu dalam pembuatan media pembelajaran ini. Dengan waktu pembuatan yang singkat, penulis tidak bisa memasukan seluruh kosakata pada level N5 dimana level N5 memiliki jumlah kosakata yang cukup banyak. Maka dari itu penulis hanya memilih beberapa kelompok kosakata sesuai dengan buku acuan yang digunakan dan kelompok kosakata tersebut merupakan kosakata-kosakata yang sering dijumpai sehari hari.

#### **1.4 Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan :

1. Mengetahui proses pembuatan video pembelajaran kosakata bahasa Jepang tingkat dasar berbasis *Live 2D*.
2. Mengetahui tanggapan atau penilaian dari responden terhadap video pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *Live 2D*.

#### **1.5 Manfaat Penelitian**

Pelaksanaan pembuatan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pihak terkait, antara lain :

1. Bagi Mahasiswa

Penggunaan media pembelajaran berbasis *Live 2D* diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam berlatih mempelajari kosakata bahasa Jepang tingkat dasar lewat bantuan visual yang menarik.

## 2. Bagi Institusi Pendidikan

Aplikasi ini diharapkan dapat membantu tenaga pengajar dalam menyampaikan materi yang akan diajarkan lewat bantuan visual sehingga proses belajar mengajar bisa lebih interaktif.

## 3. Bagi Masyarakat

Dapat memberikan inovasi dalam metode pembelajaran dengan menggunakan sistem multimedia.

## 4. Bagi Penulis

Diharapkan dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru dalam dunia pendidikan serta hasil dari penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk mahasiswa, tenaga pengajar maupun pihak institusi pendidikan.

### **1.6 Sistematika Penulisan**

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

#### **Bab I Pendahuluan**

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

#### **Bab II Kajian Pustaka**

Bab ini berisi tinjauan pustaka dan teori teori mengenai multimedia, media pembelajaran, jenis-jenis multimedia pembelajaran, video interaktif, kriteria

penilaian multimedia pembelajaran, pembelajaran kosakata, pengertian kosakata dan kosakata bahasa Jepang.

### **Bab III Metode Penelitian**

Bab ini berisi metode yang digunakan, objek penelitian, teknik pengumpulan data serta prosedur penelitian.

### **Bab IV Temuan dan Pembahasan**

Pada bab ini penulis memaparkan temuan dan pembahasan mengenai proses pembuatan media pembelajaran dengan metode dan teknik yang telah disebutkan sehingga diperoleh hasil.

### **Bab V Kesimpulan dan Saran**

Bab ini berisi kesimpulan dan saran terhadap penelitian ini.