

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam berkomunikasi, penggunaan bahasa sangatlah penting. Bahasa digunakan untuk menyampaikan suatu ide, gagasan, perasaan, dan pendapat kepada orang lain. Selain itu, Bahasa juga digunakan untuk saling menyampaikan informasi. Dengan perbedaan bahasa antar negara, penguasaan Bahasa asing sangat diperlukan untuk saling menyampaikan informasi antar negara baik dalam lingkup sosial, ataupun lingkup dunia kerja.

Bahasa Jepang merupakan salah satu pelajaran yang baru diajarkan di kelas X SMKN 40 Jakarta pada semester genap sebagai salah satu muatan lokal yang bertujuan agar siswa dapat mempelajari bahasa Jepang. Tujuan akhir pembelajaran bahasa Jepang adalah agar pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dalam bahasa Jepang (Hanif Nur Fauzi, 2020).

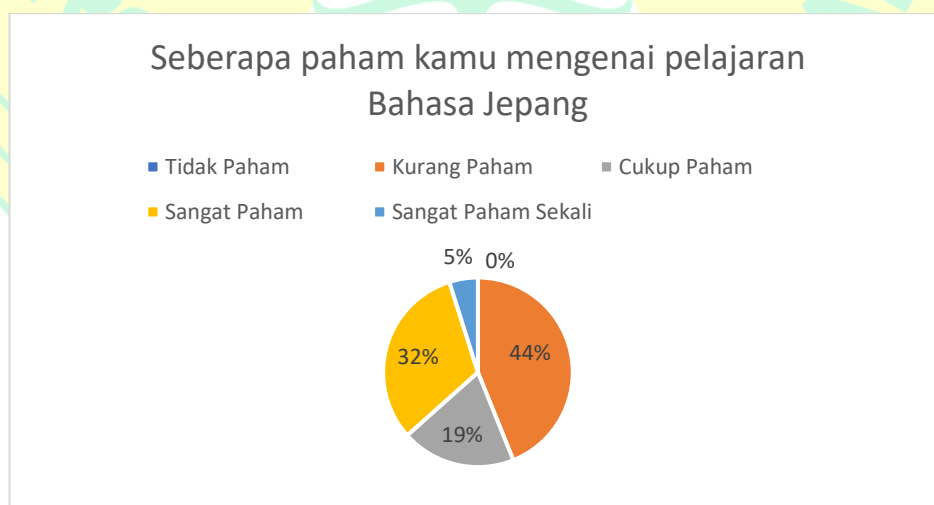
Terdapat empat keterampilan yang harus dikuasai dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang. Empat keterampilan itu adalah keterampilan mendengarkan (*kiku ryoku*), keterampilan membaca (*yomu ryoku*), keterampilan berbicara (*hanasu ryoku*) dan keterampilan menulis (*kaku ryoku*). Keterampilan tersebut dibagi menjadi dua kelompok yaitu keterampilan produktif (berbicara dan menulis), dan keterampilan reseptif (membaca dan mendengarkan).

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, ada berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, seperti penggunaan papan tulis, slides PPT, video pembelajaran, dan permainan. Dengan luasnya informasi yang didapatkan di internet, media pembelajaran semakin beragam, namun masih perlu dilakukannya pencocokan dengan cara mengajar masing-masing guru.

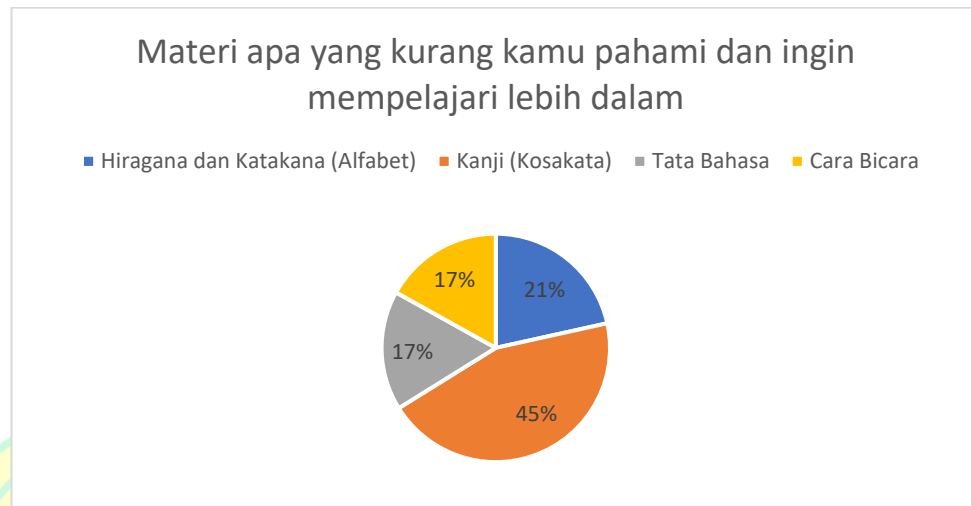
Berdasarkan wawancara yang dilakukan terhadap guru Bahasa Jepang di SMKN 40 Jakarta, Ibu Tassya Ratna Sari, S.Pd., setelah diberikan materi mengenai beberapa kosakata, siswa kesulitan dalam menghafal kosakata baru dikarenakan kosakata dan tata bahasa dalam bahasa Jepang cukup banyak dan tidak mudah untuk diingat secara pasif. Diperlukan juga media pembelajaran baru yang dapat diakses diluar jam sekolah. Keberadaan media pembelajaran baru tentu akan

membuat pembelajaran menjadi lebih efektif, menyenangkan dan mampu meningkatkan ketrampilan siswa.

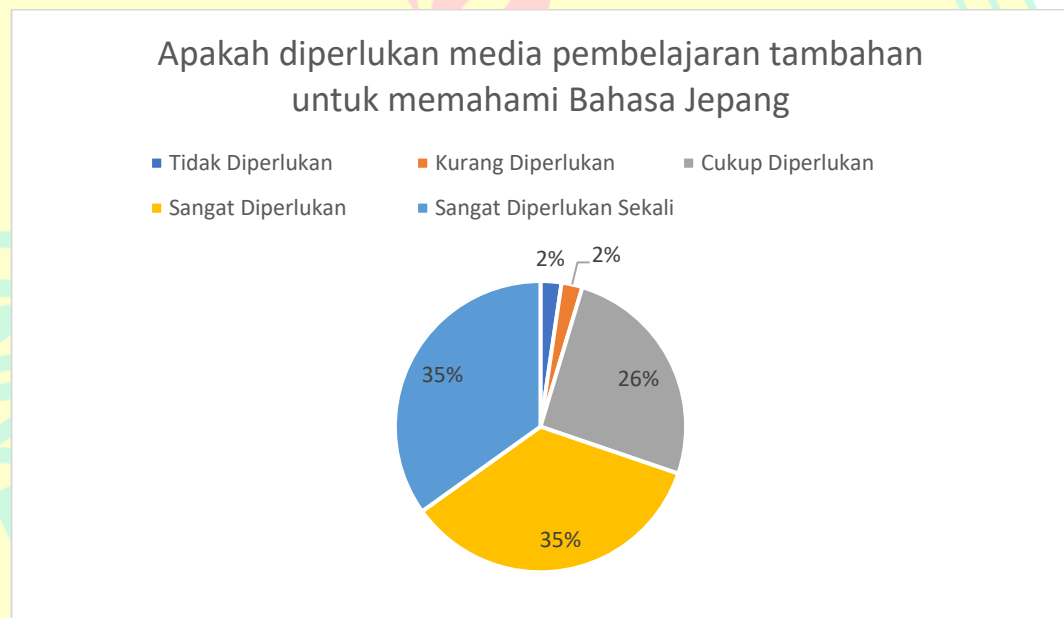
Keberadaan media pembelajaran baru ini didukung dengan hasil kuisioner yang diberikan kepada kelas X DKV 1 dan kelas X DKV 2. Sebagai salah satu mata pelajaran yang baru dihadirkan dalam semester genap ini, merujuk pada Gambar 1.1 dan Gambar 1.2, mayoritas murid kurang memahami bahasa Jepang kurang memahami dan ingin mempelajari lebih dalam tentang Kanji (kosakata) bahasa Jepang. Selain itu, merujuk pada Gambar 1.3, siswa memerlukan media pembelajaran tambahan untuk menambah pemahaman dalam mata pelajaran bahasa Jepang. Kemudian, merujuk pada Gambar 1.5, mayoritas siswa memilih Video sebagai media pembelajaran tambahan. Hal ini diperkuat dengan wawancara bersama salah satu murid yaitu Ajis Mustafa, Daris Dzakwan, Sergio Aryasaputra dari kelas X DKV 1, Leviansyah Syaputra, Fathur Rahman Fabian, dan Ariyo Ilham Syahputro dari X DKV 2 dimana kebanyakan siswa mempelajari bahasa Jepang lewat kartun Jepang atau anime. Selain anime, media video yang mereka pelajari dalam bahasa Jepang adalah lagu, komik dan gim yang mereka tidak sepenuhnya pahami dan hanya memahami maknanya secara sekilas. Selain itu, merujuk pada Gambar 1.4 tentang hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) X DKV 2, dapat dilihat bahwa kebanyakan siswa memiliki nilai dibawah dan setara dengan kriteria ketuntasan minimal di sekolah sehingga guru pelajaran Bahasa Jepang memerlukan media pembelajaran tambahan untuk meningkatkan pengetahuan siswa.



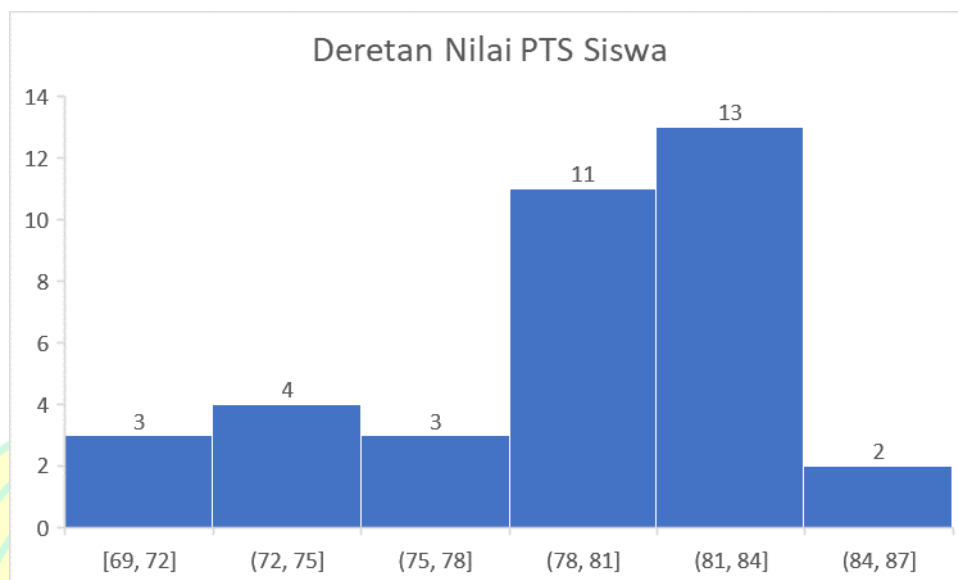
Gambar 1. 1 Hasil Survey Siswa Terhadap Pemahaman Bahasa Jepang



Gambar 1.2. Hasil Survey Siswa Terhadap Materi yang Ingin Diperdalam



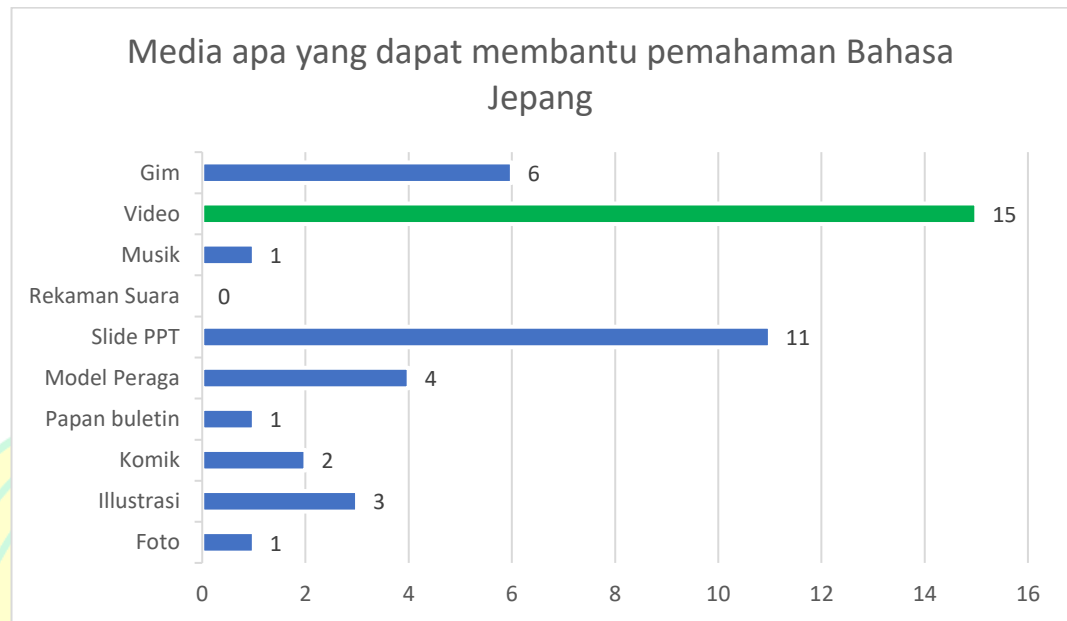
Gambar 1.3. Hasil Survey Siswa Terhadap Diperlukannya Media Pembelajaran Tambahan



Gambar 1.4. Grafik hasil PTS siswa Kelas X DKV 2

Salah satu cara untuk membantu proses pembelajaran adalah dengan menerapkan media dan metode yang benar, media pembelajaran yang tidak membosankan dan menarik fokus siswa ke media tersebut dapat meningkatkan efektifitas, pemahaman dan meningkatkan keterampilan siswa. Setelah melakukan wawancara kepada murid kelas X, mayoritas murid memilih video pembelajaran sebagai media tambahan. Media video yang menyajikan audio dan visual yang berisikan konsep, prinsip, dan aplikasi suatu pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Media musik adalah kumpulan nada atau suara yang teratur sehingga menciptakan irama.

Berdasarkan analisa wawancara dengan Bu Tassy Ratna Sari selaku guru Bahasa Jepang, media video adalah salah satu media yang baik dan efektif karena selain bisa diakses diluar pelajaran, media video juga bisa diputar berulang-ulang, siswa juga lebih antusias dalam belajar, selain itu, media video dapat dikolaborasikan dengan media musik. Menurutnya penggabungan dua media tersebut akan menciptakan media yang dirasa efektif karena dapat digunakan diluar jam mengajar, namun ada kendala waktu dalam pembuatannya. Selain itu, kolaborasi dua media tersebut dapat meningkatkan keterampilan mendengarkan (*kiku ryoku*) dan keterampilan membaca (*yomu ryoku*) pada peserta didik.



Gambar 1.5. Hasil Survey Siswa Terhadap Media yang Dapat Digunakan

Berdasarkan masalah yang dihadapi siswa dan guru bahasa Jepang, dan atas permintaan dari guru bahasa Jepang, peneliti diminta membuat sebuah media pembelajaran berupa musik video pembelajaran berbasis *motion graphic* dengan menggunakan teknik tipografi untuk meningkatkan pemahaman siswa kelas X dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Dalam penelitian ini, video tipografi yang dimaksud ialah kumpulan teks berbahasa Jepang yang dianimasikan dan memiliki desain yang menarik mata, disertai dengan lantunan lagu berbahasa Jepang yang memiliki makna sederhana dan translasi dari lagu tersebut sehingga siswa dapat membaca, mendengar dan memahami makna dari kosakata lagu tersebut.

Adapun materi yang akan disampaikan dalam video pembelajaran adalah materi “Huruf Hiragana”, mengacu pada Lampiran 14 halaman 90. Fokus dalam video pembelajaran ini adalah untuk pengembangan kompetensi dasar 3.3 dimana siswa diminta mampu menentukan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi terkait pengenalan huruf Hiragana serta meresponnya pada teks interaksi transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan, dan kompetensi dasar 4.3 dimana siswa diminta mampu mengemukakan informasi berkenaan dengan memberi dan meminta informasi kata dalam penulisan hiragana serta meresponnya pada teks interaksi

transaksional lisan dan tulis, dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan. Tujuan dari pembelajaran ini adalah agar peserta didik mampu berfikir secara kritis dan kreatif dalam membaca dan menyimak penulisan huruf dalam bahasa Jepang dengan memperhatikan fungsi sosial, struktur teks, dan unsur kebahasaan.

Video pembelajaran ini diharapkan akan membantu pelajaran Bahasa Jepang dan dapat diakses baik didalam maupun diluar jam pelajaran. Kemudian video pembelajaran yang sudah jadi akan didistribusikan lewat kanal *Youtube*.

Oleh karena itu, peneliti merancang dan membuat video pembelajaran yang akan diterapkan di SMKN 40 Jakarta sehingga diharapkan meningkatkan keterampilan mendengar siswa dalam pelajaran bahasa Jepang sehingga peneliti mengajukan skripsi dengan judul: **“PERANCANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS MOTION GRAPHIC MENGGUNAKAN TEKNIK TIPOGRAFI UNTUK MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG PADA SISWA KELAS X SMK NEGERI 40 JAKARTA”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Peserta didik memerlukan media pembelajaran tambahan untuk menambah pemahaman mereka tentang kosakata Bahasa Jepang.
2. Banyaknya kosakata dalam pelajaran Bahasa Jepang siswa sehingga kesulitan menghafal bahasa Jepang.
3. Guru memerlukan media pembelajaran tambahan yang dapat digunakan untuk membantu siswa dalam mempelajari bahasa Jepang diluar jam kegiatan belajar dan mengajar.
4. Guru tidak memiliki waktu untuk membuat media video.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memfokuskan pembahasan dalam penelitian ini, maka dibatasilah masalah sebagai berikut:

1. Video diimplementasikan untuk mata pelajaran bahasa Jepang untuk siswa kelas X SMKN 40 Jakarta.

2. Pembuatan video media pembelajaran berfokus pada peningkatan keterampilan membaca dan mendengar siswa kelas X SMKN 40 Jakarta.
3. Produk video media pembelajaran berupa video animasi *motion graphics* dengan menggunakan teknik tipografi.
4. Video pembelajaran dikembangkan dengan menggunakan metode MDLC.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi dan batasan masalah, maka perumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Bagaimana merancang video *motion graphic* untuk mata pelajaran Bahasa Jepang kelas X SMKN 40 Jakarta?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah membuat video motion graphic dengan teknik tipografi untuk mata pelajaran Bahasa Jepang kelas X SMK Negeri 40 Jakarta.

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai media alternatif dalam pelajaran Bahasa Jepang yang dapat digunakan baik dalam jam kegiatan belajar, maupun diluar kegiatan mengajar di kelas X SMK Negeri 40 Jakarta.