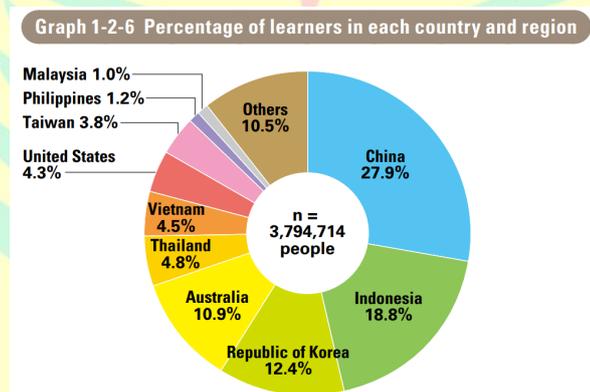


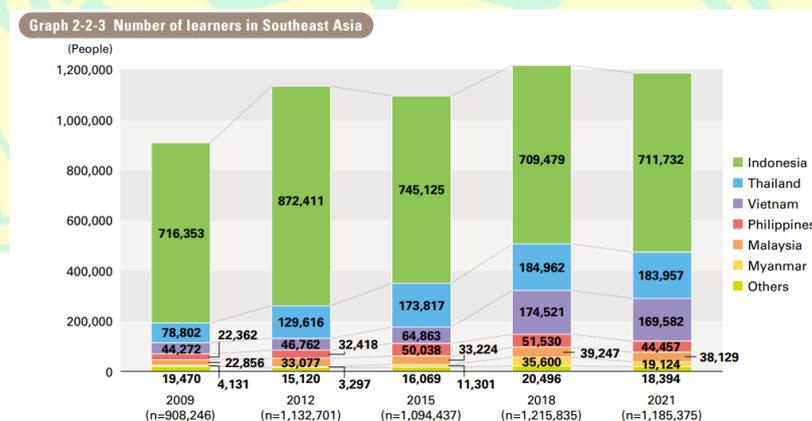
BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Hasil survei The Japan Foundation pada tahun 2021 menyatakan bahwa Indonesia menempati peringkat kedua pembelajar Bahasa Jepang terbanyak di dunia dengan nilai 18,8% dari jumlah total pembelajar Bahasa Jepang di dunia. Sedangkan, di Asia Tenggara, Indonesia menempati peringkat pertama pembelajar Bahasa Jepang terbanyak dengan total jumlah pembelajar Bahasa Jepang sebanyak 711.732 orang. Dan berdasarkan hasil survei, diketahui juga bahwa terdapat kenaikan jumlah pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia sebanyak 2.253 orang dari survei sebelumnya. Hasil survei dapat dilihat pada Gambar 1.1 dan Gambar 1.2.



Gambar 1.1 Hasil Survei The Japan Foundation Mengenai Jumlah Pembelajar Bahasa Jepang Di Dunia (The Japan Foundation, *Survey on Japanese-Language Education Abroad*, 2021)



Gambar 1. 2 Hasil Survei The Japan Foundation Mengenai Jumlah Pembelajar Bahasa Jepang Di Asia Tenggara (The Japan Foundation, *Survey on Japanese-Language Education Abroad*, 2021)

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan The Japan Foundation tersebut, dapat diketahui bahwa Indonesia memiliki minat yang tinggi terkait pembelajaran Bahasa Jepang. Selain itu, pemerintah juga menetapkan Bahasa Jepang menjadi salah satu mata pelajaran peminatan yang bisa dipelajari di sekolah. Hal ini tercantum pada Permendikbud No. 69 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah Atas/ Madrasah Aliyah.

Mata pelajaran Bahasa Jepang merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing yang mempelajari tentang bahasa dan budaya Jepang secara terperinci serta mudah dipahami oleh peserta didik (Gunawan, 2020: 190). Bahasa Jepang banyak dipelajari pada sekolah di Indonesia sebagai salah satu mata pelajaran bahasa asing, salah satunya adalah SMA Negeri 12 Kota Bekasi. SMA Negeri 12 Kota Bekasi saat ini memiliki tiga jurusan yaitu IPA, IPS, dan Bahasa. Bahasa Jepang merupakan mata pelajaran wajib bagi jurusan Bahasa. Selain itu, Bahasa Jepang juga merupakan mata pelajaran lintas minat, yang berarti peserta didik jurusan IPA dan IPS juga bisa mempelajari Bahasa Jepang.

Dalam lingkup pendidikan, menurut Hasan, dkk. (2021: 4) salah satu upaya untuk mengoptimalkan kualitas belajar peserta didik adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan pendidik untuk menunjang keberhasilan proses pembelajaran dan meningkatkan minat belajar dari peserta didik (Hasan, dkk., 2021: 10). Ketepatan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran dapat mempengaruhi kualitas proses serta hasil belajar peserta didik (Nurdyansyah, 2019: 44). Selain itu, penerapan media pembelajaran yang tepat dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi, dapat menarik perhatian peserta didik dan membuat kegiatan pembelajaran menjadi lebih menarik dan juga efektif (Hasan, 2021: 41).

Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik dan peserta didik mata pelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 12 Kota Bekasi, Ibu Teti Desmayanti selaku pendidik mata pelajaran Bahasa Jepang, mengajar dengan menerapkan berbagai bentuk media pembelajaran seperti buku, *powerpoint*, rekaman audio, video animasi, *podcast*, *canva*, dan video rekaman mengajar di YouTube. Ibu Teti menyadari, bahwa pemanfaatan media pembelajaran sangat berdampak dalam

proses belajar peserta didik, khususnya pembelajaran bahasa. Beliau menyatakan, pembelajaran bahasa memiliki empat aspek yang perlu dipelajari, yaitu menulis, membaca, mendengar, dan menyimak. Selain itu, setiap anak memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Dengan menerapkan media pembelajaran yang tepat, setiap anak dengan gaya belajar yang berbeda dapat dipenuhi dan difasilitasi. Sehingga beliau berusaha dengan maksimal dalam menerapkan media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran Bahasa Jepang. Akan tetapi, tidak semua media pembelajaran bisa didapatkan dengan mudah, terlebih lagi membuatnya. Salah satu kendala yang dialami beliau adalah pada salah satu materi mata pelajaran Bahasa Jepang yang dipelajari kelas XII yaitu *Mukashibanashi: Saru Kani Gassen*.

Mukashibanashi adalah istilah dongeng dalam Bahasa Jepang (Kori, dkk., 2019: 431). *Mukashibanashi* yang dipelajari peserta didik adalah cerita *Saru Kani Gassen*. *Saru Kani Gassen* adalah cerita rakyat dari Jepang yang berbentuk dongeng fabel berisikan cerita pertarungan antara monyet dan keping. Di dalam cerita *Mukashibanashi: Saru Kani Gassen* juga terdapat kosakata mengenai onomatope. Onomatope merupakan sebuah kata yang muncul untuk menirukan suatu bunyi. Bunyi tersebut dapat berupa suara makhluk hidup, bunyi lingkungan sekitar atau menggambarkan suatu kondisi tertentu. (Purwani, dkk., 2020: 194).

Berdasarkan wawancara dengan Dhea Kartika Chandra, selaku peserta didik kelas XII jurusan Bahasa SMA Negeri 12 Kota Bekasi, saat ini media pembelajaran yang digunakan untuk materi *Mukashibanashi: Saru Kani Gassen* adalah buku dan *powerpoint* bergambar yang disertai dengan audio dari sumber buku belajar. Ketika PJJ, peserta didik belajar dengan menyimak *powerpoint* dan rekaman audio. Ketika PTM, peserta didik belajar dengan membaca buku disertai dengan rekaman audio percakapan dari laptop pendidik. Media pembelajaran ini dirasa kurang efektif dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan keterbatasan visualisasi pada media pembelajaran yang berfokus hanya kepada membaca cerita dari buku dan mendengarkan audio rekaman cerita, membuat peserta didik kesulitan dalam memahami isi cerita dengan baik. Mereka harus bisa membaca tulisan Jepang, mengartikan kosakata Bahasa Jepang, dan berusaha untuk memahami keseluruhan isi cerita dengan baik.

Berdasarkan wawancara dengan Dhea Kartika Chandra, Nashriyah Ummuhanny dan Noval Fadillah Anugrah selaku peserta didik kelas XII jurusan Bahasa SMA Negeri 12 Kota Bekasi, diketahui bahwa mayoritas peserta didik kelas XII jurusan Bahasa masih banyak yang belum lancar membaca tulisan Hiragana dan Katakana, hanya beberapa saja dari mereka yang sudah lancar. Mereka juga mengalami kesulitan dalam membaca dan mengartikan kata/kalimat dalam Bahasa Jepang. Selain itu, peserta didik masih awam dengan dongeng-dongeng dari negara Jepang, terlebih lagi mengenai dongeng *Saru Kani Gassen*. Dan adanya kosakata baru mengenai onomatope juga membuat peserta didik merasa bingung dengan penggunaan istilah-istilah yang baru mereka temui. Sehingga, hal ini membuat proses pembelajaran berjalan tidak dengan maksimal.

Peserta didik menyatakan bahwa media yang menurut mereka cocok untuk materi *Mukashibanashi: Saru Kani Gassen* ini adalah dengan menggunakan animasi. Karena dengan adanya animasi, peserta didik bisa lebih mudah untuk mengerti isi cerita dikarenakan adanya bantuan visualisasi. Adanya visualisasi juga bisa membantu peserta didik dalam mengartikan kosakata baru yang belum diketahui artinya. Dengan menggunakan video animasi, peserta didik akan lebih tertarik dalam pembelajaran Bahasa Jepang, dan suasana kelas akan menjadi lebih menyenangkan dibandingkan hanya dengan membaca atau mendengar audio saja.

Menurut Wati, dkk. (2021) dalam penelitiannya, pembelajaran dengan media video diketahui lebih efektif dibandingkan dengan menggunakan media gambar. Gabriela, dkk. (2021) dalam penelitiannya juga menyatakan bahwa pemanfaatan media audio-visual/ video dapat meningkatkan minat, motivasi belajar, hingga hasil belajar peserta didik. Menanggapi permasalahan tersebut, salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi permasalahan pendidik dan peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Jepang materi *Mukashibanashi: Saru Kani Gassen* di SMA Negeri 12 Kota Bekasi, adalah dengan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video animasi 2D.

Menurut Mardi (2020: 51), Kata “animasi” berasal dari kata “*animate*”, yang memiliki arti menghidupkan, yaitu untuk membuat obyek mati menjadi seperti hidup, dengan cara menggerakkan gambar-gambar diam menjadi bergerak sehingga

seolah-olah seperti hidup. Dan menurut Nadia Stefyn (2020), diacu dalam Sutanto, dkk. (2020: 3) animasi 2D adalah suatu seni dalam menciptakan gerakan pada media dua dimensi. Dapat disimpulkan, animasi 2D adalah upaya menghidupkan gambar pada media dua dimensi, dengan cara membuat gambar-gambar diam menjadi bergerak, sehingga gambar seolah-olah menjadi hidup.

Menurut Risyani, dkk. (2021: 44) dalam penelitiannya, penyampaian informasi melalui media animasi sangat efektif dikarenakan unsur hiburan yang terkandung di dalam animasi. Sedangkan menurut Wahyuni, dkk. (2021: 121) dalam penelitiannya, media pembelajaran animasi 2D dapat memudahkan pendidik dalam melakukan proses pembelajaran serta dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Dan menurut Setiawan, dkk. (2021: 489) dalam penelitiannya, pemanfaatan media pembelajaran video animasi 2D memiliki pengaruh terhadap hasil belajar, diperoleh data bahwa hasil belajar dengan bantuan video animasi 2D memiliki rata-rata lebih tinggi dari hasil belajar tanpa bantuan video animasi 2D.

Berdasarkan hal tersebut, video animasi 2D terbukti efektif diterapkan sebagai media pembelajaran dan penyampaian informasi. Karena itu, akan dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa video animasi 2D yang berisi cerita *Mukashibanashi: Saru Kani Gassen* pada mata pelajaran Bahasa Jepang. Video animasi 2D ini diterapkan dalam upaya menyampaikan informasi dengan baik dan dapat membantu dalam memvisualisasikan isi cerita. Diharapkan, media pembelajaran video animasi 2D ini dapat membantu pendidik untuk menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan, efektif, efisien, dan bermakna bagi peserta didik. Sehingga dapat berpengaruh terhadap kemudahan peserta didik dalam memahami materi dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Dari berbagai hal yang telah dijabarkan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 2D *Mukashibanashi: Saru Kani Gassen* Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Di SMA Negeri 12 Kota Bekasi”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berupa *powerpoint*, buku dan rekaman audio cerita *Mukashibanashi: Saru Kani Gassen* kurang efektif karena peserta didik mengalami kesulitan untuk memahami dan memvisualisasikan isi cerita.
2. Mayoritas peserta didik masih belum lancar dalam membaca teks Hiragana dan Katakana.
3. Peserta didik mengalami kesulitan dalam mengartikan teks yang berisi tulisan Hiragana dan Katakana.
4. Masih awamnya peserta didik dengan dongeng dari negara Jepang, dongeng *Saru Kani Gassen* dan istilah onomatope.
5. Belum adanya pengembangan media pembelajaran video animasi 2D untuk memvisualisasikan isi cerita pada materi *Mukashibanashi: Saru Kani Gassen* di SMA Negeri 12 Kota Bekasi.

1.3 Pembatasan Masalah

Adapun dalam pengembangan media pembelajaran video animasi 2D pada penelitian ini dibatasi pada beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Bentuk produk penelitian ini adalah video animasi 2D.
2. Video animasi 2D ini hanya akan membahas cerita *Saru Kani Gassen* untuk materi *Mukashibanashi*.
3. Responden penelitian dibatasi hanya pada peserta didik kelas XII yang mempelajari Bahasa Jepang di SMA Negeri 12 Kota Bekasi.
4. Penerapan dan penelitian pada video animasi 2D ini hanya akan difokuskan pada proses pembelajaran yang ada di SMA Negeri 12 Kota Bekasi.
5. Penelitian ini hanya akan difokuskan pada proses pengembangan media pembelajaran video animasi 2D yang baik, tanpa melihat pengaruh dari hasil belajar peserta didik.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang sudah dijabarkan, maka perumusan masalah yang akan dibahas pada

penelitian ini adalah “Bagaimana cara mengembangkan media pembelajaran video animasi 2D yang baik pada mata pelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 12 Kota Bekasi?”

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi 2D sebagai sarana pendukung pembelajaran pada mata pelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 12 Kota Bekasi.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan penjabaran di atas mengenai penelitian yang akan dilakukan, manfaat yang diharapkan akan diperoleh dari penelitian ini di antaranya:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi 2D.
- b. Penelitian ini dapat menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi 2D.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Sebagai sarana untuk mengembangkan daya berpikir dan penerapan keilmuan yang sudah dipelajari selama kuliah di perguruan tinggi dan menambah pengetahuan serta pengalaman dari masalah yang diteliti.

b. Bagi Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran menjadi lebih maksimal dan memberikan tambahan sarana media pembelajaran yang bisa diterapkan pada proses pembelajaran di sekolah.

c. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik untuk mempermudah memahami materi pembelajaran, dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik. Serta dapat menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan efektif.