

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Di era digital ini, perkembangan teknologi dan komunikasi menjadi tuntutan setiap negara untuk berkomunikasi secara Internasional. Untuk menjembatani komunikasi antar negara yang memiliki perbedaan bahasa dan budaya, penguasaan bahasa asing menjadi kebutuhan penting dan utama. Namun mempelajari bahasa asing tidaklah mudah, seperti mempelajari bahasa Jepang karena perbedaan aksara dan aturan kebahasaannya. Selain itu penggunaan teknologi di berbagai sektor salah satunya di sektor Pendidikan mengharuskan penggunaan teknologi yang lebih inovatif agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik sehingga tujuan pembelajaran lebih mudah tercapai.

Di Indonesia, pembelajaran bahasa asing yang banyak diminati adalah bahasa Jepang terutama pada jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA). Hasil survei yang dilakukan oleh *The Japan Foundation* pada tahun 2024 memaparkan bahwa Indonesia merupakan negara dengan jumlah pelajar yang mempelajari bahasa Jepang terbanyak kedua dari seluruh pembelajar bahasa Jepang di dunia dengan jumlah pembelajar sebanyak 732.914 orang. Survei ini menunjukkan bahwa terdapat kenaikan jumlah pembelajar bahasa Jepang di Indonesia sebanyak 21.182 orang dari survei sebelumnya pada tahun 2021.

Banyak sekolah-sekolah di Indonesia yang terdapat mata pelajaran bahasa Jepang sebagai salah satu pilihan mata pelajaran bahasa asing, salah satunya pada SMA Negeri 75 Jakarta. Matsumoto (dalam Munqidzah,

2014:22) menjelaskan bahwa peserta didik yang mempelajari bahasa Jepang merupakan pembelajar bahasa Jepang tingkat pemula. Tingkatan pembelajaran bahasa Jepang di jenjang SMA adalah level A1 dan A2 JF Standar yang mana merupakan penggunaan bahasa Jepang dasar seperti memahami ungkapan dasar sehari-hari, berkomunikasi lisan sederhana mengenai diri sendiri.

Untuk dapat memahami bahasa Jepang dengan baik, pembelajar diharuskan menguasai empat aspek keterampilan bahasa. Keterampilan bahasa Jepang dipisahkan menjadi empat bagian dalam pembelajaran, yaitu mentimak, berbicara, membaca, dan menulis. Di SMA Negeri 75 Jakarta, hanya keterampilan menyimak, berbicara, dan membaca bahasa Jepang yang diterapkan karena pada SMA Negeri 75 Jakarta lebih fokus pada kemampuan menyimak, berbicara dan membaca. Ketiga keterampilan ini tergabung menjadi satu mata pelajaran yaitu mata pelajaran bahasa Jepang. Pelajaran bahasa Jepang merupakan mata pelajaran pilihan yang dapat dipilih siswa ketika memasuki kelas XI dan kelas XII.

Hasil angket mengenai kesulitan mempelajari bahasa Jepang yang telah dilakukan kepada siswa kelas XI SMA Negeri 75 Jakarta tahun ajaran 2025/2026 menunjukkan bahwa 19 dari 36 siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang di kelas, hal ini ditunjukkan pada diagram 1.1.

*Intelligentia - Dignitas*



**Diagram 1. 1 Angket kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang**

Faktor yang paling sulit dalam mempelajari bahasa Jepang ialah memahami pola kalimat dengan persentase 65,5%, 24,1% siswa kesulitan dalam menghafal kosakata, dan 10,3% siswa kesulitan dalam berbicara bahasa Jepang. Alasan siswa kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang beragam, seperti kurangnya memahami pola kalimat, kesulitan mengingat kosakata dan huruf (*hiragana* dan *katakana*), kesulitan berbicara bahasa Jepang, serta kesulitan menyimak bahasa Jepang. Pada angket ini peneliti juga menanyakan terkait kebutuhan media pelajaran tambahan yaitu VR berbasis *Artsteps* dan sebagian besar siswa (90,4%) tertarik mempelajari bahasa Jepang menggunakan media VR.

Selain dari pernyataan siswa, peneliti juga mewawancara guru bahasa Jepang SMA Negeri 75 Jakarta mengenai kesulitan dalam mengajar bahasa Jepang. Menurut beliau faktor yang menjadi kendala terbesar dalam mengajar bahasa Jepang ialah kurangnya minat dari diri siswa dalam mempelajari bahasa Jepang, siswa cenderung kesulitan dalam membaca huruf bahasa Jepang yang cukup rumit, lalu banyaknya distraksi atau gangguan seperti banyaknya tugas dari pelajaran lain. Bagi siswa yang dari awal sudah suka bahasa Jepang seperti suka menonton *anime* (animasi Jepang), mempelajari bahasa Jepang

merupakan hal yang menyenangkan, namun bagi siswa yang baru mengetahui tentang bahasa Jepang merasa sangat kesulitan karena tidak adanya motivasi dalam dirinya untuk mempelajari hal baru, karena bahasa Jepang merupakan mata pelajaran tambahan sehingga siswa yang tidak berkeinginan bekerja di Jepang berfikir tidak terlalu penting untuk mempelajari bahasa Jepang. Guru pengampu bahasa Jepang SMA Negeri 75 Jakarta juga mengungkapkan bahwa pembelajaran masih menggunakan metode ceramah dan powerpoint, hal ini mungkin yang membuat siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang. Menurut Renariah (2005:9). Yang menjadi kesulitan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang adalah karena struktur kalimat dan huruf yang sangat berbeda jika dibandingkan dengan bahasa Indonesia.

Dari latar belakang di atas, peneliti mencari media pembelajaran yang dapat menjadi solusi permasalahan pada pembelajaran bahasa Jepang SMA Negeri 75 Jakarta. Agar terciptanya pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan perlunya penggunaan media pembelajaran (Rivai et al, 2009:2). Solusi yang diberikan peneliti adalah penggunaan media pembelajaran tambahan yang lebih menarik, menyenangkan, dan tidak membosankan, yaitu dengan media *Virtual Reality* berbasis *Artsteps* karena zaman sekarang penggunaan *smartphone* dan internet bukan hanya sebagai alat komunikasi namun sudah menjadi gaya hidup (Lamantu et al, 2025), sehingga peneliti melakukan penelitian dengan memanfaatkan *smartphone* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang di SMA.

*Virtual Reality* (VR) merupakan teknologi yang memungkinkan penggunanya mengeksplorasi dan berinteraksi dengan lingkungan virtual

seolah olah pengguna berada di lingkungan virtual tersebut. Lingkungan virtual dapat ditampilkan baik melalui layar komputer, *smartphone*, maupun melalui penampil stereoskopik dan biasanya dilengkapi dengan berbagai jenis informasi, seperti suara, teks, dan video.

*Artsteps* merupakan aplikasi *platform* 3D dalam pembuatan tempat pameran virtual. Pengguna dapat membuat sendiri desain dari ruangan/tempat maupun objek sehingga sangat fleksibel dalam penyajian konten yang ingin ditampilkan. Dengan menggunakan *Artsteps* siswa dapat menyaksikan foto maupun video sambil mengekplorasi dunia virtual yang telah dibuat sesuai kebutuhan, pada penelitian ini *Artsteps* digunakan pada pembelajaran bahasa Jepang.

Penelitian mengenai media *Artsteps* sebelumnya pernah dilakukan oleh Mukti et al (2023) pada penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media pembelajaran *Artsteps* untuk meningkatkan Hasil Belajar Seni Musik” pada pembelajaran seni musik. Thamrin et al (2024) pada penelitiannya yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Artstep.com dalam Pagelaran Pameran Seni Rupa Daring oleh Peserta Didik SMPI Al Azhar 12 Rawamangun, Jakarta Timur”. Ferdinand et al (2025) juga menerapkan aplikasi *Artsteps* pada penelitiannya yang berjudul “Pengaruh *Artsteps* Sebagai Media Pembelajaran Materi Zaman Batu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 7 SMP”. Pada hasil ketiga penelitian di atas yang digunakan untuk pembelajaran seni musik, seni rupa, dan sejarah, media *Artsteps* berpengaruh positif dalam meningkatkan hasil belajar materi zaman batu, meningkatkan hasil belajar pelajaran seni musik, juga dapat menjadi alternatif sebagai acara

pameran seni rupa yang dilakukan secara daring. Serta media ini juga berpengaruh positif terhadap beberapa mata pelajaran terutama di jenjang SD hingga SMA. Hal ini menunjukkan bahwa media *Artsteps* dapat diterapkan pada pelajaran selain pelajaran seni rupa, sehingga peneliti ingin meneliti media *Artsteps* pada pelajaran bahasa terutama bahasa Jepang karena belum ada yang meneliti media *Artsteps* pada pembelajaran bahasa Jepang. Selain itu, pembelajaran bahasa di sekolah yang menggunakan media VR masih terbatas khususnya di SMA yang ada di Indonesia. Masih banyak guru yang lebih memilih menggunakan metode ceramah dan media *Powerpoint* untuk diterapkan dalam pembelajaran sedangkan siswa zaman sekarang sudah familiar dengan teknologi (*smartphone*, *laptop*, dan lain-lain). Untuk itu peneliti ingin menguji kelayakan media VR berbasis *Artsteps* pada pembelajaran bahasa terutama bahasa Jepang di tingkat SMA.

Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti akan menggunakan media VR berbasis *Artsteps* yaitu media yang diharapkan dapat menunjang pembelajaran bahasa Jepang yang lebih inovatif, aktif, dan menyenangkan. Penggunaan media ini merupakan salah satu cara untuk membuat kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan, namun tetap mengedukasi. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk menelaah dan mengadakan penulisan yang lebih tuntas dan komprehensif tentang “**Uji Kelayakan Media Virtual Reality (VR) Berbasis *Artsteps* pada Pembelajaran Bahasa Jepang di Tingkat SMA”**.

## **1.2. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, dapat diberikan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media VR berbasis *Artsteps* pada pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA?
2. Bagaimana kelayakan media VR berbasis *Artsteps* pada pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penggunaan media VR berbasis *Artsteps* pada pembelajaran bahasa Jepang di SMA
2. Untuk mengetahui kelayakan media VR berbasis *Artsteps* sebagai media pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA.

### **1.4. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, agar penelitian lebih terfokus dan tidak meluas, peneliti membuat batasan-batasan pada penelitian ini, di antaranya:

1. Karena keterbatasan perangkat kacamata VR, penggunaan mode VR digunakan secara bergantian, siswa yang tidak menggunakan mode VR menggunakan mode non-VR.
2. Pembelajaran bahasa Jepang dalam penelitian ini terbatas pada keterampilan berbicara dan menyimak di tingkat SMA.

3. Media *Artsteps* didesain untuk mengatasi kesulitan siswa mempelajari bahasa Jepang pada kelas XI SMA Negeri 75 Jakarta.

### 1.5. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini, baik secara teoritis dan secara praktis, antara lain sebagai berikut:

#### 1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi motivasi dalam perkembangan Pendidikan di Indonesia terutama dalam pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA.

#### 2. Secara praktis

##### a. Bagi peneliti

Peneliti dapat memberikan rekomendasi media pembelajaran yang lebih inovatif dan menyenangkan dengan memanfaatkan *smartphone* masing-masing siswa yaitu media VR berbasis *Artsteps*.

##### b. Bagi pendidik

Pendidik dapat membuat pembelajaran yang aktif, menarik, dan tidak membosankan serta memanfaatkan teknologi zaman sekarang.

##### c. Bagi siswa

Siswa dapat melakukan pembelajaran yang lebih menyenangkan dengan menggunakan *smartphone* masing-masing, siswa seolah-olah sedang bermain sebuah *video game* sambil belajar.

## **1.6. Keaslian Penelitian (*State of the Art*)**

Penelitian mengenai media *Artsteps* pernah diteliti sebelumnya oleh beberapa peneliti. Penelitian tersebut akan peneliti gunakan sebagai referensi dalam menuliskan kebaharuan dari penelitian ini.

Penelitian yang dilakukan oleh Thamrin et al. (2025) menggunakan media *Artsteps* dalam pembuatan ruang pameran seni rupa virtual, penelitian tersebut menggunakan media *Artsteps* sesuai peruntukannya yaitu sebagai pembuatan pameran virtual.

Selanjutnya penggunaan media *Artsteps* pada pembelajaran seni dilakukan oleh Mukti et al (2023), penelitian tersebut berfokus pada penggunaan media *Artsteps* pada pembelajaran seni musik. Penelitian tersebut berfokus pada pembelajaran seni musik, yaitu pengenalan alat musik,

Selain penggunaan pada pembelajaran seni, media *Artsteps* juga dapat diterapkan pada pembelajaran selain pembelajaran seni. Hal ini dibuktikan oleh Ferdinand et al (2025) pada penelitiannya yang menggunakan media *Artsteps* pada pembelajaran sejarah materi zaman batu. Maka tidak menutup kemungkinan bahwa media *Artsteps* juga dapat diterapkan pada pembelajaran bahasa.

Penelitian terdahulu menggunakan media *Artsteps* pada pembelajaran seni musik, sejarah, dan seni rupa namun penelitian media *Artsteps* pada pembelajaran bahasa masih sangat terbatas. Untuk itu peneliti ingin menggunakan media *Artsteps* pada pembelajaran bahasa terutama bahasa Jepang di tingkat SMA.

Selain itu, penelitian terdahulu menggunakan media *Artsteps* dengan konsep ruang pameran yang mana siswa hanya membaca atau mendengar informasi yang terdapat pada ruangan virtual tersebut, namun dengan fitur-fitur yang terdapat pada media *Artsteps* memungkinkan untuk penggunaan selain pameran virtual, misalnya sebagai tempat pemaparan materi pembelajaran bahasa yang melatih keterampilan berbicara dan menyimak, seperti latihan berbicara bersama *native* meskipun *native* tidak berbicara secara langsung melainkan melalui beberapa rekaman yang diputar namun dapat mensimulasikan seolah-olah siswa sedang berinteraksi dengan *native* orang Jepang.

Peneliti melihat hal tersebut sebagai celah yang dapat dikembangkan menjadi penelitian terbaharukan yaitu menggunakan media *Artsteps* pada pembelajaran bahasa Jepang. Untuk itu peneliti ingin menguji kelayakan media berbasis *Artsteps* permainan pada pembelajaran bahasa Jepang di tingkat SMA.

*Intelligentia - Dignitas*