

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bahasa Jepang adalah bahasa asing yang tergolong baru diajarkan di sekolah dibandingkan bahasa Arab dan bahasa Inggris (Alim, 2014). Walaupun demikian, kini bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak dipelajari dan diminati. Berdasarkan hasil survei *The Japan Foundation* (2019) bahwa terdapat 142 negara yang menyelenggarakan pendidikan bahasa Jepang di negaranya. Pada tahun 2018, jumlah pelajar bahasa Jepang di dunia berada pada posisi kedua dengan jumlah pelajar 3.846.773 orang. Pelajar bahasa Jepang di Indonesia juga berada di posisi kedua setelah China dengan jumlah pelajar 706.603 orang. Berdasarkan hasil survei, salah satu alasan seseorang belajar bahasa Jepang yaitu karena tertarik dengan bahasa Jepang dan tertarik dengan sejarah, seni, *fashion*, budaya dan lain sebagainya.

Dalam bahasa Jepang terdapat kosakata, ungkapan, pola kalimat, dan aturan penggunaan tata bahasa. Jika dalam bahasa Inggris tata bahasa dikenal dengan sebutan *grammar* maka pada bahasa Jepang, tata bahasa disebut *bunpo*, yakni merupakan suatu aturan yang digunakan untuk membuat dan merangkai kalimat. Dalam pembelajaran *bunpo*, pelajar akan mengenal pembentukan pola kalimat dan unsur-unsur pada pola kalimat. Susunan pola kalimat pada setiap bahasa berbeda, seperti susunan pola kalimat dalam bahasa Jepang dan dalam bahasa Indonesia yang tentunya berbeda (Diner, 2013). Sutedi (2007) menjelaskan

bahwa kalimat transitif pada bahasa Indonesia mempunyai susunan pola SPO (subjek-predikat-objek), namun kalimat transitif pada bahasa Jepang mempunyai pola SOP (subjek-objek-predikat).

Dalam proses pembelajaran *bunpo* di perguruan tinggi, sebagian besar media pembelajaran yang digunakan berupa buku *Minna no Nihongo* yang diterbitkan oleh *International Multicultural (IMC) Center Press*. Buku *Minna no Nihongo* terdiri dari 2 versi, yakni bahasa Jepang serta terjemahan. Buku *Minna no Nihongo* versi terjemahan dan keterangan tata bahasa terdiri dari kosakata, pola kalimat, contoh kalimat, dan percakapan. Dalam buku tersebut dijelaskan penggunaan pola kalimat dan perbedaan pola kalimat sehingga pelajar dapat dengan mudah memahami penggunaan pola kalimat tersebut.

Walaupun demikian, tidak semua pelajar dapat dengan mudah memahami maksud atau isi materi pada buku apabila tidak didampingi oleh pengajar. Bahan ajar yang tebal juga menjadi salah satu kelemahan dari media pembelajaran ini karena tergolong cepat membosankan dan mengurangi minat siswa membaca (Susilana dan Riyana, 2009). Selain itu, media pembelajaran berupa buku juga kurang membantu bagi pelajar bahasa karena dalam keterampilan berbahasa, guru memiliki peran yang penting untuk memberikan rangsangan dalam mengembangkan aspek keterampilan berbahasa yakni melalui keterampilan selama menyimak, berbicara, membaca, serta menulis (Nida dalam Ilham dan Wijati, 2020). Sehingga media pembelajaran berupa buku kurang membantu bagi pelajar bahasa yang fokusnya tidak hanya pada membaca dan menulis namun juga aspek lainnya seperti mendengarkan dan berbicara.

Memasuki revolusi industri 4.0, terdapat keterkaitan antara perkembangan teknologi serta bidang pendidikan sehingga guru, peserta didik, dan pemerintah dituntut harus siap untuk meningkatkan sistem pendidikan dan menghadapi persaingan secara global (Lembaga Penjamin Mutu Pendidikan Jatim, 2019). Untuk menghadapinya, diperlukan teknologi digital pada bidang pendidikan yang diharapkan mampu memperlancar proses pembelajaran, menjadikan siswa lebih tertarik sehingga adanya keinginan untuk mempelajarinya, bahkan tidak hanya di kelas saja, tetapi dimanapun serta kapanpun serta materi yang dapat ditayangkan berulang-ulang. Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan dapat diterapkan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis digital sebagai alat bantu pembelajaran.

Pentingnya media pembelajaran berbasis digital didasarkan pada hasil wawancara semi terstruktur kepada dosen pengampu 1 dan dosen pengampu 2 mata kuliah *Bunpo Shochukyu* pada Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Dosen pengampu 1 mata kuliah *Bunpo Shochukyu* mengajar dari bab 26 hingga ujian tengah semester (bab 37), dan dosen pengampu 2 mengajar setelah UTS (bab 38) hingga ujian akhir semester (bab 50). Berdasarkan hasil studi pendahuluan dengan cara wawancara semi terstruktur kepada dosen pengampu 1 dan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa semester 2, tidak ditemukan kendala pada media pembelajaran mulai bab 26 sampai UTS. Media pembelajaran yang digunakan oleh dosen pengampu 1 merupakan media yang dikembangkan secara mandiri. Walaupun demikian, terdapat media pembelajaran yang bersumber dari *youtube* khususnya pada bab-bab tertentu apabila terdapat keterbatasan waktu dalam mengembangkan media pembelajaran. Hasil penyebaran kuesioner kepada

mahasiswa semester 2 menunjukkan bahwa video pembelajaran bab 26 hingga UTS yang dikembangkan oleh dosen pengampu 1 mudah dipahami dan menarik.

Namun, kendala ditemukan pada media pembelajaran yang digunakan setelah UTS (bab 38) hingga UAS (bab 50). Berdasarkan hasil wawancara semi terstruktur kepada dosen pengampu 2, media pembelajaran yang digunakan oleh dosen pengampu 2 yaitu video pembelajaran, *powerpoint*, dan lain-lain yang bersumber dari *youtube* karena keterbatasan waktu dosen dalam mengembangkan video pembelajaran. Berdasarkan hasil wawancara menunjukkan bahwa terdapat beberapa kriteria video pembelajaran yang dapat membantu pengajar yaitu video menarik yang dapat membangkitkan minat atau antusiasme mahasiswa untuk belajar, tidak membosankan dan penyampaian materi yang mudah dipahami. Berdasarkan kriteria tersebut, video animasi yakni satu diantara pilihan video pembelajaran yang dapat digunakan. Melalui pengembangan yang dilakukan bisa memuat penjelasan pola kalimat, kosakata, contoh kalimat dan kuis dengan durasi video pembelajaran yang singkat yaitu 7-10 menit atau paling lama 15 menit tergantung jumlah materi yang dijelaskan. Durasi video pembelajaran yang terlalu panjang menyebabkan mahasiswa mudah bosan.

Penyebaran kuesioner studi pendahuluan juga dilakukan kepada mahasiswa semester 2 sebagai pengguna dari video pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran *Bunpo Shochukyu* Bab 38-50. Penyebaran kuesioner pada tahap ini berfokus pada kesiapan akan media pembelajaran berbasis digital, kekurangan dan kelebihan video pembelajaran yang digunakan serta jenis media pembelajaran yang diinginkan pada pembelajaran daring. Berdasarkan hasil penyebaran kuesioner, menunjukkan bahwa terdapat kekurangan pada media pembelajaran (video

pembelajaran dari *youtube*) yang digunakan selama mata kuliah *Bunpo Shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha. Berdasarkan hasil kuesioner menunjukkan bahwa tampilan video pembelajaran yang bersumber dari *youtube* monoton dan kurang menarik karena menggunakan *powerpoint*, pembahasan tiap kanal *youtube* berbeda-beda, serta durasi video pembelajaran dari *youtube* cukup panjang.

Durasi video pembelajaran dari *youtube* yang digunakan selama pembelajaran yaitu kurang lebih 20 menit pada setiap babnya, walaupun terdapat video dengan durasi dibawah 15 menit itupun dibagi menjadi beberapa bagian pada setiap babnya. Berdasarkan hasil kuesioner, durasi video pembelajaran yang terlalu panjang menyebabkan kegiatan pembelajaran menjadi cepat membosankan, materi sulit dimengerti, memerlukan waktu dalam membuka video tersebut karena terdapat kendala pada jaringan internet. Pada penyebaran kuesioner, mahasiswa membutuhkan dan memerlukan media pembelajaran berbasis audiovisual (film, video, dan lain-lain) dengan tampilan yang lebih menarik dengan menambahkan gambar agar lebih mudah dibayangkan, penyajian materi yang mudah dimengerti, singkat dan jelas.

Untuk mengetahui bentuk dan karakteristik video pembelajaran yang diperlukan oleh mahasiswa semester 2 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA maka penyebaran kuesioner tahap kedua dilakukan. Hasil kuesioner tahap kedua menunjukkan bahwa mahasiswa memerlukan video pembelajaran yang memiliki durasi pervideo cukup singkat sekitar 6-10 menit, video pembelajaran yang disajikan menarik dan inovatif dengan dilengkapi animasi dan *background*, contoh kalimat sesuai dengan kehidupan sehari-hari, sumber materi dari berbagai

sumber, materi yang disajikan berupa pola kalimat dan contoh kalimat, dan video tersedia online (*youtube, google drive, dropbox, dan lain-lain*).

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengembangkan video pembelajaran ini yaitu *toonly*. Berdasarkan *website* resmi *toonly* (2021) menjelaskan bahwa aplikasi *toonly* merupakan salah satu *platform* video animasi 2D berbasis *software* yang dapat digunakan untuk membuat berbagai jenis video. Pada *toonly* terdapat berbagai fitur seperti animasi, gambar, *backsound*, *background*, dan contoh *template* sehingga pengguna dapat dengan mudah mengembangkan video animasi. Selain itu, terdapat kelebihan pada aplikasi *toonly* seperti fitur *playhead logic* yang dapat membuat 3 adegan dalam satu *scene* seperti berdiri, berlari, dan berjalan sehingga gerakan animasi lebih natural. Selain itu, tidak ada batasan dalam menambahkan akun perangkat pada komputer lainnya sehingga mudah digunakan dan lebih ekonomis bagi penggunanya.

Berdasarkan studi pendahuluan, video pembelajaran berbasis animasi dikembangkan pada mata kuliah *Bunpo Shochukyu* Bab 41-43 karena terdapat keterbatasan dosen pengampu dalam mengembangkan video pembelajaran khususnya pada bab tersebut. Pemilihan *Bunpo Shochukyu* Bab 41-43 juga berdasarkan pada materi bab tersebut yang memerlukan bantuan animasi dan gambar agar mahasiswa dapat dengan mudah membayangkan materi yang disampaikan.

Sebagai contoh, penambahan animasi atau gambar dapat digunakan pada materi bab 43 dengan pola kalimat *~soudesu* (kelihatannya) yaitu *ima ni mo ame ga furi soudesu* (kelihatannya sebentar lagi akan turun hujan). Maka dalam video

dapat menampilkan animasi awan berwarna gelap yang menandakan bahwa akan turun hujan. Dengan bantuan animasi, mahasiswa dapat lebih mudah membayangkan dan memahami penggunaan pola kalimat yang digunakan dalam ungkapan tersebut. Merujuk atas permasalahan tersebut, diperlukan pengembangan media pembelajaran seperti video animasi *toonly* pada mata kuliah *Bunpo Shochukyu* Bab 41-43. Penelitian ini diharapkan mampu membantu mahasiswa yang sulit memahami materi di buku, membantu mahasiswa yang sulit mendengarkan materi yang dijelaskan secara langsung tanpa bantuan slide dan gambar, mempersiapkan media pembelajaran yang bisa digunakan dimana saja, kapan pun (secara daring atau setelah pengunduhan sehingga dapat diakses secara *offline*) dan materi yang ditayangkan berulang-ulang karena menggunakan buku *Minna no Nihongo* sebagai acuan serta sumber buku lainnya sebagai tambahan referensi. Selain itu, dengan adanya inovasi pada media pembelajaran berupa video animasi *toonly* maka contoh kalimat yang awalnya bersifat abstrak dapat bersifat lebih konkret sehingga dapat dengan mudah dibayangkan mahasiswa.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Merujuk atas pemaparan, berikut identifikasi permasalahannya yaitu.

1. Keterbatasan dosen pengampu 2 dalam mempersiapkan media berupa video pembelajaran (khususnya pada bab 41-43) sehingga menggunakan video pembelajaran dari *youtube*.

2. Durasi video pembelajaran dari *youtube* terlalu panjang, tampilan video serta penjelasannya yang kurang menarik dan monoton sehingga mahasiswa mudah bosan.
3. Terdapat kendala jaringan dalam mengakses video pembelajaran dari *youtube* karena durasi videonya yang panjang.
4. Pada pembelajaran daring, mahasiswa terlihat kurang antusias. Hal ini dikarenakan kendala jaringan yang menyebabkan penjelasan materi terpotong-potong sehingga pemahaman mahasiswa terkait materi kurang baik.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dapat dilihat bahwa permasalahan yang dipaparkan sangat luas, sehingga perlu dilakukan pembatasan masalah. Media pembelajaran yang dikembangkan berupa video animasi *toonly* yang memuat penjelasan pola kalimat dan contoh pola kalimat untuk mata kuliah *Bunpo Shochukyu* Bab 41-43. Terdapat tiga sampai lima pola kalimat pada masing-masing bab yaitu pada bab 41 terdapat empat pola kalimat meliputi ungkapan pemberian dan penerimaan (*~itadakimasu*, *~kudasaimasu* dan *~yarimasu*), pemberian dan penerimaan perbuatan (*~te itadakimasu*, *~te kudasaimasu*, dan *~te yarimasu*), *~te kudasaimasenka* dan nomina *ni* verba. Pada bab 42 terdapat lima pola kalimat meliputi *~tameni*, *~ni*, numeralia *wa* dan *mo* serta *~ni yotte*. Pada bab 43 terdapat lima pola kalimat meliputi *~soudesu*, *~te kimasu*, *~itte kimasu*, *~dekaketekimasu*, *~te kuremasenka*.

Setelah video animasi *toonly* ini selesai dikembangkan maka dilanjutkan dengan uji *alpha* dan uji *beta* sebelum diunggah ke kanal *youtube* ‘Bunpo Shochukyu’ dan *E-Learning* UNDIKSHA yang akan diunggah oleh dosen pengampu mata kuliah *Bunpo Shochukyu*. Dengan adanya pengembangan video animasi *toonly* ini, diharapkan mahasiswa dapat menguasai pola kalimat dan mampu membuat kalimat bahasa Jepang dengan baik.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk atas latar belakang, berikut rumusan masalah pada penelitian ini yaitu.

1. Bagaimana video animasi yang sesuai untuk mata kuliah *Bunpo Shochukyu* Bab 41-43 pada Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha?
2. Bagaimana tingkat kelayakan video animasi yang sesuai untuk mata kuliah *Bunpo Shochukyu* Bab 41-43 pada Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha?

1.5 Tujuan Pengembangan

Merujuk atas pemaparan sebelumnya, tujuan dilaksanakannya pengembangan ini yaitu.

1. Untuk mengembangkan video animasi yang sesuai pada mata kuliah *Bunpo Shuchokyu* Bab 41-43 di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha.
2. Untuk melakukan analisis tingkat kelayakan video animasi yang sesuai pada mata kuliah *Bunpo Shuchokyu* Bab 41-43 di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Tujuan penelitian dilaksanakan yakni guna melakukan pengembangan suatu produk, yakni video animasi *toonly* pada mata kuliah *Bunpo Shuchokyu* Bab 41-43 di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha. Dengan dikembangkannya media pembelajaran berbasis video animasi *toonly*, diharapkan dapat membantu dosen serta mahasiswa dalam melaksanakan proses belajar mengajar mata kuliah *Bunpo Shuchokyu* Bab 41-43 pada Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha. Berikut spesifikasi produk pengembangan:

- 1) Video pembelajaran yang dihasilkan yakni video animasi yang menggunakan perangkat lunak *toonly*. Video animasi *toonly* ini menggunakan buku *Minna no Nihongo* II bab 41-43 sebagai acuan dan sumber materi lainnya sebagai referensi.
- 2) Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran untuk mahasiswa semester 2 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan

Ganesha yang berjumlah tiga video dengan tiga bab berbeda di dalamnya yaitu dari bab 41-43.

- 3) Durasi video pembelajaran yang dikembangkan singkat dengan durasi kurang lebih 6-9 menit (Guo, dkk, 2014).

1.7 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran ialah alat bantu selama proses belajar mengajar untuk memberi bantuan menjelaskan materi, dengan demikian diharapkan mampu memudahkan peserta didik memahami materi. Selain itu, media pembelajaran video animasi *toonly* memiliki durasi yang singkat kurang lebih 10 menit, menggunakan animasi untuk membantu menjelaskan pola kalimat yang sifatnya abstrak atau sulit dibayangkan, bisa diakses dimana saja, serta kapan saja (secara daring atau setelah video pembelajaran tersebut diunduh sehingga dapat diakses secara *offline*), materi yang dapat ditayangkan berulang-ulang, dan dapat digunakan ketika pembelajaran daring maupun luring. Ketika pembelajaran daring, video animasi *toonly* dapat digunakan sebelum pembelajaran dimulai yaitu dengan mengirimkan *link* video pembelajaran pada grup kelas atau *e-learning* UNDIKSHA yang diunggah oleh dosen pengampu. Sehingga ketika proses pembelajaran dimulai, dosen hanya melakukan pengulangan terkait materi yang belum dipahami pada video tersebut dan dilanjutkan dengan latihan.

Perangkat lunak yang dipergunakan pada mengembangkan video animasi yaitu *toonly* dan menggunakan buku *Minna no Nihongo II* sebagai acuan. Mata kuliah *Bunpo Shochukyu* terdiri dari 3 SKS, pada 1 SKS diberikan waktu sekitar

50 menit serta dalam satu semester harus membahas 25 bab. Melalui pengembangan video animasi ini diharapkan dapat dijadikan sebagai alat alternatif dalam mengurangi permasalahan yang dihadapi oleh dosen dan peserta didik saat pembelajaran berlangsung, dengan demikian diharapkan mampu terealisasinya tujuan pembelajaran.

Kemudian jika mengambil video pembelajaran dari *youtube* terdapat beberapa kekurangan yang telah dipaparkan sebelumnya yaitu durasi video dari *youtube* terlalu panjang sehingga terdapat kendala jaringan dalam mengakses dan tampilan serta pemaparan materi yang kurang menarik karena menggunakan *powerpoint* sehingga mahasiswa mudah bosan. Dengan pengembangan video animasi *toonily*, maka diharapkan waktu pembelajaran baik di kelas ataupun di luar kelas bisa berjalan efektif serta efisien.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video animasi *toonily* pada mata kuliah *Bunpo Shochukyu* untuk mahasiswa semester 2 pada Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Universitas Pendidikan Ganesha dapat dilaksanakan berdasarkan asumsi sebagai berikut.

1. Berdasarkan wawancara dengan dosen pengampu 2, media pembelajaran yang digunakan ketika mata kuliah *Bunpo Shochukyu* yaitu *powerpoint* dan video pembelajaran dari *youtube* karena keterbatasan waktu dalam pembuatan video pembelajaran yang sesuai untuk mahasiswa semester 2 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.

2. Merujuk atas hasil kuesioner studi pendahuluan, video pembelajaran dari *youtube* kurang sesuai bagi mahasiswa semester 2 Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha.
3. Mata kuliah *Bunpo Shochukyu* memiliki jumlah SKS yang cukup padat dan pada satu semester harus membahas 25 bab.

Pengembangan video pembelajaran *Bunpo Shochukyu* ini, bisa dilaksanakan melalui keterbatasan berikut:

1. Penelitian hanya diperuntukkan bagi mahasiswa semester 2 mata kuliah *Bunpo Shochukyu* Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Subyek penelitian merupakan mahasiswa tingkat menengah dasar yang sebelumnya sudah mempelajari *Bunpo Shokyu* pada semester 1.
2. Produk yang dikembangkan yakni media pembelajaran berupa video pembelajaran berbasis animasi *toonily* sebagai alat bantu selama terlaksananya proses belajar mengajar *Bunpo Shochukyu*.
3. Video pembelajaran berbasis animasi *toonily* ini dapat digunakan oleh pengajar dan mahasiswa mata kuliah *Bunpo Shochukyu* Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha.

1.9 Definisi Istilah

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian secara khusus mengembangkan dan memvalidasi produk yang dikembangkan yang berguna untuk memecahkan suatu masalah (Sutarti dan Irawan, 2017).

2. Media pembelajaran merupakan alat bantu yang bisa dipergunakan selama aktivitas belajar mengajar, memperoleh informasi serta pengetahuan yang telah ditentukan (Pribadi, 2017).
3. Animasi adalah suatu teknik yang digunakan untuk membuat audiovisual sehingga menghasilkan urutan gambar yang membentuk satu adegan (Herliyani, 2014).
4. Berdasarkan *website* resmi *toonly* (2021) menjelaskan bahwa aplikasi *toonly* merupakan salah satu *platform* video animasi 2D berbasis *software* yang bisa dipergunakan untuk pembuatan berbagai jenis video dengan fitur yang telah disediakan seperti *background*, karakter, objek, animasi dan suara.

