

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Pendidikan yang berkualitas tentu memerlukan tenaga pengajar yang mampu dan siap berperan secara profesional dalam lingkungan sekolah dan masyarakat. Sejalan dengan hal tersebut, maka tuntutan kompetensi pengajar profesional juga menyesuaikan dengan perkembangan tersebut. Pengajar harus mampu dalam mengatur atau mengelola informasi dan sumber belajar untuk memfasilitasi kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, diperlukan penguasaan terhadap sumber dan media pembelajaran. Penguasaan yang dimaksudkan bukan hanya dari penentuan sumber dan media pembelajaran, tapi juga kesesuaian materi yang disampaikan dengan media yang digunakan.

Seiring dengan perkembangan IPTEK, maka alternaif pemilihan sumber belajar dan media pembelajaran jadi beragam. Beberapa contoh media pembelajaran adalah modul, film, video, dan lain sebagainya.

Jannah (2009:ix) menyebutkan bahwa keberadaan media pembelajaran tersebut tentunya harus sesuai dengan kondisi pembelajaran. Dengan demikian pengajar profesional dituntut harus mampu merencanakan, memilih dan menggunakan berbagai media pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat membantu pemahaman peserta didik lebih baik, namun mempersiapkan media pembelajaran yang sesuai dan layak untuk kebutuhan peserta didik tersebut tidak

mudah. Seperti dalam mata kuliah *Shakai Gengogaku* pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Undiksha. Mata kuliah *Shakai Gengogaku* tidak hanya menjelaskan materi terkait sosiolinguistik secara umum, tetapi juga secara khusus menyangkut sosiolinguistik Jepang. Oleh karena hal tersebut, diperlukan penyediaan media pembelajaran yang sesuai untuk mendukung mata kuliah *Shakai Gengogaku*.

Untuk mengidentifikasi permasalahan yang terdapat pada proses pembelajaran mata kuliah *Shakai Gengogaku*, dilakukan dengan wawancara semi terstruktur yang dilakukan pada tanggal 24 Juni 2020 dengan dosen pengampu mata kuliah *Shakai Gengogaku*. Dikatakan bahwa dalam mata kuliah *Shakai Gengogaku*, media yang awalnya digunakan adalah berupa buku *An Introduction to Sociolinguistics* oleh Janet Holmes (2013) dan *Routledge Handbook of Japanese Sociolinguistics* yang dimodifikasi oleh Patrick Heinrich dan Yumiko Ohara (2019) yang isi dari buku tersebut menggunakan bahasa Inggris. Materi mata kuliah *Shakai Gengogaku* merupakan dua ilmu yaitu sosiologi dan linguistik yang disebut juga sosiolinguistik atau *Shakai Gengogaku* dalam bahasa Jepang. Materi tersebut membahas mengenai sejarah bahasa Jepang, peristiwa sosial dalam masyarakat Jepang, penutur bahasa Jepang, dan sebagainya.

Hal tersebut menyebabkan mahasiswa masih kesulitan dalam memahami materi buku tersebut. Untuk menyiasati hal tersebut, modul dicetak dalam bentuk buku dengan berbahasa Indonesia untuk membantu pemahaman mahasiswa. Namun tetap diperlukannya media pembelajaran lain yang diharapkan dapat membantu sebagai pengantar materi.

Media video pembelajaran dapat digunakan sebagai media pembelajaran pengantar materi ke peserta didik karena mengingat media video bersifat fleksibel yang dapat diakses di manapun, namun belum ditemukannya media video pembelajaran yang sesuai untuk mendukung kebutuhan mata kuliah *Shakai Gengogaku*. Sehingga perlu dilakukan pengembangan media video pembelajaran untuk mengatasi masalah kurangnya media belajar untuk membantu proses pembelajaran mata kuliah *Shakai Gengogaku*.

Dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan metode MDLC atau *Multimedia Development Life Cycle* oleh Luther-Sutopo (dalam Binanto, 2010). Metode MDLC digunakan karena dalam penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media video pembelajaran yang sesuai dengan tahapan dalam metode tersebut. Pada metode MDLC yang dimodifikasi oleh Sutopo pada tahun 2003 terdapat tahap *distribution* yang berhubungan dengan tahap *concept* karena dapat memudahkan proses perbaikan video. Tahap tersebut dapat memudahkan proses perbaikan video karena memungkinkan peneliti tidak menerima hasil perbaikan jika perbaikan yang diberikan tidak sesuai dengan rancangan dan ide awal produk dalam tahap *concept*.

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan tadi, permasalahan yang dapat diidentifikasi yaitu.

1. Mahasiswa kesulitan dalam memahami media buku ajar dan modul dalam mata kuliah *Shakai Gengogaku*.

2. Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran hanya berupa buku ajar *An Introduction to Sociolinguistics* oleh Janet Holmes (2013) dan *Routledge Handbook of Japanese Sociolinguistics* yang dimodifikasi oleh Patrick Heinrich dan Yumiko Ohara (2019) dan modul mata kuliah *Shakai Gengogaku*.
3. Tidak adanya media video pembelajaran yang sesuai dengan modul mata kuliah *Shakai Gengogaku* terkait materi topik IV: Sociolinguistik Jepang.
4. Belum tersedianya media pembelajaran yang memberikan gambaran awal materi modul mata kuliah *Shakai Gengogaku*.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, dijelaskan bahwa masalah yang terdapat dalam penelitian ini masih sangat luas, sehingga dilakukan pembatasan masalah. Dalam penelitian ini dilakukannya pembatasan agar berfokus pada pengembangan media video pembelajaran topik IV: Sociolinguistik Jepang yang sesuai dengan modul mata kuliah *Shakai Gengogaku* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang.

1.4. Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dijelaskan tadi, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu.

1. Bagaimanakah bentuk video pembelajaran yang sesuai untuk mata kuliah *Shakai Gengogaku* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA?

2. Bagaimanakah tingkat kelayakan video pembelajaran untuk mata kuliah *Shakai Gengogaku* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA?

1.5. Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengembangkan media video pembelajaran yang sesuai untuk mata kuliah *Shakai Gengogaku* khususnya dalam topik IV: Sociolinguistik Jepang.
2. Untuk menganalisis tingkat kelayakan video pembelajaran untuk mata kuliah *Shakai Gengogaku* khususnya dalam topik IV: Sociolinguistik Jepang.

1.6. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media video pembelajaran mata kuliah *Shakai Gengogaku*. Dengan dikembangkannya media video pembelajaran, diharapkan mampu membantu mahasiswa dalam memahami materi topik IV: Sociolinguistik Jepang sebagai gambaran awal materi dalam modul mata kuliah *Shakai Gengogaku*. Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Video yang dihasilkan berdurasi kira-kira 4-6 menit sebagai pengantar materi untuk memberikan gambaran awal materi topik IV: Sociolinguistik Jepang yang relevan dengan modul mata kuliah *Shakai Gengogaku*.
- b. Video ini berdasarkan pilihan topik IV: Sociolinguistik Jepang yang sesuai dengan silabus mata kuliah.

1.7.Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran merupakan proses yang dapat digunakan untuk mengembangkan sebuah produk yang layak sebagai pengantar materi untuk peserta didik dalam proses belajar yang dapat diakses di manapun. Pengembangan media video pembelajaran ini penting dilakukan karena mampu membantu mengurangi permasalahan sebagai media pengantar materi dalam pembelajaran *Shakai Gengogaku*.

Media buku ajar *An Introduction to Sociolinguistics* oleh Janet Holmes (2013) dan *Routledge Handbook of Japanese Sociolinguistics* yang dimodifikasi oleh Patrick Heinrich dan Yumiko Ohara (2019) dan modul mata kuliah *Shakai Gengogaku* belum mampu dalam memberikan pemahaman materi ke peserta didik. Oleh karena itu dengan tersedianya media video pembelajaran terkait topik IV: Sociolinguistik Jepang, media tersebut dapat digunakan sebagai pengantar materi sekaligus memberikan gambaran awal materi dalam modul mata kuliah *Shakai Gengogaku*.

1.8.Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran untuk mata kuliah *Shakai Gengogaku* topik IV: Sociolinguistik Jepang, dapat dilakukan berdasarkan asumsi sebagai berikut.

- a. Dalam mata kuliah *Shakai Gengogaku* terdapat 4 topik dan 8 bab.
- b. Dari hasil penelitian awal, semua materi sulit untuk dipahami dan perlu bantuan video pembelajaran untuk membantu pemahaman mahasiswa mengenai materi yang dipelajari.

Pengembangan media video pembelajaran untuk mata kuliah *Shakai Gengogaku* topik IV: Sociolinguistik Jepang, dapat dilakukan berdasarkan keterbatasan sebagai berikut.

- a. Penelitian ini dilakukan hanya kepada mahasiswa semester 7 program studi pendidikan bahasa Jepang.
- b. Produk yang dihasilkan berupa video pembelajaran yang memuat materi topik IV: Sociolinguistik Jepang

1.9. Definisi Istilah

1. Penelitian dan pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk yang dapat membantu memecahkan masalah dalam pembelajaran, yang berupa perangkat lunak maupun perangkat keras.
2. *Shakai Gengogaku* atau Sociolinguistik adalah kajian yang menyusun teori-teori tentang hubungan masyarakat dan bahasa. Tidak hanya mempelajari bahasa, namun juga mempelajari tentang aspek-aspek bahasa yang digunakan oleh masyarakat.
3. Media Pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang mampu digunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan pembelajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.