

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Media pembelajaran merupakan sarana penunjang terlaksananya kegiatan pembelajaran yang baik. Menurut Widayanti (2013) setiap anak memiliki gaya belajarnya masing-masing, ada yang lebih bisa memahami pembelajaran dengan mendengarkan materi, ada yang perlu melihat langsung hal yang dipelajari, ada juga yang hanya perlu membaca penjelasan dari buku. Selain itu, ada juga siswa yang perlu belajar dengan mendengar dan melihat secara bersamaan. Media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing yang bisa mengakomodir kebutuhan belajar siswa tersebut. Adanya media pembelajaran yang tepat dengan kebutuhan belajar siswa tentunya akan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Sebaliknya, jika media pembelajaran kurang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa maka hal tersebut dapat menghambat proses belajar siswa.

Kesesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan belajar siswa memang dapat membantu siswa memahami materi secara lebih baik. Tetapi, menyediakan media pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan belajar siswa tidaklah mudah. Terutama jika mata kuliah/pelajaran tersebut memiliki kompetensi-kompetensi capaian yang berbeda dari pelajaran lainnya. Seperti contohnya mata kuliah *shakai gengogaku* atau sosiolinguistik pada Prodi Pendidikan Bahasa Jepang

Undiksha. Mata kuliah *shakai gengogaku* tidak hanya membahas mengenai sosiolinguistik secara umum tetapi secara khusus membahas mengenai sosiolinguistik Jepang. Hal tersebut berimplikasi pada ketersediaan media pembelajaran yang sesuai dengan mata kuliah tersebut.

Studi pendahuluan berupa wawancara semi terstruktur telah dilakukan pada 24 Juni 2020 dengan dosen pengampu mata kuliah *shakai gengogaku* untuk mengidentifikasi masalah yang mungkin muncul dalam pelaksanaan perkuliahan *shakai gengogaku*. Berdasarkan hasil wawancara, pembelajaran *shakai gengogaku* pada tahun ajaran 2018/2019 diakui masih sulit untuk dilaksanakan karena adanya kekurangan media pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang saat ini digunakan adalah buku yang berjudul *An Introduction to Sociolinguistics* oleh Janet Holmes (2013) dan *Routledge Handbook of Japanese Sociolinguistics* yang disunting oleh Patrick Heinrich dan Yumiko Ohara (2019).

Buku yang digunakan tersebut masih menggunakan bahasa Inggris dengan istilah-istilah akademis dan materinya yang tergolong kompleks sehingga sulit dipahami oleh mahasiswa. Materi sosiolinguistik sendiri tergolong kompleks karena merupakan gabungan 2 disiplin ilmu yaitu sosiologi dan linguistik, *shakai gengogaku* atau sosiolinguistik Jepang tergolong lebih kompleks lagi karena membahas juga mengenai sejarah terjadinya peristiwa sosial pada masyarakat Jepang yang mempengaruhi kehidupan berbahasa masyarakat saat ini. Hal tersebut berimplikasi pada banyaknya sub-bab pada setiap bab yang ada pada buku tersebut. Situasi pembelajaran mata kuliah *shakai gengogaku* yang bertepatan dengan masa PPL (Program Pengalaman Lapangan) mahasiswa juga mempersulit proses pembelajaran karena berkurangnya waktu belajar mahasiswa di kelas.

Penyebaran kuesioner untuk mahasiswa yang mengambil mata kuliah *shakai gengogaku* pada tahun ajaran 2018/2019 dilakukan untuk mengkonfirmasi kesulitan yang dialami responden. Hasil penyebaran kuesioner menunjukkan bahwa responden mengalami kesulitan dalam proses perkuliahan *shakai gengogaku*. Penyebab utamanya adalah media pembelajaran yang kurang sesuai dan waktu perkuliahan yang bertepatan dengan masa PPL responden. Hasil penyebaran kuesioner juga menunjukkan bahwa responden memerlukan media pembelajaran lain yang bisa memecahkan masalah tersebut. Menanggapi kesulitan mahasiswa dalam proses pembelajaran *shakai gengogaku*, pengembangan modul dalam bahasa Indonesia dengan materi dan sub-bab yang disederhanakan tengah dilaksanakan agar bisa memudahkan mahasiswa dalam memahami materi. Tetapi hal tersebut belum dapat menyelesaikan permasalahan kurangnya waktu pembelajaran yang dapat dilaksanakan di kelas. Diperlukan media lain yang dapat membantu mahasiswa dalam memahami dan mengenal garis besar materi *shakai gengogaku* di luar kelas sehingga dapat membuat waktu belajar di kelas menjadi lebih efektif.

Video pembelajaran merupakan media pembelajaran yang dapat dimanfaatkan untuk mengatasi masalah tersebut mengingat karakteristiknya yang dapat membuat pembelajar terhubung dengan lingkungan belajar di manapun pembelajar tersebut berada selama perangkatnya terhubung dengan jaringan internet (De Boer, 2013). Penelitian Siti, dkk. (2019) menunjukkan bahwa video pembelajaran yang diberikan sebagai materi pengantar sebelum memulai pembelajaran dapat membantu pembelajar memahami materi kompleks dengan lebih mudah dan efektif selama pembelajaran. Selanjutnya, Wolfitt (2015) menyatakan bahwa efektivitas media video untuk pendidikan tinggi juga didukung oleh karakteristik mahasiswa

yang sudah memiliki kematangan kognitif sehingga mampu belajar secara mandiri melalui video. Berdasarkan pemaparan di atas video pembelajaran dapat dijadikan alternatif untuk menyelesaikan masalah tersebut, tetapi belum ditemukan video pembelajaran yang dapat mengakomodir kebutuhan mata kuliah *shakai gengogaku* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha. Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mata kuliah *shakai gengogaku* perlu dilakukan untuk mengatasi masalah kurangnya media pembelajaran yang sesuai untuk menunjang proses pembelajaran.

Menurut Brame (2016) ada tiga elemen yang harus dipertimbangkan dalam membuat video sebagai media pembelajaran yang baik. Pertama adalah beban kognitif dalam video. Sangat penting untuk menyorot bagian yang bermuatan kognitif dalam video agar pelajar tidak menjadi salah fokus dengan hal yang seharusnya tidak terlalu diperhatikan dalam video. Kedua adalah keterlibatan siswa dalam video. Hal ini penting karena siswa akan lebih fokus dengan pembelajaran jika merasa dilibatkan dalam video. Oleh karena itu, narasi dalam video harus memuat kalimat-kalimat yang biasa digunakan pembelajar dan pertanyaan-pertanyaan yang bersifat mengajak keterlibatan pelajar. Ketiga adalah memasukkan elemen *active learning* dalam video. Caranya adalah dengan membuat seolah-olah siswa menemukan sendiri materi yang ada dalam video melalui pertanyaan-pertanyaan panduan. Ketiga unsur tersebut merupakan unsur penting yang diperhitungkan dalam proses pengembangan produk video pembelajaran.

Metode pengembangan video yang digunakan adalah metode MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*) oleh Luther pada tahun 1994 yang kemudian dimodifikasi oleh Sutopo pada tahun 2003. Metode ini dipilih karena tujuan dari

penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berjenis video sehingga sangat sesuai dengan tahapan MDLC. Metode MDLC Sutopo menghubungkan tahap *distribution* dengan *concept* untuk memudahkan proses pembaruan produk. Selain itu, metode MDLC versi Sutopo memudahkan proses revisi/pembaruan video karena memungkinkan pengembang untuk tidak menerima hasil revisi/pembaruan jika pembaruan yang diberikan tidak relevan dengan perencanaan awal produk pada tahap *concept*.

### 1.2. Identifikasi Masalah

Permasalahan yang teridentifikasi berdasarkan pemaparan latar belakang masalah di atas adalah.

1. Media pembelajaran yang saat ini digunakan pada mata kuliah *shakai gengogaku* kurang sesuai.
2. Adanya keterbatasan waktu belajar di kelas akibat masa PPL (Program Pengenalan Lapangan) mahasiswa.
3. Diperlukannya media pembelajaran berupa video yang dapat memberikan gambaran awal mengenai isi modul *shakai gengogaku*.
4. Tidak adanya media video yang tepat dan sesuai dengan materi yang ada pada modul *shakai gengogaku*, khususnya topik II: multilingualisme di Jepang.

### 1.3. Pembatasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran pada mata kuliah *shakai gengogaku*. Video hanya akan membahas topik II: multilingualisme di Jepang yang merupakan salah satu materi yang ada

pada modul *shakai gengogaku*. Pembatasan ini dilakukan agar penelitian hanya terfokus pada pembuatan media video topik II saja.

#### **1.4.Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

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 topik II: Multilingualisme di Jepang pada mata kuliah *shakai gengogaku* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA?

#### **1.5.Tujuan Pengembangan**

1. Untuk mengembangkan video pembelajaran yang sesuai untuk mata kuliah *shakai gengogaku* khususnya topik II: multilingualisme di Jepang pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.
2. Menganalisis tingkat kelayakan video pembelajaran untuk mata kuliah *shakai gengogaku* khususnya topik II: multilingualisme di Jepang pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.

#### **1.6.Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran berdasarkan metode pengembangan multimedia MDLC (*Multimedia Development Life Cycle*). Hasil dari pengembangan video ini diharapkan dapat membantu proses pengajaran mata kuliah *shakai gengogaku*

khususnya topik II: Multilingualisme di Jepang pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.

Adapun spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. Video yang dihasilkan adalah video berjenis *instructor-led* yang memuat tiga elemen penting dalam video pembelajaran menurut brame (2016) melalui narasi yang memicu *active learning* dan keterlibatan pembelajar serta animasi, *sound effect*, dan *floating words* yang dapat memberikan beban kognitif yang tepat pada materi esensial.
- b. Video yang dihasilkan berdurasi singkat 5-6 menit sebagai pengantar materi sebelum mahasiswa mempelajari materi lebih dalam melalui modul *shakai gengogaku*. Penelitian Guo dkk. (2014) menunjukkan bahwa rata-rata keterlibatan pembelajar dalam menonton video secara efektif adalah 6 menit. Atas alasan tersebut, setiap video yang dikembangkan berdurasi kurang dari 6 menit untuk menjaga fokus dan keterlibatan pembelajar pada materi dalam video.
- c. Video dibuat berdasarkan topik II: Multilingualisme di Jepang yang sesuai dengan silabus dan modul mata kuliah *shakai gengogaku*.

### **1.7.Pentingnya Pengembangan**

Media video pembelajaran yang dikembangkan ini sangat penting guna menunjang pembelajaran mata kuliah *shakai gengogaku* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha. Pernyataan tersebut diperoleh dari hasil studi pendahuluan yang menunjukkan bahwa proses pembelajaran pada tahun ajaran 2018/2019 tidak berjalan dengan lancar karena kurangnya media pembelajaran

yang sesuai untuk mata kuliah *shakai gengogaku*. Modul pembelajaran yang tengah dikembangkan dosen pengampu mata kuliah *shakai gengogaku* belum bisa menyelesaikan masalah keterbatasan pembelajaran yang bisa dilakukan di kelas akibat adanya kegiatan PPL (Program Pengalaman Lapangan). Video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mata kuliah *shakai gengogaku* juga tidak ditemukan. Oleh karena itu, pengembangan media video pembelajaran yang memungkinkan pembelajar belajar di luar kelas dan sesuai dengan kebutuhan mata kuliah *shakai gengogaku* akan sangat membantu proses pembelajaran.

### **1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran untuk mata kuliah *shakai gengogaku* khususnya topik II: Multilingualisme di Jepang dapat dilakukan berdasarkan asumsi, sebagai berikut.

- a. Terdapat 4 topik dan 8 BAB yang diajarkan pada mata kuliah *shakai gengogaku* pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.
- b. Berdasarkan hasil studi awal, 4 topik dan 8 BAB tersebut tergolong rumit dan memerlukan bantuan video pembelajaran untuk membantu pembelajar memahami garis besar setiap materi agar dapat mempelajari modul *shakai gengogaku* secara lebih efektif.

Pengembangan media video pembelajaran untuk mata kuliah *shakai gengogaku* khususnya topik II: Multilingualisme di Jepang dapat dilakukan dengan keterbatasan, sebagai berikut.

- a. Video pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini hanya video pembelajaran untuk topik II: Multilingualisme di Jepang. Sisanya



akan dikerjakan dalam penelitian lain dalam satu naungan penelitian payung.

### 1.9. Definisi Istilah

- a. Penelitian dan pengembangan adalah sebuah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk untuk memecahkan suatu masalah. Produk yang dihasilkan berupa perangkat lunak maupun perangkat keras. Dalam penelitian ini yang akan dikembangkan adalah perangkat lunak berupa video.
- b. Video pembelajaran adalah sebuah perangkat yang bisa digunakan untuk membantu proses belajar melalui penjelasan visual, animasi, narasi, *backsound* dan *sound effect* untuk lebih menekankan materi yang dimuat dalam video.
- c. *Shakai gengogaku* atau dalam bahasa Indonesia sosiolinguistik merupakan ilmu antardisiplin antara sosiologi dengan linguistik, dua bidang ilmu empiris yang mempunyai kaitan erat. Ilmu ini mempelajari mengenai kaitan antara bahasa dengan penggunaannya dalam masyarakat

