

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pembelajaran yang dilakukan sebagian besar menggunakan media konvensional yang berupa buku paket atau buku pedoman lainnya yang menjadi kebiasaan saat belajar. Selain menggunakan media konvensional berupa buku, kebanyakan pengajar juga menggunakan metode ceramah saat memaparkan materi.

Dengan adanya perkembangan IPTEK, pemilihan media pembelajaran juga memiliki variasi diantaranya menggunakan media video, film, audio dan lain sebagainya yang tentunya melibatkan IPTEK tersebut. Penggunaan IPTEK juga termasuk dalam mengikuti perkembangan dan kebutuhan jaman yang serba digital saat ini.

Sejalan dengan Ghavifekr & Rosdy (2015) menyebutkan bahwa teknologi telah mengubah cara pikir, cara belajar dan cara kerja masyarakat. Dalam bidang pendidikan, teknologi dapat membantu tenaga pendidik dalam menghadapi tantangan global. Hal ini mendorong adanya dukungan dari menteri pendidikan di berbagai negara di dunia untuk semakin menggiatkan pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan sehingga generasi muda memiliki harapan tinggi untuk mengembangkan diri dan siap menghadapi kebutuhan global.

Zubaidah (2018) menerangkan bahwa di Indonesia juga sudah mencanangkan upaya untuk memperbaiki kualitas pendidikan dengan menerapkan Kurikulum 2013 yang secara garis besar mendorong siswa untuk lebih inovatif dan kreatif dengan kemampuan berpikir kritis (kemampuan 4C) yang diasah melalui pembelajaran dengan eksplorasi materi secara mandiri yang diwujudkan dengan cara penggunaan teknologi untuk menghasilkan media pembelajaran.

Sebagai usaha untuk memenuhi tuntutan tersebut, mahasiswa telah menerapkan teknologi pada setiap kegiatan pembelajarannya. Dengan menggunakan teknologi dalam pembelajaran akan memberikan manfaat yaitu adanya kesempatan yang sama bagi seluruh mahasiswa untuk belajar, tidak dibatasi hanya di dalam ruang kelas dan mengikuti gaya belajar masa kini. Jika hanya menggunakan media konvensional berupa buku saja tidak akan menjangkau pemahaman mahasiswa. Penggunaan media konvensional juga membuat mahasiswa tidak bisa berkembang dengan baik dan dapat membatasi kemampuan mereka untuk bersaing di dunia nyata.

Terdapat banyak aplikasi, *website* dan media lainnya yang dimanfaatkan untuk menunjang pembelajaran jarak jauh. Media saat ini sudah menjadi bagian dari pembelajaran mahasiswa maupun siswa di sekolah. Seiring dengan berjalannya waktu, media tersebut juga sudah melekat dalam kegiatan pembelajaran mahasiswa karena media tersebut dapat diakses dengan perangkat pribadi seperti laptop dan *handphone*.

Penggunaan media pembelajaran bertujuan untuk mengantarkan sebuah materi/informasi kepada penerimanya dan digunakan untuk memenuhi fungsi-fungsinya (Fuady & Mutalib, 2018). Menggunakan media pembelajaran dapat menjadi kunci untuk membuat peserta didik memiliki kemampuan HOT atau *Higher Order Thinking* yang berarti peserta didik akan mendapatkan kemampuan untuk berpikir kritis (Tileston, 2004). Hal ini juga sejalan dengan penerapan Kurikulum 2013 yang berfokus pada pembelajaran *Student Center* merupakan pembelajaran yang menerapkan 4C (*Critical thinking, Communication, Creativity dan Collaboration*) yang mendorong peserta didik untuk belajar dengan mandiri.

Penggunaan media harus disesuaikan dengan level pembelajar seperti contoh pelajar yang duduk di bangku kuliah saat ini (kurang lebih berusia 18-22 tahun) akan dikategorikan dalam generasi Z karena lahir pada kisaran tahun 1995-2009 (Cilliers, 2017; Luluhima et al., 2016). Generasi Z cenderung menyukai pembelajaran dengan media audio visual yang bergantung pada kecanggihan teknologi, mudah memahami contoh yang lebih relevan dan nyata. Video pembelajaran adalah jenis media pembelajaran yang tepat diterapkan untuk generasi ini (Luluhima et al., 2016).

Media jenis audio-visual yang berupa video akan sangat membantu peserta didik dalam memahami materi karena penyampaiannya yang menarik dan dapat dipahami dengan baik. Selain itu, ilustrasi yang digunakan dapat membangun pola pemahaman peserta didik sehingga akan terbentuk sebuah ingatan yang melekat yang berpotensi menjadi *Long-term Memory* atau memori jangka panjang.

Memanfaatkan *toonly* dapat menjadi salah satu pilihan untuk menciptakan sebuah video animasi yang berisi materi pembelajaran yang disertai dengan gambar/kartun yang bergerak. *Toonly* merupakan salah satu program *online* yang tersedia di internet yang berfungsi sebagai aplikasi untuk membuat presentasi atau video. Program ini memiliki kelebihan berupa penggunaannya yang mudah dengan hasil berupa video dengan tampilan animasi yang sudah tersedia sehingga tidak perlu lagi untuk membuat animasi secara manual. (<https://www.toonly.com/>)

Dalam menciptakan sebuah video, sebaiknya menggunakan narasi yang lebih singkat dengan langsung menuju pada intinya sehingga siswa lebih cepat menangkap maksud dari informasi yang disampaikan. Selain narasi yang singkat, ada juga penggunaan musik latar atau *background* yang dapat dimanfaatkan agar video tidak terlihat monoton dan membosankan. Video yang diciptakan dapat diunggah dan diakses melalui perangkat telepon genggam yang dimiliki masing-masing siswa. Dengan begitu, video pembelajaran dapat diakses dimanapun dan kapanpun saat diperlukan.

Mata kuliah *Bunpo Shochukyu* merupakan mata kuliah wajib dengan bobot 3 sks yang membahas tentang tata bahasa Jepang dasar-menengah. Sebagai upaya untuk menguasai suatu bahasa dengan baik, diperlukan adanya pemahaman yang baik dan benar terkait tata bahasanya. Studi mengenai kelas kata dan infleksinya, fungsi dan hubungan kata-kata dalam kalimat dipelajari dalam tata bahasa (Merriam Webster, 2022). Jika mata kuliah ini tidak dapat dipahami dengan baik maka akan berdampak pada mata kuliah lainnya seperti mendengarkan atau berbicara.

Berdasarkan hasil wawancara semi terstruktur dalam studi pendahuluan dengan dosen pengampu 1 dan 2 mata kuliah *Bunpo Shochukyu*, pengampu mata kuliah tersebut mengalami hambatan seperti kurangnya persiapan materi dalam penyesuaian media yang digunakan saat pembelajaran daring. Banyak video pembelajaran yang ada pada *Youtube* yang dapat digunakan sebagai penunjang namun hal itu dirasa kurang tepat karena durasi video di *Youtube* dirasa sangat panjang (sekitar 20 menit atau lebih) yang membuat mahasiswa cepat bosan karena penjelasannya monoton dan kurang menarik. Adapun beberapa video yang diproduksi juga dirasa belum maksimal karena singkatnya waktu sehingga menjadi kurang menarik. Selain video yang memiliki durasi yang panjang, pemaparan materi juga dirasa kurang maksimal karena harus menyesuaikan dengan buku pedoman yang digunakan oleh mahasiswa sehingga pembelajaran menjadi seragam dan sama.

Selain hasil wawancara secara garis besar yang didapatkan dari kedua dosen pengampu, secara rinci disimpulkan bahwa dosen pengampu 1 belum memerlukan adanya pengembangan video pembelajaran di kelas. Hal ini dibuktikan dengan adanya hasil kuesioner melalui *Google Form* pada mahasiswa semester 2 terkait media yang digunakan di kelas. Sebanyak 38 responden dari kelas A maupun kelas B menyatakan bahwa sebagian besar dari mahasiswa tersebut belum memerlukan adanya media yang baru berdasarkan kesediaan, kesiapan dan kemampuan dalam menggunakan perangkat untuk mengakses media tersebut. Selain itu, dalam pertanyaan terbuka mahasiswa lebih banyak menyatakan bahwa video yang digunakan oleh dosen pengampu

1 dalam kegiatan belajar sudah tepat dan dapat membantu mahasiswa dalam belajar sehingga mereka belum memerlukan adanya media yang baru.

Dibandingkan dengan dosen pengampu 1, hasil kuesioner dari mahasiswa yang ada dalam kelas dosen pengampu 2 mendapatkan hasil yang berbeda. Dapat disimpulkan bahwa mahasiswa dalam kelas dosen pengampu 2 memerlukan adanya pengembangan video pembelajaran terkait dengan mata kuliah.

Hal ini dibuktikan dengan hasil dari kuesioner yang disebarakan melalui *Google Form* dengan responden sebanyak 40 orang mahasiswa peserta kuliah. Dalam kesimpulan hasil kuesioner, mahasiswa menjawab bahwa video dari *youtube* yang digunakan terlalu panjang (10%), sulit dimengerti (7,5%), kendala sinyal (15%), monoton (10%) dan kendala lainnya yang menghambat pembelajaran. Adapun saat pertanyaan terkait pengembangan media, sebanyak 70% mahasiswa memberikan jawaban memilih media audio visual untuk pembelajaran mereka.

Mahasiswa juga memberikan jawaban sehubungan dengan kesiapan mereka saat menghadapi pembelajaran berbasis media digital dengan hasil bahwa mereka memiliki peralatan untuk mengakses media pembelajaran digital (40%), mampu mengoperasikan media (30%) dan memiliki akses internet (32%) saat menggunakan media digital.

Kuesioner lanjutan dilakukan untuk menggali informasi lebih jauh terkait bagaimana karakteristik video pembelajaran yang diperlukan mahasiswa. Kuesioner lanjutan dijawab oleh 39 orang mahasiswa dengan hasil bahwa

durasi video yang diinginkan ialah 6-10 menit (33,3%), video pembelajaran dengan menggunakan animasi (94,9%), dilengkapi *backsound* (61,5%), materi dengan pola kalimat dan contoh kalimat yang sesuai (51,3%), materi dari berbagai sumber (74,4%), penyediaan video yang dapat diakses melalui *google drive*, *youtube*, dan lainnya (51,3%).

Dalam pembuatan video pembelajaran, kedua dosen pengampu menyatakan bahwa video pembelajaran yang baik ialah video yang dapat meningkatkan motivasi dan minat mahasiswa dalam pembelajaran *Bunpo Shochukyu*. Durasi yang digunakan juga tidak lebih dari 6 menit sehingga mahasiswa masih tetap fokus dalam penjelasan video.

Berdasarkan dari hasil studi pendahuluan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa pada mata kuliah *Bunpo Shochukyu* terutama pada kelas dosen pengampu 2 membutuhkan adanya pengembangan sebuah media pembelajaran yang dilengkapi dengan animasi dan *backsound*. Video pembelajaran yang dikembangkan memiliki kelebihan seperti dapat memudahkan mahasiswa dalam menemukan ide/topik utama dalam sebuah materi apabila belum memahami materi yang ada di buku dan memudahkan mahasiswa untuk memahami materi saat tidak ada bantuan *PPT* dan sulit memahami saat mendengarkan langsung. Adanya inovasi dengan menampilkan *slide* dan animasi pada video membuat mahasiswa memiliki gambaran nyata terhadap apa yang sedang mereka pelajari.

Salah satu contoh penggunaan video animasi *Toonly* dengan menggunakan animasi/ilustrasi yang menarik yaitu pada bab 39 mengenai

perpindahan suatu objek. Contoh dari isi materi kalimat tersebut ialah “家へ帰る途中で、猫を見ました。” yang artinya ‘saat perjalanan pulang, (saya) melihat kucing’. Dalam pola kalimat tersebut dapat ditampilkan adanya 2 animasi yang terdiri dari satu animasi bergerak yang menggambarkan seseorang yang sedang berjalan dan satu animasi seekor kucing. Narasi juga ditambahkan untuk memperjelas isi *slide* dan juga melatih *hatsuon* saat membaca kalimat.

Menggunakan cara penyampaian materi seperti ini dapat menstimulasi pemahaman siswa dengan adanya gambar dan suara langsung yang terdapat pada kehidupan sekitar saat memperagakan sebuah pola kalimat sehingga belajar menjadi lebih menyenangkan dan efektif.

Pembelajaran dengan video animasi *Toonly* ini termasuk ke dalam model pengembangan *MDLC*. Metode *MDLC* atau *Multimedia Development Life Cycle* yang memiliki enam tahapan yaitu Konsep (*Concept*), Perancangan (*Design*), Pengumpulan Bahan (*Material Collecting*), Pembuatan (*Assembly*), Pengujian (*Testing*) dan Distribusi (*Distribution*).

Berdasarkan hasil observasi dan sumber referensi terkait topik penelitian, dalam pembelajaran perlu adanya pengembangan media video animasi *Toonly* yang digunakan pada mata kuliah *Bunpo Shochukyu* Bab 38-40. Penelitian ini juga bertujuan agar mahasiswa dapat mengkaitkan seluruh materi dengan kehidupan nyata dengan contoh-contoh kalimat yang ada pada video, mempersiapkan mahasiswa untuk memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran, memacu motivasi dan minat mahasiswa dalam belajar dan

mempersiapkan media yang dapat diakses kapanpun dan dimanapun dengan menggunakan buku *Minna no Nihongo II* sebagai referensi utama.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, terdapat identifikasi masalah yaitu:

1. Penggunaan media berbasis teknologi belum dimaksimalkan dalam pembelajaran
2. Media yang digunakan akan berpengaruh terhadap pemahaman mahasiswa.
3. Kurangnya persiapan mahasiswa untuk mempelajari materi.
4. Kurangnya persiapan media video animasi karena terbatasnya waktu.
5. Gaya belajar mahasiswa yang berbeda.
6. Belum menemukan media yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran mahasiswa.

1.3. Pembatasan Masalah

Untuk mencapai penelitian yang terarah dan lebih baik, maka permasalahan yang ditemukan harus dibatasi sehingga lebih berfokus pada permasalahan inti. Maka dari itu, permasalahan dalam penelitian ini dibatasi hingga pembuatan media pembelajaran dengan video animasi *Toonly* dalam mata kuliah *Bunpo Shochukyu* dengan menampilkan animasi dan *background* saat menampilkan pola kalimat dan contoh kalimat. Materi yang digunakan ialah materi *Bunpo Shochukyu* pada Bab 38-40 berdasarkan buku pedoman *Minna no Nihongo II*.

Saat video pembelajaran sudah selesai dibuat, video tersebut akan diuji oleh ahli media, ahli materi dan uji kelompok kecil untuk mengetahui bagaimana kualitas dari video tersebut sebelum diunggah ke *E-Learning* Undiksha dan

Youtube. Melalui video pembelajaran yang dibuat, diharapkan agar mahasiswa dapat memiliki kemampuan untuk menguasai pola kalimat dengan baik.

1.4. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, permasalahan yang ditemukan dapat dirumuskan sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah video animasi *Toonly* yang tepat digunakan dalam mata kuliah *Bunpo Shochukyuu* pada Bab 38-40 di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan video animasi *Toonly* dalam mata kuliah *Bunpo Shochukyuu* pada Bab 38-40 di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari adanya pengembangan video animasi *Toonly* yang pertama, ialah untuk mengembangkan video animasi *Toonly* yang tepat digunakan dalam mata kuliah *Bunpo Shochukyuu* pada Bab 38-40 di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Kedua, untuk menganalisis tingkat kelayakan video animasi *Toonly* dalam mata kuliah *Bunpo Shochukyuu* pada Bab 38-40 di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini ialah media pembelajaran berupa video animasi berbasis *Toonly* yang dilengkapi dengan animasi dan *backsound*. Materi yang digunakan ialah materi *Bunpo Shochukyuu* pada Bab

38-40 dengan menggunakan buku *Minna no Nihongo II* sebagai pedoman. Materi seperti pola kalimat yang mirip perlu adanya penjelasan lebih lengkap sehingga mahasiswa bisa memahami dan menggunakan pola kalimat tersebut dengan tepat.

Produk yang dibuat berjumlah 3 video dengan bab materi yang berbeda. Satu video difokuskan untuk satu bab sehingga mudah untuk dicari kembali dan tidak terlalu banyak berisi penjelasan.

Video yang dibuat menggunakan durasi kurang lebih 6-10 menit dengan materi yang rampung dan tidak monoton sehingga mahasiswa tidak bosan.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan penelitian media pembelajaran ini penting untuk dilakukan karena dapat membantu pengajar dalam memberikan materi *Bunpo Shochukyu* Bab 38-40 dan memudahkan mahasiswa dalam memahami dan mengakses materi kapanpun dan dimanapun. Pengembangan ini diharapkan dapat menjadi penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran dalam mata kuliah *Bunpo Shochukyu*. Media pembelajaran berupa video animasi dengan *toonily* pada penelitian ini menggunakan buku *Minna no Nihongo II* sebagai referensi.

Pada pembelajaran sebelumnya, dosen menggunakan *Youtube* dalam pembelajaran dengan durasi yang terlalu lama (sekitar 20 menit atau lebih) sedangkan pembelajaran di kelas hanya 45 menit dalam satu SKS dan pembelajaran *Bunpo Shochukyu* harus menyelesaikan 25 bab pada tiap semester sesuai dengan kurikulum yang digunakan.

Dengan adanya video animasi *Toonly* yang dibuat, mahasiswa dapat mengakses materi baik itu sebelum pembelajaran dimulai atau sesudah jam mata kuliah untuk mempelajari kembali sehingga materi tersebut dapat diingat dengan baik oleh mahasiswa dan video tersebut juga dapat diakses secara berulang-ulang.

Pengembangan media pembelajaran ini dapat membantu dosen maupun mahasiswa dalam pembelajaran karena dapat meningkatkan motivasi dan minat mahasiswa dengan digunakannya video animasi *Toonly* yang menarik.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini ialah media pembelajaran yang berbasis *Toonly* bertujuan untuk membantu mahasiswa dan dosen dalam pembelajaran, menarik minat dan merangsang motivasi mahasiswa dalam pembelajaran *Bunpo Shochukyu*.

Penggunaan media pembelajaran berupa video animasi juga memenuhi tuntutan jaman saat ini yang serba teknologi sehingga perlu adanya inovasi-inovasi dalam pembelajaran yang memanfaatkan teknologi yang mudah diakses kapan dan dimana saja.

Media yang dibuat bukan bermaksud untuk menggantikan media konvensional berupa buku pedoman yang digunakan melainkan untuk mempermudah pembelajaran mahasiswa dan dosen untuk lebih memahami materi yang ada di buku pedoman. Materi-materi yang ada pada buku pedoman disarikan melalui video animasi sehingga mahasiswa lebih mudah

mengetahui bagaimana inti dari setiap materi yang ada pada buku pedoman tersebut.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan media video pembelajaran ini dalam mata kuliah *Bunpo Shochukyu* materi yang dipelajari sebanyak 3 bab dengan produk akhir berupa video pembelajaran berbasis *Toonly* yang nantinya akan digunakan dalam proses pembelajaran oleh dosen mata kuliah *Bunpo Shochukyu*.

1.9 Definisi Istilah

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ialah untuk menggali informasi lebih dalam terkait kebutuhan di lapangan kemudian dikembangkan menjadi sesuatu yang baru sehingga dapat menyelesaikan permasalahan yang ada. Hasil/produk dari penelitian pengembangan dapat berupa perangkat keras (buku, LKS dan sejenisnya) dan perangkat lunak yang dapat diakses melalui handphone dan laptop.

2. *Bunpo Shochukyu*

Bunpo Shochukyu merupakan tata bahasa atau gramatika yang ada dalam Bahasa Jepang yang didalamnya memuat pola kalimat, partikel, kosakata dan lain sebagainya yang digunakan untuk membentuk suatu kalimat.

3. Media Pembelajaran

Kata media berakar dari kata dalam bahasa latin yaitu “medium” yang berarti perantara (Sumiharsono dan Hasanah, 2017). Media pembelajaran ialah sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan yang berasal dari sumber yang terencana sehingga dapat menciptakan suatu kondisi belajar yang

kondusif yang penerimanya dapat mengikuti proses pembelajaran dengan efektif dan efisien.

4. Video

Video merupakan singkatan dari kata *visual* dan *audio*. Jika dijabarkan, *vi* berarti visual atau gambar sedangkan *deo* yang berarti suara. Dapat disimpulkan bahwa video ialah seperangkat media atau komponen yang dapat menghasilkan gambar dan suara dalam waktu yang sama yang mengandung pesan atau ide terkait. Hakikat video ialah mengubah sebuah gagasan atau ide yang ditayangkan menjadi suara dan gambar. Menurut jenisnya, video dapat dibagi menjadi 5 yaitu berita, cerita, dokumenter, presentasi dan pembelajaran.

5. *Toonly*

Toonly merupakan sebuah aplikasi perangkat lunak berbasis online yang dapat menghasilkan video dengan menggunakan gambar, suara, musik, teks dan yang lainnya yang dibutuhkan oleh penggunanya untuk menghasilkan sebuah video yang memuat sebuah informasi/pesan.

