

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah suatu proses interaksi antara pelajar dan pendidik yang bersumber belajar di lingkungan belajar (Suardi, 2018: 7). Suatu kegiatan mengajar siswa atau usaha membiarkan siswa untuk belajar disebut belajar. Jadi, belajar juga dapat diartikan sebagai suatu keadaan yang diciptakan dengan adanya kegiatan pembelajaran. Riyana (2011) menyatakan dalam proses pembelajaran, terdapat beberapa komponen, seperti tujuan pembelajaran, bahan ajar atau materi pembelajaran, media dan metode pembelajaran, peserta didik, guru, dan evaluasi. Komponen-komponen tersebut tidak bisa dipisahkan dan membentuk sebuah kesatuan dalam proses pembelajaran.

Seiring berkembangnya zaman, penggunaan teknologi yang berkaitan dengan komponen pembelajaran juga semakin berkembang. Salah satu komponen dalam proses pembelajaran yang berkembang seiring perkembangan zaman, yaitu media pembelajaran. Media pembelajaran adalah hal yang penting dalam pembelajaran. Pada tahap orientasi pembelajaran, penggunaan media pembelajaran akan membantu penyampaian isi pelajaran dan proses pembelajaran yang efektif saat itu (Angkowo dan Kosasih, 2007: 14). Media pembelajaran yang layak diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang baik.

Nurdyansyah (2019: 60) menyatakan bangkitnya minat dan keinginan yang baru, rangsangan dan motivasi belajar, serta terpengaruhnya psikologis peserta didik saat menggunakan media dalam proses pembelajaran. Gairah belajar

juga bisa bangkit dalam penggunaan media, sehingga peserta didik bisa belajar mandiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya. Bentuk penggunaan teknologi dalam media pembelajaran salah satunya disebut video animasi. Media audio dan visual yang digabungkan dengan tujuan untuk menarik perhatian pelajar disebut video animasi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan wawancara dosen pengampu 2 pada mata kuliah *bunpo shochukyu* di program studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA), diakui bahwa media pembelajaran yang digunakan kurang efektif. Terdapat dua dosen pengampu pada perkuliahan *bunpo shochukyu*. Rentang waktu dosen pengampu 1 mengajar, yaitu pada pertemuan pertama sampai Ujian Tengah Semester (UTS). Rentang waktu dosen pengampu 2 mengajar, yaitu pada pertemuan setelah UTS sampai Ujian Akhir Semester (UAS). Media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran *bunpo shochukyu* oleh dosen pengampu 1 adalah video pembelajaran, sedangkan dosen pengampu 2 adalah media visual berupa *PowerPoint* dan menggunakan video pembelajaran dari *YouTube*. Menurut dosen pengampu 1 dan 2, motivasi mahasiswa dan media pembelajaran saling berkaitan. Jika media pembelajarannya menarik, maka motivasi belajar mahasiswa akan meningkat.

Tidak ada kendala saat disebarkan kuesioner kepada mahasiswa terkait video pembelajaran yang sudah disiapkan oleh dosen pengampu 1. Menurut mahasiswa, media pembelajaran yang digunakan oleh dosen pengampu 1 bisa dipahami, dan efektif untuk perkuliahan. Akan tetapi, pada video pembelajaran dari *YouTube* yang digunakan oleh dosen pengampu 2 terdapat kendala. Walaupun sudah menggunakan video pembelajaran dari *YouTube*, menurut dosen

pengampu 2, mahasiswa masih kurang paham dengan materi saat diadakan pengecekan pemahaman.

Hasil studi pendahuluan wawancara diperkuat dengan hasil kuesioner yang sudah dijawab oleh 40 mahasiswa dari total 43 peserta kuliah *bunpo shochukyu*. Komentar mahasiswa mengenai kekurangan video pembelajaran dari *YouTube*, yaitu durasi pada video terlalu panjang (lebih dari 10 menit) dan penjelasan yang monoton (nada bicara datar dan kurang interaksi dengan penonton), sehingga mahasiswa sulit mengerti dan merasa bosan. Mahasiswa pun menyatakan media audio visual untuk pembelajaran *bunpo shochukyu* perlu dikembangkan. Selain itu, mahasiswa sudah memiliki alat dan bisa mengoperasikannya untuk mengakses media pembelajaran berteknologi digital, sekaligus memiliki akses internet untuk mengoperasikan. Bisa disimpulkan bahwa mahasiswa sudah siap dengan media pembelajaran berbasis digital.

Untuk bisa menelusuri lebih lanjut mengenai karakteristik video pembelajaran yang diperlukan mahasiswa, maka penyebaran kuesioner studi pendahuluan lanjutan dilakukan. Sebanyak 39 mahasiswa sudah menjawab kuesioner lanjutan. Mahasiswa menginginkan video pembelajaran berdurasi 6-10 menit dilengkapi dengan animasi dan *backsound*. Video pembelajaran yang diinginkan bisa diakses secara *online*.

Berdasarkan studi pendahuluan, dikembangkan video animasi untuk mata kuliah *bunpo shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Video animasi memuat tiga bab yang terdapat pada buku *Minna no Nihongo 2*, yaitu bab 44, 45, dan 46.

Pada masing-masing bab, terdapat dua sampai lima pola kalimat. Pada bab 44 mencakup lima pola kalimat, yaitu *-sugimasu*, *-yasui desu*, *-nikui desu*, *-ku shimasu*, dan *-ni shimasu*. Dalam bab 45 terdapat cakupan dari dua pola kalimat, diantaranya *-baai wa* dan *-noni*. Sedangkan pada bab 46 mencakup tiga pola kalimat, yaitu *-tokoro desu*, *-ta bakari desu*, dan *-hazu desu*. Bab lain yang dibahas pada buku *Minna no Nihongo* akan dikerjakan dengan media video animasi pada penelitian lain.

MDLC merupakan model pengembangan yang digunakan. MDLC merupakan metode yang dikhususkan dalam pembuatan produk multimedia dan tiga tahap metode ini sifatnya fleksibel (Cahyadi dkk, 2020). Penggunaan MDLC sebagai model pengembangan karena metode ini sesuai untuk mengembangkan dan merancang yang berupa kombinasi dari suara, media gambar, animasi, video, dan lain-lain (Hakim dkk, 2022).

Pembuatan video animasi juga disesuaikan dengan kriteria Bunchner (2018). Bunchner (2018) mengungkapkan bahwa efektivitas pengembangan video pembelajaran yang baik, yaitu perancangan video yang baik, sesi diskusi setelah menonton video, durasinya singkat, pemateri menjelaskan dengan antusias dan tidak monoton, video mengandung kuis, dan video dibagi menjadi beberapa bagian. Oleh karena itu, pengembangan video mempertimbangkan karakteristik tersebut. Mahasiswa diharapkan merasa lebih antusias, efektif dan efisiensi penggunaan media video pembelajaran.

Video animasi yang dibuat menggunakan *software Toonly*. *Toonly* merupakan *software* untuk membuat video animasi edukasi. Pada *Toonly*, sudah disediakan beberapa fitur yang menarik untuk membuat video animasi. Video

animasi bisa dilengkapi dengan animasi yang menarik, narasi yang mudah dimengerti, dan *background* yang menyenangkan, namun tidak mengganggu proses pembelajaran. Hal ini dibuat dengan tujuan pembelajaran menjadi tidak membosankan. Selain itu, video pembelajaran bisa diakses melalui *gadget* sehingga mahasiswa dapat belajar di mana pun dan kapan pun. Selain itu, mahasiswa bisa mengunduh video dan memutarinya berkali-kali.

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Rusanti dan Dewi (2021), tentang mengembangkan media video animasi *Powtoon* pada pembelajaran bahasa Inggris untuk perawat. Penelitian tersebut menghasilkan keefektifan video animasi *Powtoon* untuk pembelajaran bahasa Inggris. Dalam penelitian ini, media yang dikembangkan adalah video animasi. Hal yang membedakan dengan penelitian terdahulu, yaitu penelitian ini menggunakan *Toonly* yang dilengkapi fitur yang lebih menarik, pembuatan akun yang lebih ekonomis, dan video yang dihasilkan bisa diunduh dalam berbagai resolusi.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ada, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Kurangnya persiapan mahasiswa dalam mempelajari *bunpo shochukyū*. Hal tersebut dikarenakan kendala kuota dan sinyal pada mahasiswa untuk mengakses video pembelajaran di *YouTube* yang durasinya panjang.
2. Durasi video yang digunakan oleh dosen pengampu 2 terlalu panjang dengan penjelasan yang monoton, sehingga mahasiswa merasa mudah bosan dan sulit memahami materi.

3. Mahasiswa enggan bertanya saat ada materi yang kurang dimengerti, sehingga kesulitan menjawab tes yang diadakan dosen pengampu 2.

1.3 Pembatasan Masalah

Pola kalimat yang dipelajari pada *bunpo shochukyu* yang diampu oleh dosen pengampu 2 terdapat beberapa bab. Namun, penelitian ini dibatasi pada mengembangkan video animasi *Toonly* pada bab 44-46. Kemudian dianalisis kelayakan video animasi *bunpo shochukyu* yang dikembangkan dari bentuk videonya. Agar sesuai dengan mata kuliah *bunpo shochukyu* bab 44-46.

Video animasi yang dikembangkan berupa animasi *Toonly*. Video tersebut berisi penjelasan mengenai pola kalimat sekaligus contohnya yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari.

1.4 Rumusan Masalah

Menurut latar belakang penelitian, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut.

1. Bagaimanakah video animasi *Toonly* yang sesuai untuk mata kuliah *bunpo shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan video animasi *Toonly* untuk mata kuliah *bunpo shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA?

1.5 Tujuan Pengembangan

Menurut rumusan masalah, maka tujuan pengembangan sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan video animasi *Toonly* yang sesuai untuk mata kuliah *bunpo shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.
2. Untuk menganalisis tingkat kelayakan video animasi *Toonly* untuk mata kuliah *bunpo shochukyu* di Prodi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan menghasilkan media pembelajaran video animasi *Toonly* yang layak digunakan untuk mata kuliah *bunpo shochukyu*. Video animasi ini diharapkan juga mampu membuat mahasiswa antusias dan mudah memahami materi pada *bunpo shochukyu*, khususnya bab 44-46. Selain bagi mahasiswa, video animasi ini juga diharapkan bisa membantu dosen pengampu. Dosen pengampu bisa menayangkan video animasi ini dan meminta mahasiswa untuk menonton dan memahaminya. Berkaitan dengan efisiensi waktu, dosen pengampu pun tidak perlu lagi menjelaskan pengantar materi berulang-ulang pada bab tersebut.

Berdasarkan metode yang digunakan, yaitu metode MDLC serta spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan video animasi ini adalah video animasi *Toonly* dengan contoh disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari. Pengembangan video animasi *Toonly* menghasilkan tiga video dengan durasi masing-masing kurang dari 10 menit. Gruber dan Bunchner (2017) durasi video pembelajaran yang kurang dari 10 menit lebih disukai pelajar. Contoh kalimat materi dari video animasi ini tidak hanya pada buku *Minna no Nihongo 2* bab 44-46, tetapi juga bersumber dari kehidupan sehari-hari.

Teknik pembuatan video menggunakan animasi *Toonly* membuat video lebih menarik. *Toonly* digunakan karena *software* ini fiturnya menarik dan lengkap. Selain itu biaya pembuatan akun pada *Toonly* lebih ekonomis. Video animasi disebar dalam bentuk pranala *YouTube* kepada ahli media, ahli materi, dan enam mahasiswa di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA dan diunggah ke kanal *YouTube bunpo shochukyu*.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran bisa dipahami sebagai media penunjang pembelajaran. Berdasarkan pernyataan studi pendahuluan yang sudah dilakukan, dosen pengampu 2 menyatakan pemahaman mahasiswa masih kurang saat diadakan *drill*. Walaupun sudah menggunakan media video pembelajaran dari *YouTube*. Menurut mahasiswa, video pembelajaran tersebut kurang efektif untuk perkuliahan *bunpo shochukyu*. Mahasiswa perlu pengembangan media pembelajaran audio visual pada *bunpo shochukyu* yang diampu oleh dosen pengampu 2.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pengembangan video animasi ini penting dilakukan karena diperlukan untuk membantu proses pembelajaran *bunpo shochukyu* menjadi menarik dan memudahkan mahasiswa memahami *bunpo shochukyu* bab 44-46. Media yang mudah diakses dan praktis.

Selain itu, cara penyampaian dosen berkenaan dengan materi menjadi lebih efektif dan mampu menuntun mahasiswa berpikir kritis, kreatif, komunikatif, dan kolaboratif karena menerapkan teknologi dalam media pembelajaran. Tidak hanya untuk pembelajaran daring, dalam pembelajaran luring pun media pembelajaran ini bisa digunakan.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi dalam penelitian pengembangan ini meliputi.

1. SKS mata kuliah *bunpo shochukyu* yang kurang, yaitu terdapat 26 bab namun hanya 12 kali pertemuan yang menyebabkan padatnya pembelajaran.
2. Menurut hasil studi pendahuluan wawancara, pemahaman mahasiswa kurang karena kesulitan dalam pengerjaan *drill*.
3. Menurut hasil studi pendahuluan kuesioner, video pembelajaran yang digunakan dosen pengampu 2 kurang efektif. Sehingga memerlukan video animasi untuk menunjangnya.

1.8.2 Batasan Penelitian Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini meliputi.

1. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran video animasi *Toonly* yang berisi materi *bunpo shochukyu* pada buku *Minna no Nihongo* bab 44, 45, dan 46.
2. Media ini bisa digunakan pada perkuliahan *bunpo shochukyu* agar mempermudah proses pembelajaran.

1.9 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian pengembangan video animasi ini sebagai berikut.

1. *Bunpo shochukyu* merupakan mata kuliah konten wajib yang harus dikuasai dengan baik agar bisa menjadi fondasi untuk pembelajaran mata kuliah yang lain.

2. *Toonly* merupakan program aplikasi secara daring di internet yang berfungsi untuk membuat video animasi.
3. *Minna no Nihongo* adalah buku pengantar yang digunakan untuk mempelajari bahasa Jepang di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA.

