

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Menurut Asyhar (2012), media pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan atau menyalurkan pesan dari sumber secara terencana. Dengan begitu akan terjadi lingkungan belajar yang kondusif di mana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Sedangkan menurut Briggs (1977), media pembelajaran diartikan sebagai sebuah sarana fisik untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran seperti buku, film, video, *slide*, dan sebagainya. Jadi dari kedua pendapat di atas dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah sarana fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran untuk menciptakan lingkungan belajar yang kondusif supaya proses belajar berjalan secara efisien dan efektif.

Meskipun begitu, media pembelajaran juga dapat memberikan efek sebaliknya apabila media yang dipilih tidak sesuai dengan tujuan, kebutuhan serta kompetensi yang ingin dicapai. Media pembelajaran memiliki banyak pilihan meliputi media visual, media audio, media *audio visual* dan sebagainya. Dalam pilihan tersebut, sebagai seorang pengajar harus memperhatikan media pembelajaran yang dipilih dan mampu mengaplikasikannya dengan baik sehingga media pembelajaran dapat berguna secara efektif seperti contoh permasalahan yang terjadi pada mata

kuliah *shakai gengogaku* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha. *Shakai gengogaku* atau Sociolinguistik Jepang sendiri merupakan cabang ilmu yang melihat hubungan sosial masyarakat dengan bahasa dan lebih terkhusus pada fenomena-fenomena masyarakat di Jepang.

Berdasarkan studi pendahuluan melalui wawancara pada tanggal 24 Juni 2020 dengan dosen pengampu mata kuliah *shakai gengogaku* untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang semester 7 tahun ajaran ganjil 2018/2019, terdapat kendala yang terletak pada sumber belajar yang digunakan, yaitu modul buku ajar. Permasalahannya ialah mahasiswa kesulitan untuk menggunakan modul tersebut karena menggunakan bahasa Inggris akademis dengan kompleksitas yang tinggi dan belum ada alternatif lain dalam versi bahasa Indonesia untuk buku yang khusus mengkaji sociolinguistik Jepang. Adapun modul sumber belajar yang digunakan saat ini 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).

Dosen pengampu juga telah mencoba melakukan antisipasi dengan mencari media berupa video pembelajaran dari internet agar dapat membantu menyampaikan materi dengan lebih sederhana dan mudah dimengerti. Namun sayangnya video pembelajaran yang dicari belum tersedia dan hanya tersedia untuk topik sociolinguistik secara umum bukan khusus tentang sociolinguistik Jepang. Dari pemaparan tersebut diketahui bahwa dosen pengampu mengalami kendala pada media pembelajaran yang digunakan serta

memerlukan alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh mahasiswa.

Setelah diketahui permasalahan di atas, dilakukan penelitian pendahuluan dengan mengambil sampel kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang tahun ajaran 2019/2020 yang mengikuti mata kuliah *shakai gengogaku*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *simple random sampling*. Dan penelitian ini mengambil 15 sampel dari jumlah populasi 35 dalam angkatan mahasiswa tahun tersebut. 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.

Menanggapi kesulitan mahasiswa dalam proses pembelajaran *shakai gengogaku*, pengembangan modul dalam bahasa Indonesia dengan materi dan sub-bab yang disederhanakan tengah dilaksanakan oleh dosen pengampu 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.

Menurut Daryanto (2010: 90-91) ada beberapa kelebihan menggunakan media video dalam pembelajaran, yaitu ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai dengan kebutuhan dan video pembelajaran yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Sedangkan menurut Arief S. Sadiman (2009: 74-75), beberapa kelebihan media video dalam pembelajaran yaitu, 1) Dapat menarik perhatian untuk periode-periode yang singkat dari rangsangan luar lainnya. 2) Demonstrasi yang sulit bisa dipersiapkan dan direkam sebelumnya, sehingga pada waktu mengajar guru bisa memusatkan perhatian siswa pada penyajiannya. 3) Menghemat waktu dan rekaman dapat diputar berulang-ulang. Menurut penelitian Siti, dkk. (2019) juga 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.

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.

Metode pengembangan yang digunakan adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) karena dalam penelitian pengembangan diperlukan metode yang runtut dan sistematis dalam proses pengembangan. Maka dari itu metode ini merupakan metode yang dianggap sesuai dan cocok untuk pengembangan multimedia seperti halnya video pembelajaran.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, identifikasi masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah *shakai gengogaku* kurang sesuai.
2. Diperlukan media pembelajaran berupa video untuk memberikan gambaran awal mengenai materi dalam modul *shakai gengogaku*.
3. Tidak tersedianya video pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan pembelajaran *shakai gengogaku*, khususnya topik III: Penggunaan bahasa Jepang

1.3 Pembatasan Masalah

Penelitian ini hanya difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran untuk mata kuliah *shakai gengogaku* Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha dengan video yang hanya membahas topik III: penggunaan Bahasa Jepang. Pembatasan berguna agar penelitian hanya terfokus pada pengembangan media video pembelajaran pada topik III saja.

1.4 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, Adapun rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah bentuk video pembelajaran pada mata kuliah *shakai gengogaku*, khususnya untuk topik III: Penggunaan bahasa Jepang, di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan video pembelajaran pada mata kuliah *shakai gengogaku*, khususnya untuk topik III: Penggunaan bahasa Jepang, di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha?

1.5 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media berupa video pembelajaran pada mata kuliah *shakai gengogaku*, khususnya untuk topik III: Penggunaan bahasa Jepang, di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha.
2. Untuk menganalisis tingkat kelayakan video pembelajaran pada mata kuliah *shakai gengogaku*, khususnya untuk topik III: Penggunaan bahasa Jepang, di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini diharapkan menciptakan media pembelajaran berupa video pembelajaran yang layak untuk mata kuliah *shakai gengogaku* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Dengan adanya video pembelajaran ini juga bertujuan untuk membantu proses pembelajaran mahasiswa dalam memahami materi mata kuliah *shakai gengogaku* dengan lebih efektif khususnya topik III: Penggunaan bahasa Jepang. Dengan menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC), spesifikasi video pembelajaran adalah sebagai berikut.

1. Video dibuat berdasarkan topik III: Penggunaan Bahasa Jepang yang sesuai dengan silabus dan modul mata kuliah *shakai gengogaku*.
2. 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.
3. 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.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, dengan dibuatnya pengembangan video pembelajaran ini akan sangat membantu proses pembelajaran untuk mata kuliah *shakai gengogaku* setidaknya dapat menjadi pengantar awal dan memberikan garis besar isi setiap materi untuk memudahkan mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Undiksha memahami materi dengan lebih efektif khususnya topik III: penggunaan bahasa Jepang. Pernyataan tersebut diperoleh dari hasil studi pendahuluan yang menunjukkan proses pembelajaran mata kuliah *shakai gengogaku* tidak berjalan dengan lancar karena kurangnya media pembelajaran yang sesuai.

Video pembelajaran yang cocok untuk kebutuhan mata kuliah *shakai gengogaku* juga tidak ditemukan. Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran ini dianggap sesuai dengan kebutuhan karena media dapat digunakan di luar kelas dan akan membantu proses pembelajaran.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi penelitian pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran untuk mata kuliah *shakai gengogaku* khususnya topik III: penggunaan bahasa Jepang, sebagai berikut.

- a. Berdasarkan modul yang telah dikembangkan oleh dosen pengampu, terdapat 4 topik dan 8 BAB untuk pembelajaran mata kuliah *shakai gengogaku* di 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.

Keterbatasan penelitian pengembangan video pembelajaran untuk mata kuliah *shakai gengogaku* khususnya topik III: penggunaan bahasa Jepang adalah sebagai berikut.

- a. Video pembelajaran yang akan dikembangkan pada penelitian ini hanya video pembelajaran untuk topik III: Penggunaan bahasa Jepang. Sisanya akan dikerjakan dalam penelitian lain dalam satu naungan penelitian payung.

1.9 Definisi Istilah

1. Penelitian dan pengembangan merupakan penelitian yang dapat menghasilkan suatu produk untuk menyelesaikan suatu permasalahan. Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini dapat berupa perangkat lunak maupun perangkat keras.

2. Media pembelajaran merupakan sebuah sarana atau media yang digunakan agar pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Media pembelajaran dapat berupa video, aplikasi, buku dan sebagainya.
3. Video pembelajaran merupakan sebuah perangkat *audio-visual* yang memuat materi atau pelajaran untuk memberikan informasi atau pengetahuan untuk menunjang pembelajaran.
4. Sociolinguistik Jepang atau *Shakaigengogaku* 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 di Jepang.

