

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Bahasa merupakan media yang mampu dipergunakan untuk berkomunikasi. Peran penting bahasa di dunia pendidikan yaitu sebagai sarana berkomunikasi, baik lisan maupun tulisan. Bahasa dipergunakan sebagai wadah untuk menyalurkan ide, saran, perasaan, maupun gagasan. Mempelajari suatu bahasa diharapkan mampu mengendalikan empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, kemudian menulis. Apabila menguasai empat keterampilan dalam berbahasa, maka dapat berpengaruh pada kefasihan komunikasi yang dilaksanakan peserta didik (Rusmiyati, 2016: 101).

Kosakata merupakan unsur bahasa yang penting dengan memuat keseluruhan kata yang terdapat pada suatu bahasa dan pebendaharaan kata. Tarigan (1993:14) menyatakan bahwa, kualitas berbahasa dapat bergantung pada kualitas dan kuantitas kosakata. Tarigan (1985:85) menjelaskan bahwa, kosakata mampu memaksimalkan perkembangan aktivitas menulis, berbicara, membaca, serta menyimak. Keberhasilan individu tidak terlepas dari penguasaan kosakata. Hal ini dikarenakan jika kosakata yang dikuasai tinggi, maka menyebabkan keberhasilan pembelajaran berbahasa akan lebih terdukung serta akan mempermudah dalam menyajikan serta mendapatkan bermacam informasi baik secara lisan maupun tertulis.

Dalam dunia pendidikan, kreativitas dari seorang guru dalam menyediakan teknik pembelajaran yang inovatif sangat diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Sebagai tenaga pendidik, guru diharapkan bisa mewujudkan pembelajaran yang tepat guna, mendukung, inovatif, serta menyenangkan. Menurut Pratita (2017:1), sebagai seorang guru diharapkan mampu menstimulus peserta didik guna mampu memotivasi bakat maupun minat peserta didik agar dapat lebih terdorong atau tertarik saat mengikuti pembelajaran. Guna tergapainya keberhasilan pembelajaran, guru harus memiliki kreatifitas dengan menyediakan media pembelajaran. Media pembelajaran yang dipergunakan dalam memaksimalkan mutu belajar peserta didik juga dilandasi dengan kemampuan guru untuk menentukan media yang tepat yang nantinya dapat dipergunakan dalam mengajar, Mahnun (2012).

Ari dan Purnami (2015) menyatakan, pemakaian media pembelajaran saat proses pembelajaran mampu menghemat waktu mengajar, meminimalkan kesalahpahaman peserta didik terhadap penjelasan yang diberikan oleh guru serta mampu memaksimalkan dorongan belajar peserta didik. Media pembelajaran dapat dipergunakan sebagai sarana perantara saat aktivitas pembelajaran agar peserta didik serta guru mampu membangun interaksi yang tepat serta berdaya guna. Sedangkan, Hamalik (1986) menyatakan bahwa penerapan media pembelajaran tentu mampu menumbuhkan minat, kemauan, dorongan, serta mampu menumbuhkan dampak-dampak psikologis pada diri peserta didik. Usman (2002: 11) menyatakan bahwa keberadaan media mampu dipergunakan dalam menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, serta keinginan peserta didik sehingga keberadaan media mampu mendukung terlaksananya proses pembelajaran.

Adapun informasi awal yang diperoleh dari wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Tegallalang pada bulan Juni 2020 yaitu minimnya penggunaan media pembelajaran di sekolah. Hal tersebut yang menjadi salah satu kendala yang dialami guru guna menggapai sasaran pembelajaran bahasa Jepang. Media pembelajaran yang tersedia serta yang dipergunakan guru tergolong masih kurang dan terbatas. Hal tersebut menunjukkan bahwa sarana dan prasarana untuk mendukung penggunaan media seperti video pembelajaran masih sangat minim.

Media pembelajaran yang menjadi pendukung di sekolah hanya berupa *power point*, buku pelajaran dan kartu huruf Jepang. Jika media pembelajaran yang monoton dengan hanya memanfaatkan *power point* untuk metode ceramah atau *drill*, tentunya akan menjadikan siswa cepat merasa bosan. Oleh karena itu, media belajar yang menyenangkan yang bisa dipergunakan dalam proses belajar sangat diperlukan guna mampu menumbuhkan minat serta fokus peserta didik dalam proses pembelajaran.

Berlandaskan hasil dari penyebaran kuesioner yang diberikan kepada siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Tegallalang diketahui bahwa siswa masih cukup sulit dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Selain banyaknya kosakata bahasa Jepang, yang menjadi kendala siswa dalam menguasai kosakata yaitu kurangnya penggunaan media pembelajaran secara optimal.

Pada mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Tegallalang, penggunaan media video lagu pembelajara belum pernah digunakan. Dengan diterapkan media video lagu dalam proses pembelajaran dipandang dapat membantu peserta didik mengurangi rasa bosan saat belajar. Video lagu dapat

merangsang pertumbuhan kognitif peserta didik dan memberikan banyak kesempatan untuk berlatih. Sehingga, video lagu ini merupakan salah satu media alternatif yang tepat dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa Jepang.

Adapun keunggulan dari media video lagu pembelajaran ini diantaranya yaitu ukuran tampilannya sangat fleksibel karena dapat diatur sesuai kebutuhan, sampai ke hadapan peserta didik secara langsung, dan dapat diputar secara berulang-ulang. Video lagu pembelajaran pada dasarnya dapat membantu daya ingat peserta didik dalam belajar bahasa. Disamping itu, adanya ritme dan nada yang menghadirkan rasa senang. Peserta didik bisa menyanyikan sambil menirukan lirik yang ditampilkan dalam video lagu.

Dalam penelitian ini, akan dikembangkan media video lagu pembelajaran dalam bahasa Jepang. Sehingga, media pembelajaran dapat dipergunakan guru untuk memfasilitasi pembelajaran. Melalui media video lagu diharapkan guru dapat memberikan nuansa yang berbeda dari sebelumnya dengan harapan peserta didik lebih cepat memahami materi yang disajikan oleh guru.

Berlandaskan masalah yang ada di SMA Negeri 1 Tegallalang dan pentingnya peran media dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya dalam menguasai kosakata, maka akan dikembangkan media video lagu yang dapat menunjang proses pembelajaran. Melalui media video lagu diharapkan dapat memberikan inovasi terhadap metode pembelajaran yang baru dan dapat memunculkan suasana belajar bahasa Jepang yang menyenangkan.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Identifikasi masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Tegallalang. Jika kurang optimalnya penggunaan media menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan peserta didik mengalami kesulitan dalam menguasai kosakata. Sehingga penggunaan media pembelajaran pada orientasi pembelajaran bahasa Jepang akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran peserta didik dan penyampaian isi pelajaran.
2. Media pembelajaran yang menjadi pendukung di sekolah hanya berupa *power point*, buku pelajaran dan kartu huruf Jepang. Sehingga, kurang adanya variasi dalam penggunaan media ajar.
3. Peserta didik kurang perhatian dan konsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Jepang. Sehingga, respons peserta didik masih kurang dalam menerima pembelajaran bahasa Jepang.
4. Dari hasil penyebaran kuesioner kepada peserta didik kelas X bahasa di SMA N 1 Tegallalang dinyatakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami dan mengingat kosakata bahasa Jepang dan kurangnya media yang mendukung dalam pembelajaran bahasa Jepang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan identifikasi masalah dijelaskan bahwa masalah yang muncul masih sangat luas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian ini dapat lebih terorganisir serta teranalisis secara mendalam. Penelitian ini akan berorientasi pada

pengembangan media video lagu sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada siswa kelas X Bahasa di SMA Negeri 1 Tegallalang.

Selanjutnya setelah penelitian pengembangan media pembelajaran berupa video lagu selesai, kemudian akan dilakukan dengan uji coba produk terhadap guru dan siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Tegallalang tahun ajaran 2020/2021 dalam kelompok kecil. Maka, dengan adanya pengembangan media berupa video lagu diharapkan peserta didik dapat menguasai dan mengingat kosakata bahasa Jepang dengan baik.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berlandaskan pembatasan masalah tersebut, sehingga dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut :

1. Bagaimanakah bentuk dari media pembelajaran berupa video lagu yang sesuai untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang di kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Tegallalang ?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan media pembelajaran video lagu yang sesuai untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang di kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Tegallalang ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari pengembangan ini yaitu :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video lagu yang sesuai untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang di kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Tegallalang.

2. Untuk menganalisis tingkat kelayakan media pembelajaran berupa video lagu yang sesuai untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang di kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Tegallaang.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk memperluas produk pembelajaran berbentuk media video lagu sebagai media alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang kelas X Bahasa di SMA Negeri 1 Tegallalang. Dengan dibuatkan pengembangan media video lagu tersebut diharapkan dapat membantu guru dalam memfasilitasi kegiatan mengajar bahasa Jepang serta memaksimalkan penerimaan pembelajaran bahasa Jepang pada peserta didik. Berikut spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini.

- a. Produk yang akan dihasilkan yaitu media pembelajaran berupa video lagu untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Dalam penelitian ini subjek yang digunakan yaitu dari siswa kelas X Bahasa SMA Negeri 1 Tegallalang.
- b. Video lagu akan dimodifikasi menjadi 5 lagu. Pada tiap lagu akan menggunakan melodi dan materi yang berbeda.
- c. Melodi lagu akan diambil dari beberapa lagu anak. Materi pada lagu 1 yaitu “*Aisatsu*” dengan menggunakan melodi lagu “Naik Becak”. Materi pada lagu 2 yaitu “*Mochi Mono*” dengan menggunakan melodi lagu “Kalau Kau Suka Hati”. Materi pada lagu 3 yaitu “*Kazoku*” dengan menggunakan melodi lagu “Anak Kambing Saya”. Materi pada lagu 4 yaitu “*Shigoto*” dengan menggunakan melodi lagu “Pelangi-Pelangi”. Materi pada lagu 5 yaitu “*Mainichi no Seikatsu*” dengan menggunakan melodi lagu “Dua Mata Saya”.

- d. Produk yang dihasilkan berupa video lagu dalam bentuk DVD dengan format mp4.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran merupakan suatu proses yang dapat dipergunakan untuk memperluas produk pembelajaran dengan menstimulus peserta didik saat melaksanakan aktivitas pembelajaran. Untuk dapat mendukung hasil yang bagus maka diperlukan suatu media pembelajaran yang baru. Penggunaan media harus menyesuaikan dengan karakteristik peserta didik yang sekiranya dapat menarik minat serta fokus peserta didik.

Media video lagu sebagai satu sarana alternatif pembelajaran yang mampu dipergunakan dalam aktivitas belajar mengajar. Pengembangan media video lagu penting untuk dilakukan karena dapat membantu mengurangi permasalahan pembelajaran bahasa Jepang dalam mencapai kompetensinya. Media yang biasa digunakan oleh guru bahasa Jepang ketika mengajar yaitu berupa buku pelajaran, kartu huruf Jepang dan *power point*. Sehingga penggunaan media tidak secara optimal.

Melihat adanya permasalahan tersebut, dengan adanya media pembelajaran berupa video lagu untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang akan dapat membantu guru dalam mewujudkan kondisi belajar menjadi menyenangkan. Selain itu, produk yang dihasilkan dapat memunculkan minat siswa dalam belajar bahasa Jepang dan pembelajaran tidak lagi hanya berpusat kepada guru dan buku pelajaran.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media video lagu pembelajaran bahasa Jepang dapat dilakukan dengan berdasarkan asumsi, sebagai berikut.

1. SMA Negeri 1 Tegallalang sudah melaksanakan pembelajaran bahasa Jepang.
2. Kurangnya media pembelajaran yang mendukung dalam pembelajaran bahasa Jepang yang berlangsung di SMA Negeri 1 Tegallalang.
3. Akan dikembangkan media pembelajaran berupa video lagu sebagai media alternatif pembelajaran kosakata bahasa Jepang untuk siswa kelas X Bahasa di SMA Negeri 1 Tegallalang.

Dalam pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang ini, dapat dilakukan dengan keterbatasan yaitu sebagai berikut.

1. Dalam penelitian ini, dilakukan hanya kepada siswa kelas X Bahasa di SMA Negeri 1 Tegallalang yang mendapatkan pembelajaran bahasa Jepang.
2. Produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran berupa video lagu sebagai media alternatif pembelajaran Bahasa Jepang.
3. Media video lagu dapat digunakan oleh guru sebagai media alternatif untuk memudahkan dalam penyampaian materi dalam proses mengajar siswa yang dapat digunakan *indoor* atau *outdoor*.

1.9 Definisi Istilah

1. Penelitian dan penembangan merupakan penelitian yang nantinya dapat menghasilkan suatu produk pembelajaran dan juga untuk

memecahkan suatu masalah. Produk yang dapat dihasilkan yaitu berupa perangkat lunak maupun perangkat keras.

2. Media pembelajaran merupakan salah satu produk pembelajaran yang dapat menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif. Media pembelajaran dapat dijadikan sebagai media penyampaian materi oleh guru dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.
3. Lagu merupakan media alternatif yang tepat untuk memfasilitasi dalam pembelajaran bahasa. Video lagu pembelajaran pada dasarnya dapat membantu daya ingat peserta didik dalam belajar bahasa.

