

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran adalah proses interaksi antara tujuan pembelajaran, peserta didik, pengajar, materi dan penilaian dalam lingkungan belajar (Wisada, 2019). Proses belajar mengajar tidak dapat dipisahkan dari komponen-komponen yang terdapat di dalamnya. Komponen-komponen tersebut antara lain meliputi kurikulum, guru, siswa, metode, materi, evaluasi, dan media pembelajaran (Hamid, 2020). Seiring berjalannya waktu, masing-masing komponen terus mengalami perubahan dan berinovasi agar kegiatan belajar mengajar dapat menghadirkan suasana kelas yang sesuai dengan kebutuhan zaman dan karakter peserta didik. Saat ini, komponen-komponen pembelajaran tersebut selalu dituntut untuk mampu mengikuti perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK). Media pembelajaran merupakan komponen yang mudah mengalami inovasi seiring berkembangnya zaman. Hal ini membuat media pembelajaran menjadi komponen yang diharapkan dapat menghasilkan sistem pembelajaran yang berorientasi dengan perkembangan IPTEK.

Menurut Asyhari (2016), media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat atau objek yang dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan materi pembelajaran yang diberikan oleh pengajar. Penggunaan media pembelajaran juga

merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang membantu kegiatan belajar mengajar. Hal ini dikarenakan media pembelajaran dapat bertindak sebagai stimulator pembelajaran dan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar. Selain itu, media pembelajaran dapat dengan mudah mencegah peserta didik merasa bosan dengan proses pembelajaran.

Media pembelajaran yang dipilih juga harus sejalan dengan tujuan dan kemampuan belajar yang ingin dicapai. Media pembelajaran yang dapat dipilih dalam kegiatan belajar mengajar meliputi media *visual*, media *audio*, dan media *audio visual*. Dengan adanya pilihan media pembelajaran, diharapkan pembelajaran dapat berjalan lebih variatif dan mampu meningkatkan minat peserta didik terhadap materi pembelajaran. Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan Dr. Kadek Eva Krishna Adnyani, S.S., M.Si., selaku dosen pengampu mata kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang Universitas Pendidikan Ganesha (UNDIKSHA), diakui bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini belum mampu meningkatkan minat mahasiswa.

Selain melakukan wawancara dengan dosen pengampu, turut dilakukan penyebaran kuesioner kepada mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *shakai gengogaku*. Hal ini dilakukan guna mengetahui kendala yang dihadapi dari sudut pandang mahasiswa itu sendiri. Berdasarkan hasil kuesioner, sebagian besar mahasiswa mengaku bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh dosen pengampu sulit untuk mereka pahami. Mahasiswa berharap adanya media pembelajaran lain guna memudahkan mereka memahami materi kuliah *shakai gengogaku*.

Saat ini, media pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran *shakai gengogaku* menggunakan modul pembelajaran berdasarkan materi yang terdapat pada buku pokok mata kuliah *shakai gengogaku*, yaitu buku *Routledge Handbook of Japanese Sociolinguistics* yang diedit oleh Patrick Heinrich dan Yumiko Ohara (2019) dan *An Introduction to Sociolinguistics* oleh Janet Holmes (2013). Namun, mahasiswa sendiri mengakui masih kesulitan dalam memahami materi yang terdapat pada modul. Oleh karena itu, perlu adanya bantuan media pembelajaran lain yang dapat membantu dosen pengampu dalam menyampaikan materi yang terdapat pada modul. Media pembelajaran yang dimaksud yaitu media *audio visual*, berupa video pembelajaran.

Diakui bahwa penyampaian materi akan menjadi lebih menarik apabila menggunakan video pembelajaran. Keunggulan video yang dapat dinikmati di mana saja dan kapan saja membuat mahasiswa bisa belajar meskipun sedang tidak berada di kelas. Selain itu, mahasiswa dapat dengan mudah mengulang kembali hal-hal yang belum dimengerti ketika menonton video. Video pembelajaran juga akan membuat mahasiswa memiliki gambaran awal materi sebelum mempelajari modul yang memiliki kompleksitas materi yang lebih rumit.

Namun, sampai saat ini belum ditemukan video pembelajaran yang memuat materi yang sesuai dengan modul. Terkadang, video yang ada hanya memuat materi linguistik secara umum. Untuk mengatasi hal tersebut, pada penelitian ini akan dikembangkan video pembelajaran untuk mata kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA. Video pembelajaran nantinya akan memuat salah satu topik yang terdapat pada modul, yaitu Topik I: Variasi bahasa di Jepang. Pemilihan topik I sesuai dengan hasil kuesioner yang telah dibagikan

kepada mahasiswa (terlampir). Sebagian besar mahasiswa mengaku bahwa mereka kurang memahami materi yang terdapat pada topik I.

Topik I: Variasi bahasa di Jepang, merupakan topik pertama dari 4 topik yang terdapat pada modul. Topik ini mencakup 2 materi, yaitu bahasa Ainu dan dialek bahasa Jepang. Materi bahasa Ainu membahas mengenai bahasa Ainu, suku Ainu, kosakata pinjaman antara bahasa Jepang dan bahasa Ainu, punahnya bahasa Ainu, dan upaya yang dilakukan untuk menghindari bahasa Ainu dari kepunahan. Sementara materi dialek bahasa Jepang membahas mengenai pembagian dialek di Jepang, perbedaan dialek, *kyotsugo*, dan dialek pada karakter budaya populer. Penelitian ini sendiri adalah penelitian payung yang dibagi menjadi 4 skripsi. Masing-masing skripsi membahas 1 topik, skripsi ini sendiri membahas mengenai topik I: Variasi bahasa di Jepang.

Metode pengembangan video yang digunakan adalah metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC). Metode MDLC dipilih karena bersifat mengkhusus pada pengembangan yang berbasis multimedia (Dharma, 2020). Tahap-tahap Penelitian pengembangan menggunakan metode MDLC sudah pernah diterapkan pada beberapa penelitian sebelumnya. Winarni (2019) merancang dan membangun media pembelajaran bahasa Jepang berbasis multimedia di SMK Negeri 3 Magelang yang berguna untuk memudahkan pengajar dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar di mata pelajaran bahasa Jepang. Astuti, dkk. (2019) mengembangkan media pembelajaran interaktif mengenai pengenalan sistem tata surya untuk peserta didik sekolah dasar.

Berdasarkan pemaparan tersebut, perlu adanya pengembangan video pembelajaran topik I: Variasi bahasa di Jepang, pada mata kuliah *shakai gengogaku*

di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA. Hal ini diharapkan membuat mahasiswa yang mengikuti mata kuliah tersebut mampu untuk memahami materi dengan baik. Selain itu, video pembelajaran dapat memudahkan penyampaian materi yang terdapat pada modul yang telah dikembangkan oleh dosen pengampu.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu, diakui bahwa media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA saat ini belum mampu meningkatkan minat mahasiswa.
2. Berdasarkan hasil kuesioner, sebagian besar mahasiswa mengaku bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh dosen pengampu sulit untuk mereka pahami.
3. Tidak ditemukan video pembelajaran yang memuat materi yang sesuai dengan modul *shakai gengogaku*.

1.3 Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian lebih terarah dan terfokus. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan video pembelajaran topik I: Variasi bahasa di Jepang, pada mata kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA. Penelitian ini sendiri adalah penelitian payung yang

dibagi menjadi 4 skripsi. Masing-masing skripsi membahas 1 topik, skripsi ini sendiri membahas mengenai topik I: Variasi bahasa di Jepang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah bentuk video pembelajaran yang sesuai pada mata kuliah *shakai gengogaku*, khususnya materi topik I: Variasi bahasa di Jepang, di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA?"
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan video pembelajaran untuk mata kuliah *shakai gengogaku*, khususnya materi topik I: Variasi bahasa di Jepang, di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA?"

1.5 Tujuan Pengembangan

1. Untuk mengembangkan video pembelajaran pada mata kuliah *shakai gengogaku*, khususnya materi topik I: Variasi bahasa di Jepang, di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA.
2. Untuk menganalisis tingkat kelayakan video pembelajaran untuk mata kuliah *shakai gengogaku*, khususnya materi topik I: Variasi bahasa di Jepang, di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA.

1.6 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Produk yang dihasilkan pada penelitian ini video pembelajaran. Video yang dikembangkan membahas materi topik I: Variasi bahasa di Jepang, yaitu Bahasa

Ainu dan Dialek bahasa Jepang. Video yang dikembangkan nantinya akan berlandaskan kriteria video pembelajaran yang baik yang dikemukakan oleh Buchner (2018).

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran mata kuliah *shakai gengogaku* topik I: Variasi bahasa di Jepang, penting untuk dilakukan, karena diharapkan mampu mengatasi masalah yang dihadapi oleh dosen pengampu dan mahasiswa yang mengikuti mata kuliah tersebut. Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu, diakui bahwa media pembelajaran yang digunakan saat ini belum mampu meningkatkan minat mahasiswa. Sementara berdasarkan hasil kuesioner kepada mahasiswa, sebagian besar mahasiswa mengaku bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh dosen pengampu sulit untuk mereka pahami. Dengan dikembangkannya video pembelajaran ini, diharapkan dapat mengatasi kedua masalah tersebut.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran pada mata kuliah *shakai gengogaku* topik I: Variasi bahasa di Jepang, dapat dilakukan berdasarkan asumsi sebagai berikut.

- a. Media pembelajaran yang digunakan pada mata kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA sulit dipahami mahasiswa, hal ini diakui oleh dosen pengampu dan mahasiswa sendiri.

- b. Perlu adanya alternatif media pembelajaran lain pada mata kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA.

Pengembangan video pembelajaran pada mata kuliah *shakai gengogaku*, khususnya materi topik I: Variasi bahasa di Jepang, dapat dilakukan dengan adanya keterbatasan sebagai berikut.

- a. Penelitian ini hanya dilakukan pada mata kuliah *shakai gengogaku* di program studi pendidikan bahasa Jepang UNDIKSHA, tidak pada mata kuliah lain.
- b. Alternatif media pembelajaran yang dikembangkan berupa video pembelajaran, tidak berupa lagu atau jenis media pembelajaran lainnya.
- c. Model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini adalah *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang diperkenalkan oleh Luther, dan dimodifikasi oleh Sutopo. Model MDLC terdiri dari enam tahapan, yaitu: *concept* (konsep), *design* (desain), *material collecting* (pengumpulan bahan), *assembly* (pembuatan), *testing* (pengujian), dan *distribution* (distribusi). Tahap *distribution* tidak dilakukan pada penelitian ini karena keterbatasan waktu.

1.9 Definisi Istilah

1. Penelitian Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan (*research and development*) merupakan metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau

mengembangkan produk tertentu serta menguji keefektifannya (Purnama, 2016). Produk yang dikembangkan atau yang disempurnakan tersebut tidak selalu berbentuk perangkat lunak (buku, modul, dan lain sebagainya), tetapi dapat juga berbentuk perangkat lunak seperti program pengolahan data, manajemen, dan lain sebagainya.

2. Media Pembelajaran

Media Pembelajaran adalah alat bantu para proses belajar dalam rangka komunikasi interaksi pengajar dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Khairani, 2016). Penggunaan media secara kreatif dapat meningkatkan efisiensi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Media pembelajaran juga dapat menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan.

3. Video Pembelajaran

Video merupakan salah satu contoh media pembelajaran *audio visual*. Sulistyowati (2018) berpendapat bahwa video pembelajaran adalah suatu media yang menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, meningkatkan perhatian siswa, dan memungkinkan siswa untuk mendapatkan informasi tentang bahan ajar selama proses pembelajaran.

4. *Shakaigengogaku*

Apabila diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, *shakaigengogaku* berarti “sosiolinguistik”. Wardaugh (1998) menyatakan bahwa sosiolinguistik berkaitan dengan hubungan antara bahasa dan masyarakat dengan tujuan menjadi pemahaman yang lebih baik tentang struktur bahasa dan bagaimana bahasa berfungsi dalam komunikasi.

