

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan adalah kegiatan yang wajib ditempuh untuk pengembangan potensi seseorang. Pengertian pendidikan menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (UUSPN) No. 20 tahun 2003 Bab I pasal I yang berbunyi “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Tujuan pendidikan juga tercantum pada Bab II pasal III yang berbunyi “pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab”.

Untuk mencapai tujuan tersebut guru harus bisa membuat perencanaan pembelajaran yang baik, dengan demikian akan terciptalah interaksi belajar yang baik juga. Menurut (Daryanto and Tasrial 2012), Guru harus memiliki beberapa standar seperti kemampuan intelektual, pemahaman visi dan misi, mentransfer ilmu, pemahaman psikologi, kemampuan mengorganisir dan problem solving, dan kreatif. Maka dari itu perencanaan pembelajaran tidak hanya pemilihan materi saja, namun mencakup media pembelajaran apa yang akan dipakai

Media pembelajaran adalah salah satu dari sekian banyak cara untuk menyampaikan materi pembelajaran. Menurut (Riyana 2012:9), Kata media adalah jamak dari medium yang mendefinisikan sebagai perantara komunikasi. Sedangkan menurut Wijaya dan Rusayan (sora 2014) Alat

peraga adalah suatu media perangsang yang di dapat menumbuhkan motivasi dalam belajar agar tidak terjadinya rasa bosan. Maka dari itu seiring berkembangnya zaman, media yang tercipta sangat bermacam-macam seperti audio, visual, *still media*, *motion media*.

Tujuan penggunaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah proses belajar mengajar, meningkatkan efisiensi saat pembelajaran, menjaga relevansi dan membantu konsentrasi pembelajar. Hal serupa juga dikemukakan oleh (Sakila 2019:13) Untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien, elemen yang tidak bisa dipisahkan adalah media pembelajaran. Dalam pendidikan, media di sekolah maupun perguruan tinggi sangat penting perannya untuk membantu seorang pengajar memperjelas atau memberikan gambaran kepada siswa. Tanpa adanya penggunaan media, komunikasi antara pengajar dengan siswa saat proses belajar mengajar tidak akan berlangsung dengan optimal. Maka dari itu pemilihan media yang memenuhi kriteria pembelajaran serta pemilihan jenis media yang cocok sangat penting. Pemilihan ini bertujuan untuk mempertimbangkan tujuan, sasaran didik, karakteristik media yang bersangkutan, dan waktu saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar agar mencapai tujuan yang telah direncanakan.

Karena penggunaan media sangat penting. Maka, penelitian ini akan meneliti mengenai penerapan media pembelajaran berupa audio visual. Media audio visual adalah penggabungan audio dan visual yang tercipta seperti slide yang digabungkan dengan audio (Wingkel 2009:321). Media audiovisual memegang peranan penting dalam proses pendidikan, terutama bila digunakan oleh guru dan siswa. Karena, media audiovisual memberikan banyak manfaat bagi siswa. Audiovisual memperkaya lingkungan belajar, mengeksplorasi, bereksperimen dan menemukan, dan mendorong siswa untuk memulai percakapan dan mengekspresikan ide-ide mereka.

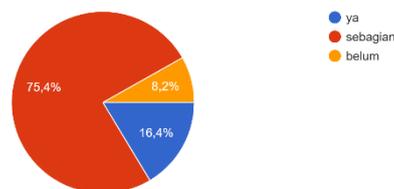
Penelitian ini akan diterapkan dalam pembelajaran *Hyogen Bunkei*. Pada mata pembelajaran tersebut mahasiswa mempelajari mengenai bentuk perubahan atau struktur kalimat dasar dalam bahasa Jepang atau biasa disebut dengan *Bunpou*. Pada bahasa Jepang kalimat disebut dengan bun “文”

dan pola kalimat disebut “文法”. Isao (2010:3) beranggapan, 「文法とはある言語において、正しい文を作る際に共有されているルールである。」 “Bunpou to wa aru gengo ni oite, tadashii bun o tsukuru sai ni kyuyuu sa rete iru ruurudearu.” Yang berarti “Pola kalimat adalah aturan digunakan bersama-sama saat membuat kalimat yang benar dalam suatu bahasa”. Dalam pembelajaran pola kalimat bahasa jepang beberapa kalimat terdapat struktur yang hampir sama namun berbeda arti. Selain itu, situasi juga mempengaruhi penggunaan pola kalimat.

Untuk menguji argumen tersebut, maka penelitian memberi angket kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang pada 1 desember 2021. Pada angket tersebut terdapat responden dari 2018 yang berjumlah 32 orang, 2019 berjumlah 6 orang, 2020 berjumlah 14 orang, dan 2021 berjumlah 9 orang.

Gambar 1. Hasil Angket Pendahuluan 1

Apakah anda sudah bisa menerapkan pola kalimat Bunkei saat belajar atau berbicara dengan bahasa jepang?
61 jawaban



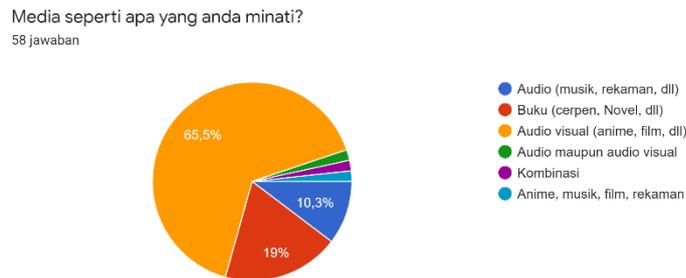
Dari hasil angket pertama, 8,2% mahasiswa tidak bisa menggunakan pola kalimat yang telah atau sedang dipelajari. Sekitar 75,4% mahasiswa hanya bisa menggunakan sebagian pola kalimat yang telah atau sedang dipelajari. Sekitar 16,4% mahasiswa bisa menggunakan pola kalimat yang telah dipelajari. Dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media pembelajaran *shochukyu hyogen bunkei* dirasa belum sepenuhnya optimal.

Gambar 2. Hasil Angket Pendahuluan 2



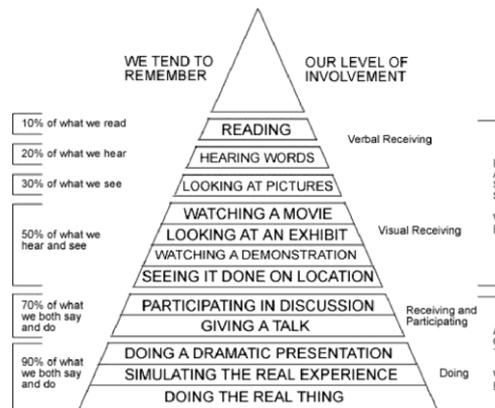
Dari hasil angket yang ke dua, mahasiswa sebanyak 96,7% berminat dengan media pembelajaran baru. Sedangkan mahasiswa yang tidak berminat hanya 3,3%.

Gambar 3. Hasil Angket Pendahuluan 3



Dari hasil angket yang ke tiga, media yang diminati oleh mahasiswa sebanyak 65,5% adalah audio visual seperti anime atau film. Kemudian sebanyak 19% memilih menggunakan buku cerpen atau novel dan 10% memilih menggunakan audio seperti musik atau rekaman. Untuk jawaban yang lain, sekitar 5,1% memilih untuk menggunakan kombinasi. Dari hasil survei tersebut, penggunaan video pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif untuk membantu memahami pola kalimat dalam mempelajari *Shochukyu hyogen bunkei*. Hal ini diperkuat dengan pendapat Edgar Dale (Mariotti 2009:38) dalam diagram berikut:

Gambar 4. Diagram Edgar Dale



Dari diagram tersebut, membuktikan bahwa media Audio visual seperti menonton film mendapat presentase 50% lebih tinggi dari pada membaca yang mendapat 10% dan mendengar hanya mendapat 20%.

Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta belum ditemukan penelitian penerapan video dalam pembelajaran *hyogen bunkei*. Namun terdapat beberapa penelitian yang serupa dalam menggunakan video pembelajaran seperti penelitian yang dilakukan (Haryoko 2009) yang berjudul “Efektivitas Pemanfaatan Media Audio Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran”. Dalam penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar mahasiswa meningkat setelah menggunakan media audio visual. Selain itu, penelitian yang ditulis oleh (Pradilasari et al. 2019) “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Audio Visual Pada Materi Koloid Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa SMA”. Dalam penelitian tersebut juga dapat disimpulkan bahwa media Audio visual dapat meningkatkan motivasi mahasiswa hingga 86,46% dan peningkatan hasil belajar mencapai 77,02%.

Berdasarkan penjabaran tersebut, penelitian ini akan menerapkan media video pembelajaran yang berjudul *kiminara dekiru* untuk mata kuliah *shokyou benkei* pada tingkat I Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Video tersebut berupa karya mahasiswa Program Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah

Yogyakarta yang berdurasi kurang dari 15 menit. Video tersebut digunakan sebagai data penelitian karena pembuatannya ditujukan untuk pembelajaran. Penelitian ini dilakukan pada tingkat I karena materi yang didalam video tersebut adalah materi *Shokyu* bab 17 yang bertemakan *Kyampu* (kampung).

Maka dari itu untuk mengetahui bagaimana penggunaan video pembelajaran pada mahasiswa. peneliti mengusung judul penelitian “Penerapan Media Video Pembelajaran “*Kiminara Dekiru*” Pada *Shochukyu hyogen bunkei*” Studi Deskriptif terhadap Mahasiswa tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta Tahun Ajaran 2021/2022.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana penggunaan video pembelajaran yang berjudul *Kiminara Dekiru* Dalam Pembelajaran *hyogen bunkei* tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?
2. Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan video pembelajaran dalam *hyogen Bunkei* tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta?

C. Batasan Masalah

Agar tidak terjadinya perluasan penelitian maka terdapat batasan masalah yang diantaranya:

1. Materi yang akan digunakan untuk penelitian hanya bab 17 dalam *hyogen bunkei* yang bertemakan *Kyampu*
2. Penelitian ini hanya meneliti tentang bagaimana kegiatan serta alur belajar *hyogen bunkei* menggunakan media vidio.
3. Penelitian ini tidak bertujuan untuk mengukur kemampuan mahasiswa atau meguji teori pada media pembelajaran yang digunakan.
4. Video pembelajaran hanya menjadi sebuah media pendukung yang digunakan dalam penelitian.

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah. maka, pada penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan video pembelajaran yang berjudul *Kiminara Dekiru* Dalam Pembelajaran *Hyogen Bunkei* tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.
2. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan video pembelajaran *hyogen bunkei* tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian ini mempunyai banyak manfaat yang diantaranya sebagai berikut :

1. Manfaat teoritis
 - a. Sebagai salah satu media pembelajaran yang menarik untuk diterapkan
 - b. Menambah khazanah ilmu pengetahuan dalam ruang lingkup Pendidikan Bahasa Jepang
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi pengajar

Manfaat menggunakan video pembelajaran adalah penyampaian materi pembelajaran yang menarik. Hal ini tentu bisa menarik minat siswa dalam kegiatan belajar mengajar dengan kondusif dan terkendali. Hal ini juga meminimalisir kebosanan siswa saat guru menjelaskan. Selain itu pembelajaran di kelas juga merasa rileks dan kondusif.
 - b. Bagi pelajar

Diharapkan membantu siswa untuk mengetahui dengan jelas bagaimana menggunakan pola kalimat bahasa Jepang. Video juga dapat diputar ulang jika siswa belum bisa memahaminya.

c. Bagi peneliti

Diharapkan penelitian ini dapat dikembangkan dalam segi penggunaan media pembelajaran seperti penggunaan video pembelajaran pada mata kuliah kaiwa.

F. Sistematika Penulisan

1. BAB I PENDAHULUAN

Pada bagian ini menjelaskan tentang latar belakang masalah yang mendasari diadakannya penelitian dan terdapat pemaparan rumusan masalah, batasan masalah, tujuan, dan manfaat penelitian.

2. BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bagian ini terdapat landasan teori yang menjadi acuan penelitian. Teori yang dijabarkan adalah teori yang sesuai dengan tema penelitian. Landasan teori yang dibahas berupa Media Pembelajaran, Pembelajaran shochukyu hyogen bunkei, dan Penelitian Terdahulu.

3. BAB III METODE PENELITIAN DAN ANALISIS DATA

Pada Bab III ini peneliti menguraikan metode penelitian yang diambil beserta pengolahan datanya. Adapun lebih rincinya akan dibahas mengenai metode penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, analisis data dan hasil penelitian.

4. BAB IV PENUTUP

Dalam Bab ini pernyataan dari hasil penelitian dikemukakan dalam bentuk simpulan. Selain itu juga terdapat saran dari peneliti yang ditujukan untuk perbaikan maupun pengembangan penelitian selanjutnya.