

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) telah mengubah pandangan dunia pendidikan. Pendidikan akan terus menyesuaikan perkembangan zaman, sehingga sering terjadi pembaharuan-pembaharuan dalam kurikulum pendidikan. Studi yang dilakukan Trilling dan Fadel (dalam Zubaidah, 2016) menunjukkan bahwa tamatan sekolah menengah, diploma dan pendidikan tinggi masih kurang kompeten dalam hal: (1) komunikasi oral maupun tertulis, (2) berpikir kritis dan mengatasi masalah, (3) etika bekerja dan profesionalisme, (4) bekerja secara tim dan berkolaborasi, (5) bekerja di dalam kelompok yang berbeda, (6) menggunakan teknologi, dan (7) manajemen proyek dan kepemimpinan. Oleh karena itu, di era modernisasi siswa ditantang untuk mempunyai keterampilan dalam berfikir kreatif, kolaborasi, berinovasi, dan memecah masalah secara fleksibel.

Kurikulum pendidikan di Indonesia juga mengalami beberapa revisi dan perubahan. Proses ini dilakukan dengan alasan sebagai tanggapan dari berkembangnya Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), sehingga kurikulum pendidikan disesuaikan dengan kebutuhan masyarakat demi mencapai keberhasilan melalui mutu pendidikan. Peningkatan mutu pendidikan melalui kurikulum ini diharapkan agar institusi

pendidikan mampu menghasilkan luaran berupa sumber daya manusia yang memiliki kompetensi standar nasional sebagaimana tertuang pada perpres No.8 Tahun 2012 mengenai KKNI (Meisa, W., & Indraswari, T. I., 2017).

Tingkat keberhasilan dalam pendidikan dapat diperoleh dari strategi pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan hal yang berpengaruh dalam proses pembelajaran, sehingga sering dikaitkan dengan hasil dari proses pembelajaran. Jika sebelumnya strategi pembelajaran berpusat kepada guru atau TCL (*Teacher Centered Learning*), saat ini strategi pembelajaran lebih berpusat kepada siswa atau SCL (*Student centered learning*) yang disesuaikan dengan penerapan kurikulum pendidikan baru di Indonesia. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Meisa, W., & Indraswari, T. I., (2017) bahwa dalam kurikulum yang berlaku di Indonesia pada saat ini, strategi pembelajaran telah beralih dari pembelajaran yang berpusat kepada guru (*Teacher centered learning*) menjadi pembelajaran yang berpusat kepada siswa (*Student centered learning*).

SCL digunakan agar pembelajar dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dan lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dalam strategi pembelajaran SCL, siswa dituntut untuk menjadi aktif dan dapat mengembangkan potensi yang terdapat dalam dirinya, sedangkan guru atau pengajar hanya mendampingi dan menjadi fasilitator. Pembelajar dapat bebas mencari tahu disegala bidang pengetahuan yang diminati untuk mencapai kompetensi melalui proses pembelajaran aktif, interaktif,

kolaboratif, kooperatif, kontekstual dan mandiri. Pendekatan SCL sudah dilakukan di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang menerapkan SCL berbasis JF Standard *Can-do* khususnya pada mata kuliah *Chujokyu Dokkai* sejak tahun ajaran 2014/2015.

SCL akan lebih efektif apabila dibarengi dengan metode pembelajaran yang tepat. Salah satu metode pembelajaran yang berkembang saat ini yaitu melalui proses pembelajaran kolaboratif dan pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kolaboratif adalah pembelajaran berbasis kelompok, yang mana anggota mempunyai karakteristik berbeda saling berdiskusi dan menyampaikan pendapat lalu bekerja sama untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran. Sedangkan untuk pembelajaran kooperatif adalah kelanjutan dari pembelajaran kolaboratif (Chusna, 2019). Pembelajaran kooperatif adalah kegiatan dimana siswa akan bekerja sama dalam memecahkan masalah dengan anggota kelompok dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda. Dalam pembelajaran kooperatif peserta didik akan lebih mudah dalam memecahkan masalah, karena di dalamnya terdapat kegiatan bekerja sama dan saling memahami materi pembelajaran. Pembelajaran kooperatif juga menjadi pilihan yang tepat untuk membantu peserta didik mengembangkan keterampilan intelektual dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan sesama peserta didik dalam tugas-tugas yang terstruktur (Pelannari, 2011). Tujuan dari pembelajaran kooperatif adalah menciptakan keberhasilan siswa yang dipengaruhi oleh kelompoknya.

Demi menunjang keberhasilan peserta didik dalam kegiatan belajar, kini mulai dikembangkan inovasi-inovasi model pembelajaran. Hal ini bertujuan agar dapat menambah keaktifan peserta didik sehingga kegiatan belajar tidak monoton. Pembelajaran kooperatif mempunyai beragam tipe dan variasi yang disesuaikan dengan perkembangan kurikulum pendidikan. Salah satu tipe pembelajaran kooperatif yaitu *Window Shopping*. Model pembelajaran *Window Shopping* pada dasarnya sama dengan model pembelajaran keliling kelas. Menurut Rahma (dalam Hairil, 2018) pembelajaran kooperatif *Window Shopping* adalah strategi layanan berbasis kerja kelompok dengan berbelanja keliling melihat hasil karya kelompok lain untuk menambah wawasannya. Jadi, model pembelajaran ini mahasiswa akan dibagi menjadi beberapa kelompok, kemudian pengajar akan membagikan materi atau suatu permasalahan yang berbeda pada tiap-tiap kelompok. Hasil dari diskusi kelompok lalu disajikan dalam bentuk tulisan kemudian dipajang. Dalam aktivitas *Window Shopping* mahasiswa akan berbelanja hasil pekerjaan kelompok lain.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Kurdi (2017) dalam model pembelajaran *Window Shopping* dengan hasil bahwa model pembelajaran ini lebih disukai siswa dibandingkan dengan *Role Playing* dan *Buzz Group Discussion*. Adanya *tutor sebaya* dan kegiatan berkunjung melihat-lihat hasil kelompok lain menjadikan model pembelajaran ini lebih unik dan menarik. Selain itu, siswa lebih tertarik dan berkeinginan untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Antusiasme siswa juga dapat

dilihat dari cara mereka menjelaskan hasil kelompoknya kepada siswa yang bertanya. Model pembelajaran *Window Shopping* terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam berpikir kritis, berinteraksi, dan bekerja sama dalam kelompok. Selain itu, siswa juga dapat mengembangkan potensi melalui keberanian saat menjelaskan hasil kerja kepada kelompok lain.

Dari pembahasan tersebut, maka peneliti ingin mencoba meneliti tentang model pembelajaran *Window Shopping* yang akan diterapkan dalam mata kuliah *Shokyuu Hyougen*. *Shokyuu Hyougen* merupakan mata kuliah baru yang disesuaikan dengan KPT 2018. Pada kurikulum sebelumnya terdapat mata kuliah *Hyougen*, akan tetapi baru diajarkan pada tingkat III dengan level *Nichijo* dan *Jitsuyo*. *Hyougen* merupakan bentuk ungkapan atau perasaan seseorang yang disalurkan melalui kalimat dan dibarengi oleh bahasa tubuh. Mata kuliah *Hyougen* biasanya mempelajari mengenai ekspresi yang sesuai dengan pola kalimat yang diajarkan. Karena mata kuliah *Shokyuu Hyougen* baru diajarkan, maka diperlukan model pembelajaran yang lebih inovatif agar mahasiswa mudah memahami materi yang diajarkan. Penerapan SCL dengan model pembelajaran *Window Shopping* diharapkan dapat membantu mahasiswa dalam memahami materi yang akan dibahas nantinya.

Penelitian ini ditujukan pada model pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan keaktifan mahasiswa yang mengambil mata kuliah *Shokyuu Hyougen* dalam berpikir kritis, berdiskusi, bekerja sama, dan mengembangkan potensi yang ada

di dalam diri. Dilakukan penelitian ini untuk mengetahui penerapan model pembelajaran *Window Shopping* pada mata kuliah *Shokyuu Hyougen* dan bagaimana pendapat mahasiswa mengenai model pembelajaran *Window Shopping*. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian dengan judul *Penerapan Model Window Shopping pada Mata Kuliah Shokyuu Hyougen (Penelitian Deskriptif pada Mahasiswa Tingkat I Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta 2019-2010)*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembahasan latar belakang, peneliti merumuskan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana penerapan *Window Shopping* sebagai model pembelajaran dalam mata kuliah *Shokyuu Hyougen* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tingkat I semester genap tahun ajaran 2019-2020?
2. Bagaimana tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Window Shopping* dalam mata kuliah *Shokyuu Hyougeni* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tingkat I semester genap tahun ajaran 2019-2020?

### C. Batasan Masalah

Agar permasalahan yang akan dibahas pada penelitian ini tidak meluas, maka diperlukan batasan masalah yang akan menjadi fokus peneliti, yaitu:

#### 1. Penerapan

Dalam penelitian ini batasan dalam penerapan hanya mengamati bagaimana pelaksanaan model pembelajaran *Window Shopping* dalam kelas *Shokyuu Hyougen* melalui observasi. Aspek yang akan diamati meliputi alur pembelajaran serta respon yang diberikan oleh mahasiswa.

#### 2. *Window Shopping*

Model pembelajaran *Window Shopping* yang menjadi fokus penelitian ini adalah kegiatan mahasiswa dalam proses pembelajaran yang akan dilakukan dalam mata kuliah *Shokyuu Hyougen* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2019-2020.

#### 3. *Shokyuu Hyougen*

Mata kuliah yang menjadi fokus penelitian ini adalah mata kuliah *Shokyuu Hyougen*. *Shokyuu Hyougen* merupakan mata kuliah baru di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta yang disesuaikan dengan KPT 2018. Perkuliahan ini akan diselenggarakan pada semester genap tahun ajaran 2019-2020.

4. Mahasiswa

Mahasiswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *Shokyuu Hyougen* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tahun ajaran 2019-2020.

5. Tanggapan

Tanggapan mahasiswa terhadap pelaksanaan pembelajaran dengan model *Window Shopping* pada mata kuliah *Shokyuu Hyougen*. Tanggapan ini dilihat dari teknis pelaksanaan serta manfaat dari penerapan model pembelajaran *Window Shopping* pada mata kuliah *Shokyuu Hyougen*.

**D. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui penerapan *Window Shopping* sebagai model pembelajaran dalam mata kuliah *Shokyuu Hyougen* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tingkat I semester genap tahun ajaran 2019-2020.
2. Untuk mengetahui tanggapan mahasiswa terhadap penggunaan model pembelajaran *Window Shopping* dalam mata kuliah *Shokyuu Hyougen* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta tingkat I semester genap tahun ajaran 2019-2020.

## **E. Manfaat Penelitian**

### 1. Manfaat Teoretis

Diharapkan penelitian ini dapat memperkaya khazanah ilmu pengetahuan dan menambah referensi dalam praktik belajar mengajar di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta atau institut pendidikan lainnya yang menawarkan perkuliahan *Shokyuu Hyougen*.

### 2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Pembelajar, mahasiswa dapat menerapkan model pembelajaran *Window Shopping* di luar pembelajaran *Shokyuu Hyougen*.
- b. Bagi Pengajar, hasil penelitian ini dapat diaplikasikan sebagai model pembelajaran dalam mata kuliah *Shokyuu Hyougen* atau mata kuliah lainnya.
- c. Bagi Peneliti, penelitian ini diharapkan dapat dikaji lebih lanjut dengan melihat dari keefektifan model pembelajaran *Window Shopping*. Penelitian ini juga dapat dikembangkan melalui subjek penelitian dan mata kuliah yang berbeda.

## F. Definisi Operasional

### 1. Penerapan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengertian penerapan adalah perbuatan menerapkan. Menurut Ali (dalam Rohmah, 2019) penerapan adalah mempraktikkan, memasang. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa penerapan adalah suatu perbuatan atau aktivitas yang mempraktikkan suatu teori, metode atau yang lainnya untuk mencapai tujuan demi kepentingan yang telah tersusun dalam suatu kegiatan.

### 2. *Window Shopping*

Menurut Rahma (dalam Kurdi, 2017) *Window Shopping* adalah model pembelajaran berbasis kerja kelompok dengan melakukan berbelanja keliling melihat-lihat hasil karya kelompok lain untuk menambah wawasannya.

### 3. *Shokyuu Hyougen*

*Shokyuu Hyougen* merupakan mata kuliah untuk mahasiswa tingkat I semester II di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta. Pembelajaran *dokkai* mempunyai beberapa tingkatan dimulai dari tahun ajaran 2019-2020. Pada kurikulum sebelumnya terdapat mata kuliah Hyougen, akan tetapi pembelajaran dimulai dari tingkat III dan tingkatannya adalah *Nichijo Hyougen* dan *Jitsuyo Hyougen*.

## **G. Sistematika Penulisan**

Berikut adalah garis besar sistematika penulisan dari penelitian ini:

Pada Bab I pendahuluan, berisi mengenai latar belakang masalah yang mendasari penelitian ini dilakukan, kemudian dilanjutkan dengan rumusan masalah, batasan masalah dalam penelitian, tujuan masalah, manfaat penelitian, definisi operasional, dan sistematika penulisan.

Pada Bab II tinjauan pustaka, berisi mengenai uraian dari landasan teori yang terdapat dalam penelitian. Landasan teori yang dibahas dalam tinjauan pustaka yaitu, definisi model, definisi pembelajaran, definisi model pembelajaran, *window shopping*, pembelajaran *shokyuu dokkai* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Muhammadiyah Yogyakarta, dan penelitian terdahulu.

Pada Bab III metode penelitian, berisi mengenai metode penelitian yang digunakan, subjek penelitian, teknik pengumpulan data, instrument penelitian, dan teknik analisis data. Pada bab ini akan dijelaskan secara detail mengenai prosedur penelitian.

Pada Bab IV analisis data, berisi mengenai hasil analisis data serta deskripsi dari temuan yang telah didapat melalui hasil olah data observasi dan angket dalam penelitian.

Pada Bab V penutup, berisi mengenai simpulan dari penelitian serta saran yang ditujukan untuk perbaikan pada penelitian selanjutnya.