

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Aktivitas manusia saat ini dapat memanfaatkan teknologi pembelajaran yang bervariasi, terutama dalam bentuk digital. Munculnya teknologi digital berdampak besar terhadap kehidupan masyarakat modern. Selain mampu memfasilitasi, memudahkan, dan berinovasi dalam kehidupan, perkembangan teknologi berbasis internet juga menghemat ruang dan waktu antar milyaran manusia di seluruh dunia dalam keseharian aktivitasnya.

Saat ini, pemanfaatan teknologi digital di berbagai aspek sangatlah masif, sehingga membuat revolusi industri mengalami puncaknya yang disebut revolusi industri 4.0, yaitu era seluruh aktivitas kehidupan manusia dihubungkan dengan teknologi dan informasi. Schwab (2016:7) menyebutkan bahwa revolusi industri 4.0 memberikan perubahan yang besar pada berbagai aspek kehidupan, salah satunya pada bidang pendidikan.

Terutama di Indonesia, media pembelajaran konvensional pada waktu sekarang mulai dikombinasikan dengan metode yang lebih modern dan memanfaatkan teknologi internet, sehingga penyampaian materi pembelajaran dapat menggunakan perangkat-perangkat yang saling terhubung satu sama lain melalui koneksi jaringan, terlebih juga karena pandemi COVID-19 yang sedang melanda di seluruh dunia. (<https://pusdatin.kemdikbud.go.id/pembelajaran-online-di-tengah-pandemi->

covid-19-tantangan-yang-mendewasakan/). Maka dari itu untuk mengikuti era revolusi industri 4.0, menyiapkan media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, informasi, dan komunikasi tentu sangat dirasa mendesak. Oleh sebab itu, baik pengajar maupun pembelajar harus meningkatkan kompetensinya terutama dalam penguasaan teknologi informasi dari fasilitas media daring yang sekarang sudah banyak tersedia variasi dan kegunaannya.

Untuk menguasai teknologi informasi, di dalam revolusi industri 4.0 juga membutuhkan keterampilan berkomunikasi, karena banyak terjadi interaksi yang membutuhkan penguasaan bahasa asing pada revolusi industri 4.0 karena banyaknya perusahaan-perusahaan asing yang mengembangkan bisnisnya di Indonesia, terutama perusahaan-perusahaan dari Jepang.

(<https://www.money.kompas.com/read/2020/03/12/152750726/alasan-perusahaan-jepang-ini-masuk-indonesia?page=all>). Oleh sebab itu, diperlukan kompetensi keterampilan berbahasa asing, khususnya bahasa Jepang supaya dapat bekerja di perusahaan-perusahaan tersebut.

Agar dapat menguasai bahasa Jepang dengan baik, pembelajar dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa, keterampilan dalam membaca dan menulis huruf bahasa tersebut merupakan salah satunya. Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta, pembelajaran keterampilan membaca dan menulis huruf terdapat pada mata kuliah *kanji*. Mata kuliah *kanji* merupakan mata kuliah berjenjang mulai dari *Kanji I* sampai *Kanji IV* dan wajib diambil oleh mahasiswa.

Penelitian ini dikhususkan pada mata kuliah *Kanji II* yang fokus kepada huruf *kanji* dasar dalam kehidupan sehari-hari seperti *kango*, pekerjaan, universitas, pertanyaan atau tes, dan lain-lain. Setelah menempuh mata kuliah *Kanji II* mahasiswa diharapkan memiliki kompetensi membaca dan menulis dan huruf *kanji* yang sederhana, baik dalam penulisan *kanji* yang berdiri sendiri maupun huruf *kanji* yang merupakan gabungan dari dua huruf atau lebih.

Berdasarkan data perolehan dari hasil angket mengenai pembelajaran membaca dan menulis *kanji* bahasa Jepang yang telah dilakukan kepada mahasiswa Universitas Negeri Jakarta Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang angkatan 2020, sebagian mahasiswa merasa kesulitan mempelajari *kanji* dengan metode belajar yang diterapkan di kelas daring. Adapun beberapa faktor yang melatarbelakangi kesulitan mahasiswa dalam pembelajaran *kanji*, seperti kurangnya praktek keterampilan menulis dalam kelas secara langsung antara dosen dan mahasiswa, metode uji kompetensi yang kurang bervariasi (seperti *games*), serta minimnya media belajar mandiri yang bisa dipakai dalam pembelajaran *kanji*, sehingga pembelajaran menjadi cenderung monoton. Selain dari itu, alasan utama peneliti terfokus pada *Kanji II* adalah mahasiswa angkatan 2020 sedari awal masuk ke jenjang kuliah belum pernah merasakan suasana perkuliahan yang dilaksanakan di kelas konvensional atau luring, sehingga belum mendapatkan potensi kegiatan pembelajaran yang maksimal seperti di kelas luring.

Selain dari pernyataan mahasiswa, penulis juga mewawancarai dosen pengampu mata kuliah *kanji* mengenai kesulitan pembelajaran *kanji* dari sisi pengajar dalam perkuliahan daring. Menurut beliau, faktor yang menjadi kendala terbesar merupakan kesulitan dalam menemukan satu aplikasi yang dapat membantu bermacam-macam kegiatan sekaligus. Saat ini beliau masih menggunakan banyak aplikasi terpisah untuk menjalankan kegiatan kelas, seperti menggunakan *Edmodo* untuk presensi, *Google Meet* atau *Zoom* untuk *group-call* dan *video conference*, dan banyak aplikasi lainnya yang menguras tenaga dan penyimpanan *smartphone* hanya untuk melaksanakan satu mata kuliah saja. Hal tersebut dirasa mengganggu baik dosen maupun mahasiswa karena banyaknya aplikasi yang digunakan sekaligus tidak efisien dan membuat gawai cepat *overheat*.

Sehubungan dengan masalah di atas, penulis berusaha mencari metode, strategi dan media pembelajaran yang tepat sebagai solusinya. Salah satu solusi yang ditawarkan adalah penggunaan media pembelajaran yang sesuai dengan situasi dan kondisi pembelajar dari hasil angket. Menurut Sudjana dan Rivai (2011) salah satu cara yang tepat untuk meningkatkan proses pembelajaran yang menarik dan tidak membosankan adalah menggunakan media pembelajaran. Arief S. Sadiman, dkk (2014) menambahkan, media sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dan pengiriman pesan kepada penerima pesan, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian pembelajar sedemikian rupa,

sehingga proses belajar mengajar berlangsung dengan efektif dan efisien sesuai dengan yang diharapkan.

Berdasarkan penjelasan di atas, diperlukan media pembelajaran yang mengintegrasikan pembelajaran berbasis daring, namun pengajar tetap dapat memberikan umpan balik dan navigasi kepada mahasiswa agar pembelajaran lebih terarah, sekaligus menghadirkan suasana kelas yang menyerupai kegiatan belajar di kelas luring. Salah satu media yang peneliti angkat untuk penelitian ini adalah media *Explain Everything*.

Explain Everything adalah media berupa papan tulis daring sebagai penyangga kelas dan presentasi berbasis aplikasi yang menggunakan basis dari *Windows*, *Android*, dan juga *iOS*. Media ini mengintegrasikan konten dari banyak sumber, memungkinkan guru dan siswa untuk membuat pelajaran, tutorial, dan lainnya untuk penggunaan di kelas atau pribadi. Aplikasi ini dapat diakses melalui beberapa *platform*, seperti *smartphone*, komputer, dan tablet. Dengan menggunakan media *Explain Everything*, pengajar bisa memaksimalkan waktu di kelas menjadi lebih efisien.

Penerapan media *Explain Everything* dalam pembelajaran berbahasa asing sebelumnya pernah diteliti oleh Misty So-Sum Wai Cook, seorang pengajar di *Centre of English Language Communication* di Singapura dengan judul "*Explain Everything: What Can Students Gain From Online Multimodal Feedback?*". Namun, penggunaan media dalam penelitian ini digunakan untuk pembelajaran bahasa Inggris, dan masih sangat sedikit yang meneliti dengan media *Explain Everything*, sehingga membatasi peneliti mengenai informasi

dari penelitian terdahulu untuk dijadikan referensi. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diketahui bahwa minat belajar, kemandirian belajar, dan kemampuan berpikir kritis siswa meningkat lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal tersebut menunjukkan bahwa media *Explain Everything* efektif.

Dalam pembelajaran dengan media *Explain Everything*, diperlukan perangkat keras (*hardware*) seperti *laptop* atau komputer. Koneksi internet yang baik dan stabil juga diperlukan oleh pengajar maupun pembelajar. Apabila perangkat yang disebutkan tidak ada, maka pembelajaran dengan media *Explain Everything* tidak dapat berjalan maksimal. Berdasarkan angket dengan mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *Kanji II*, seluruh mahasiswa memiliki *smartphone* atau komputer yang terhubung dengan internet. Maka hal tersebut menjadi faktor pendukung penerapan media *Explain Everything* dalam pembelajaran *Kanji II*.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul **“Efektivitas Penerapan Media Belajar *Explain Everything* dalam Pembelajaran Daring Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah *Kanji II* (Penelitian Eksperimen Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta).”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pemaparan pada latar belakang, terdapat identifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Memerlukan media yang dapat mengasah kemampuan menulis huruf *kanji* pada kelas daring, sekaligus menguji kompetensi di dalam kelas dengan cara lain seperti *games*.
2. Penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, komunikasi, dan informasi dalam pembelajaran *kanji* masih belum efisien.
3. Kegiatan yang berlangsung di kelas daring dirasa monoton oleh mahasiswa.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang ada, agar penelitian tidak terlalu luas, maka penulis membuat batasan-batasan pada penelitian ini, diantaranya:

1. Penelitian dibatasi pada efektivitas penerapan media belajar *Explain Everything* terhadap hasil belajar mata kuliah *Kanji II* mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang tahun akademik 2021/2022.
2. Penelitian ini hanya meneliti tanggapan, dan kesan yang dirasakan mahasiswa terhadap penggunaan media belajar *Explain Everything* dalam pembelajaran *Kanji II*.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dikemukakan, dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimanakah hasil belajar *Kanji II* mahasiswa sebelum dan setelah menerapkan media belajar *Explain Everything*?
2. Bagaimanakah efektivitas penerapan media belajar *Explain Everything* terhadap hasil belajar *Kanji II*?
3. Bagaimanakah tanggapan mahasiswa dan dosen terhadap penerapan media belajar *Explain Everything* dalam pembelajaran *Kanji II*?

E. Manfaat Penelitian

1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan dunia pendidikan terutama untuk pembelajaran bahasa Jepang dalam hal pengembangan media pembelajaran berbasis informasi, teknologi, dan komunikasi dalam perkuliahan.

2. Secara Praktis

- a) Bagi Pengajar

- 1) Pengajar menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, interaktif, serta komunikatif serta mengikuti perkembangan zaman.
- 2) Pengajar dapat memberikan evaluasi, penilaian terhadap peserta didik dimana saja, kapan saja.

b) Bagi Peserta Didik

Dapat menjadi variasi media pembelajaran yang mampu memberikan peningkatan pemahaman terhadap materi pembelajaran serta menyediakan sumber pembelajaran yang valid.

