

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini atau bisa disebut dengan istilah revolusi industri 4.0 perkembangan teknologi berkembang dengan pesat. Seiring berkembangnya teknologi yang masuk ke Indonesia dan banyak dimanfaatkan untuk berbagai kegiatan, sehingga membawa *trend* digitalisasi pada kehidupan sehari-hari maka dari itu keterampilan dalam menggunakan teknologi juga harus dikuasai pada setiap individu. Pemanfaatan teknologi untuk kehidupan sehari-hari tidak hanya mengasah setiap kemampuan individu tetapi hal ini diperlukan untuk pembiasaan dalam memanfaatkan teknologi secara positif, karena seiring berkembangnya waktu dan kebutuhan semua akan bergantung pada teknologi.

Harjono (2018) dalam buku *Klasik Gilster* mengemukakan kemampuan dalam memahami dan menggunakan informasi dalam berbagai format yang berasal dari sumber yang disajikan di komputer, internet, dan lain-lain dapat disebut dengan literasi digital. Lebih spesifik lagi Hague (2011) mengungkapkan bahwa literasi digital merujuk pada keterampilan, pengetahuan dan pemahaman untuk menggunakan teknologi baru dan media untuk menciptakan dan berbagi pemaknaan. Dapat disimpulkan bahwa literasi digital adalah pengetahuan dan kemampuan

untuk menggunakan teknologi digital atau alat-alat komunikasi untuk menunjang aktivitas sehari-hari. Pada penggunaan teknologi perlu pemahaman dan pengendalian diri yang baik agar menyerap informasi yang berguna dan dapat dimanfaatkan kembali. Pemanfaatan teknologi sendiri seperti dua sisi mata koin, jika pemanfaatan teknologi dalam hal baik maka akan menimbulkan dampak yang baik, namun pemanfaatan secara negatif dapat menimbulkan dampak yang tidak baik juga, dampak dari semakin berkembangnya teknologi tidak dapat dipungkiri karena teknologi termasuk internet secara luas membuka setiap akses dari luar seperti halnya budaya, bahasa, *fashion*, *trend*, dan lain-lain.

Pada pemanfaatan perkembangan teknologi dan informasi saat ini membawa *trend* untuk aktivitas sehari-hari menjadi serba digital, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan penggunaan teknologi tentunya sangat dibutuhkan terutama dalam pengembangan penggunaan media pembelajaran, jika sebelumnya penggunaan media pembelajaran dilakukan secara konvensional di era digital ini perkembangan media pembelajaran sudah dapat dilakukan dengan *modern*. Dengan adanya pembelajaran yang semakin *modern* untuk menunjang aktivitas belajar, pemanfaatan media pembelajaran di era literasi digital ini dibutuhkan untuk mengakses dan memperluas sumber belajar agar pembelajaran tidak hanya terpaku pada buku atau teks ajar. Penggunaan teknologi untuk pembelajaran sudah diterapkan sebelumnya seperti pemanfaatan media video, film, ppt, dan lain-lain.

Pemanfaatan teknologi berbasis literasi digital meningkat pada awal tahun 2020 saat Covid-19 muncul untuk pertama kali di Indonesia ([www.Health.Detik.com](http://www.Health.Detik.com)). Pembelajaran secara tatap muka dihentikan, digantikan dengan pembelajaran secara *online*. Penggunaan media digital bukan hanya untuk memberikan materi tetapi digunakan lebih luas yaitu untuk berkomunikasi antara peserta didik dengan pendidik, orang tua dengan peserta didik ataupun sesama peserta didik, mengakses informasi lebih luas dan dapat secara mandiri mencari materi yang dibutuhkan. Teknologi mengambil peran besar agar kegiatan belajar dan komunikasi tetap berlanjut. Sejalan dengan presidensi G20 Indonesia *Recover together, Recover Stronger* Bangkit Perkasa, seperti disampaikan oleh Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Mendikbudristek), Nadiem Anwar Makarim dalam agenda *Kick Off G20 on Education and Culture* di Jakarta (9/2/2022). Pada pidato menteri pendidikan Nadiem membahas mengenai isu pendidikan di masa kini yaitu mengenai kualitas pendidikan dan juga teknologi digital dalam pendidikan. Kedua hal ini dibahas untuk menjadi tolak ukur mengenai pendidikan Indonesia yang masih butuh perubahan secara digital. Pembelajaran yang dilakukan selama pandemi ini tidak dapat dilakukan secara langsung melainkan *online* membuat banyaknya aplikasi atau web yang disediakan untuk melakukan pembelajaran bermunculan.

Dari kasus pandemi ini dengan pembelajaran yang semakin kompleks dan *trend* pendidikan yang semakin maju ke arah literasi digital

membuat banyak sekolah harus menyesuaikan dengan hal tersebut. Dengan berkembangnya teknologi peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran dari luar untuk mendukung pembelajaran. Peserta didik tidak hanya mengakses pembelajaran dari kelas atau sumber belajar yang diberikan, tapi peserta didik dapat mengakses pembelajaran di luar kelas dengan cakupan materi dan sumber belajar lebih luas. Penerapan kurikulum yang berpusat pada siswa memberi ruang peserta didik mampu menguasai dan memahami penggunaan teknologi untuk belajar secara mandiri dan mencari bahan ajar, mengirim tugas, mengoperasikan media pembelajaran secara digital yang disediakan, dan lain-lain. Sedangkan dalam kehidupan sehari-hari tidak semua pembelajaran selalu berjalan dengan baik, terutama jika pemanfaatan teknologi sebagai media ini tidak sampai ke peserta didik hal ini menimbulkan terhambatnya proses pembelajaran.

Pemenuhan kebutuhan setiap peserta didik dalam pembelajaran sangatlah penting hal ini untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Begitu juga dengan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi digital. Apakah peserta didik mampu mengikuti perkembangan teknologi, apakah perkembangan media berbasis literasi digital sesuai dengan kurikulum, penggunaan media sesuai dengan materi pembelajaran, apa yang menjadi kebutuhan peserta didik dan pendidik di era literasi digital, dalam hal ini perlu adanya analisis kebutuhan pada peserta didik dan juga pendidik. Pada Abidin ( 2007) Morison mengungkapkan bahwa analisis kebutuhan

adalah perangkat dalam menemukan suatu masalah agar dapat mengambil tindakan yang tepat. Dalam Miftah (2009) Suharsimi Arikunto mengemukakan bahwa dalam melakukan analisis kebutuhan pembelajaran perlu identifikasi dari kurikulum, meliputi tema dan penjabaran materi dan siliabi yang meliputi tingkat kesulitan materi dan juga minat khusus.

Analisis kebutuhan perlu dilihat dari setiap individu, pembelajaran dan jenjang pendidikan peserta didik. Pada tingkat perguruan tinggi setiap mahasiswa diharapkan mampu mengikuti perkembangan teknologi, mengikuti standar kompetensi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang semakin kompleks dan penggunaan teknologi untuk pembelajaran harus sudah diterapkan. Tapi tentunya masih ada saja kesenjangan antara keinginan dan harapan untuk pendidikan. Diantara banyak program studi di Universitas salah satunya adalah program studi bahasa yang senantiasa mengalami perubahan mengikuti *trend* literasi digital. Mahasiswa didorong mencari bahan ajar tambahan yang diperlukan sehingga tidak terpaku pada penggunaan buku, tapi mahasiswa dan dosen mengikuti teknologi yang semakin maju. Pembelajaran dapat dilangsungkan dimanapun dan diakses secara luas dengan memanfaatkan teknologi yang ada.

Pada Program Studi Bahasa Jepang di Universitas Negeri Jakarta terdapat pembelajaran keterampilan menulis yaitu disebut dengan Sakubun. Pada mata kuliah ini dipelajari mengenai keterampilan menulis dengan menggunakan pola kalimat, penggunaan kosakata bahasa Jepang.

Pada penelitian ini akan dibatasi pada mata kuliah pembelajaran Sakubun I dengan harapan hasil analisis dapat menjadi masukan untuk pembelajaran menulis berbasis digital. Mata kuliah Sakubun I sudah menjadi mata kuliah mandiri yang sebelumnya pada semester 1 dan 2 menjadi mata kuliah yang bergabung dengan membaca.

Bila menelisik isi dari silabus Sakubun I penggunaan media pembelajaran lebih banyak berfokus kepada penggunaan buku ajar dan penggunaan media digital hanya diterapkan pada beberapa topik pertemuan. Contohnya dengan adanya menulis pada blog, web, dan media yang berbasis internet lainnya. Pelaksanaan pembelajaran tidak terlepas dari dukungan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan. Oleh karena itu, pembelajaran dan juga pemanfaatan teknologi yang digunakan oleh mahasiswa ini perlu diterapkan karena berpengaruh untuk kelangsungan pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran yang saat ini sesuai dengan *student center*, hal ini diperlukannya perhatian mengenai kebutuhan belajar mahasiswa terutama penerapan media pembelajaran yang berbasis digital agar proses dalam pembelajaran berjalan sesuai dan terencana.

Dalam pendidikan analisis kebutuhan media pembelajaran penting dari kegiatan ini dapat dilakukan evaluasi pelaksanaan pembelajaran dan memberikan gambaran mengenai kesenjangan antara kondisi nyata dan apa yang di harapkan. Pada pembelajaran Sakubun I penggunaan buku ajar masih diterapkan sedangkan media pembelajaran digital tidak secara

maksimal diterapkan pada setiap pertemuan. Hal ini tentunya menjadi kekurangan bahwa pada pembelajaran Sakubun I belum bisa mengikuti pembelajaran berbasis digital saat ini. Dari *gap* tersebut maka perlu diketahui untuk mencapai pembelajaran berbasis digital apa yang menjadi kebutuhan pada mata kuliah Sakubun I tersebut.

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai alat yang membantu untuk proses pengajaran dan memperjelas informasi yang disampaikan agar tujuan pembelajaran tercapai pada Surrayana pada Ismawati (2022). Kehadiran suatu media pembelajaran diharapkan dapat menunjang proses pembelajaran secara maksimal. Pada dasarnya penggunaan media pembelajaran digunakan untuk membantu pendidik dalam pembelajaran agar materi atau informasi yang disampaikan dapat ditangkap dengan baik oleh peserta didik, menurut Nurita (2018), penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, pembelajaran menjadi mudah dan menarik karena beragamnya penggunaan media pembelajaran, mempermudah pendidik dalam mengajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai, membantu peserta didik berkonsentrasi karena media yang digunakan sesuai, meningkatkan motivasi peserta didik dan melibatkan peserta didik untuk aktif dan mengembangkan kreativitasnya.

Analisis kebutuhan media pembelajaran pada mata kuliah Sakubun I berbasis digital di program studi bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta, ditujukan untuk menganalisis lebih lanjut *lacks* (kekurangan

berdasarkan pada kondisi dan kebutuhan) dan *wants* (keinginan) baik dari sudut mahasiswa dan dosen. Analisis kebutuhan tidak lepas dari 3 komponen tersebut dimana *Neccesities* adalah kebutuhan berdasarkan situasi target atau capaian agar peserta didik mengetahui capaian apa yang perlu diketahui agar pembelajaran dapat dilakukan secara efektif. Lalu *Lacks* adalah suatu gap yang melihat dari kondisi pembelajaran yang sekarang baru dapat disimpulkan apa yang menjadi kekurangan pada pembelajaran tersebut, sedangkan *Wants* dapat menentukan tingkat motivasi pembelajaran peserta didik karena dari hal tersebut dapat diketahui apa yang diinginkan peserta didik, penndidik untuk penggunaan media pembelajaran terutama di era literasi digital saat ini. Pada penelitian ini akan mengambil 2 aspek dari komponen kebutuhan yaitu *lacks* dan juga *wants* untuk mengetahui apa yang menjadi kekurangan sehingga dapat diketahui apa kekurangan dan dapat dikaitkan dengan apa yang menjadi kebutuhan pada pembelajaran dan juga dengan kondisi *gap* yang ada saat ini apa yang menjadi harapan dari pendidik maupun peserta didik untuk pembelajaran.

Media pembelajaran diharapkan tepat guna berdasarkan konteks dan kriteria khusus untuk berbagai kondisi pembelajaran, termasuk dalam mengikuti perkembangan teknologi. Arsyad dalam Padmaningrum ( 2013) mengungkapkan kriteria dalam penentuan media pembelajaran meliputi hal berikut:

1. Sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai
2. Media yang digunakan sesuai untuk mendukung isi pelajaran
3. Bentuk tampilan dari media menarik
4. Media bersifat praktis luwes dan tahan lama
5. Guru cakap dalam menggunakannya
6. Pengelompokkan sasaran
7. Mutu teknis.

Dari pemaparan mengenai kajian analisis kebutuhan dan juga kriteria media yang dibutuhkan di era digital harus memperhatikan kajian kurikulum dan kesesuaian media untuk mahasiswa dan juga dosen. Analisis kebutuhan media pembelajaran pada penelitian ini merupakan tilikan dari pidato yang kemendikbud mengenai perlunya perubahan media pembelajaran ke arah digital, tidak terkecuali pada Universitas Negeri Jakarta khususnya program studi Pendidikan Bahasa Jepang yang sedang menyesuaikan ke arah *trend* digitalisasi di setiap mata kuliah termasuk pada mata kuliah menulis. Dilihat dari kondisi media pembelajaran berbasis digital untuk Sakubun I di Program Studi Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta masih terbatas dan media pembelajaran yang digunakan masih berdasarkan buku ajar, maka dari itu dilakukan penelitian ini untuk mengungkap berbagai kesenjangan dari apa yang diharapkan mahasiswa dan dosen untuk pembelajaran literasi digital saat ini. Maka dari itu usaha yang dilakukan untuk meneliti dan menemukan hal-hal yang diperlukan dalam pembelajaran ke arah digitalisasi yang dapat membantu tercapainya

kebutuhan belajar mahasiswa. Berdasarkan permasalahan di atas peneliti merasa perlu untuk melakukan analisis kebutuhan media pembelajaran kepada mahasiswa. Pada analisis ini pengambilan data akan dilakukan pada dosen pengampu Sakubun I dan mahasiswa yang telah mengambil Sakubun I pada semester 117.

Pengambilan data pada mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah sakubun I semester 117 diharapkan untuk mengetahui kebutuhan mahasiswa terhadap pembelajaran menulis mata kuliah sakubun I dalam upaya meningkatkan mutu pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan di era digital saat ini. Selain itu, pengambilan data dari dosen pengampu sakubun I ditujukan untuk mengetahui kesesuaian standar kompetensi dengan apa yang dicapai dan penggunaan media yang digunakan pada Sakubun I yang berbasis literasi digital kebutuhan dosen pengajar.

### **B. Fokus dan Sub Fokus Penelitian**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan tersebut agar ruang lingkup pembahasan lebih jelas dan terkonsentrasi maka penelitian ini hanya difokuskan pada Analisis kebutuhan Sakubun I berbasis literasi digital pada program studi pendidikan bahasa Jepang di Universitas Negeri Jakarta yang melihat berdasarkan 2 aspek komponen analisis kebutuhan yaitu *lack* (kondisi) dan juga *wants* (keinginan). Berdasarkan fokus yang dipaparkan berikut adalah sub fokus pada penelitian ini adalah :

1. Kondisi media pembelajaran Sakubun I berbasis literasi digital di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.
2. Keinginan mahasiswa terhadap media pembelajaran Sakubun I berbasis digital di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.
3. Keinginan dosen terhadap media pembelajaran Sakubun I berbasis digital di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta.

#### **C. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana kondisi media pembelajaran Sakubun I di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta?
2. Bagaimana keinginan mahasiswa terhadap media pembelajaran sakubun I berbasis literasi digital?
3. Bagaimana keinginan dosen terhadap media pembelajaran Sakubun I berbasis literasi digital?

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat pada penelitian ini dibagi menjadi dua bagian yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sumber kajian dibidang pendidikan bahasa Jepang, terutama dalam hal kebutuhan

media pembelajaran. Selain itu lebih spesifik pada media pembelajaran menulis berbasis literasi digital.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Untuk Dosen

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran kebutuhan media pembelajaran yang dibutuhkan untuk pembelajaran Sakubun I berbasis literasi digital.

### b. Untuk Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran kebutuhan mahasiswa pada media pembelajaran terutama di mata kuliah Sakubun I berbasis literasi digital.

