

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Lahirnya teknologi digital yang memanfaatkan koneksi internet memberikan dampak yang begitu besar terhadap kehidupan masyarakat modern. Perkembangan teknologi berbasis internet yang berkembang pesat tidak hanya mempersempit ruang dan waktu antar milyaran manusia di seluruh dunia akan tetapi juga mampu memberikan fasilitas, kemudahan, dan inovasi dalam kehidupan.

Pemanfaatan teknologi digital yang sangat masif pada berbagai bidang, membuat revolusi industri mengalami puncaknya yang saat ini disebut revolusi industri 4.0. Era revolusi industri 4.0 merupakan era dimana seluruh aktivitas kehidupan manusia selalu berhubungan dengan teknologi dan informasi. Schwab (2016:7) menyebutkan bahwa revolusi industri 4.0 memberikan dampak berupa perubahan yang besar pada berbagai aspek kehidupan, salah satunya pada bidang pendidikan.

Perkembangan teknologi, informasi, dan komunikasi memberikan pengaruh kepada proses pembelajaran (Sutikno, 119:2014). Saat ini perlahan-lahan model pembelajaran konvensional mulai dikombinasikan dengan pembelajaran yang lebih modern yang memanfaatkan teknologi internet dalam *Cyber Physical System*, sehingga untuk menyampaikan materi pembelajaran menggunakan perangkat-perangkat yang saling terhubung satu sama lain melalui koneksi jaringan. Mengikuti era revolusi industri 4.0, tentunya suatu hal yang sangat mendesak untuk

menyiapkan model pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi, informasi, dan komunikasi. Oleh sebab itu, baik pengajar maupun pembelajar harus meningkatkan kompetensinya terutama dalam penguasaan teknologi informasi.

Selain penguasaan teknologi informasi, keterampilan berkomunikasi juga penting guna menjawab tantangan revolusi industri 4.0. Pada era revolusi industri 4.0 banyak terjadi interaksi yang membutuhkan penguasaan bahasa asing dikarenakan banyaknya perusahaan-perusahaan asing yang mengembangkan bisnisnya di Indonesia terutama perusahaan-perusahaan dari Jepang. Menurut Kementerian Perindustrian Republik Indonesia (Kemenperin), ada sekitar 1500 perusahaan Jepang yang siap untuk berinvestasi di Indonesia yang sebagian besar adalah penyuplai kebutuhan industri otomotif.

(<http://www.kemenperin.go.id/artikel/5707/1.500-Perusahaan-Jepang-SiapMasuk-Indonesia>). Oleh sebab itu, supaya dapat bekerja di perusahaan-perusahaan tersebut diperlukan kompetensi keterampilan berbahasa asing, khususnya bahasa Jepang.

Agar dapat menguasai bahasa Jepang dengan baik, tentunya pembelajar dituntut untuk menguasai empat keterampilan berbahasa. Salah satunya adalah keterampilan berbicara. Pada Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta, pembelajaran keterampilan berbicara terdapat pada mata kuliah *Kaiwa*. Mata kuliah *Kaiwa* merupakan mata kuliah berjenjang mulai dari *Kaiwa I* sampai *Kaiwa VI* dan merupakan mata kuliah bersyarat yang wajib diambil oleh mahasiswa.

Penelitian ini dikhususkan pada mata kuliah *Kaiwa III* dimana pada mata kuliah tersebut mahasiswa diajarkan mengenai percakapan dasar bahasa Jepang

dalam kehidupan sehari-hari seperti membandingkan benda, mengundang guru, mendeskripsikan sesuatu, dan lain-lain. Perbedaannya dengan mata kuliah *Kaiwa* III, dalam mata kuliah *Kaiwa* III kesantunan berbahasa dan ciri khas bahasa lisan lebih ditekankan. Setelah menempuh mata kuliah *Kaiwa* III mahasiswa diharapkan memiliki kompetensi berbicara percakapan sehari-hari secara natural dengan kata-kata yang sederhana, dalam percakapan yang sedikit panjang dan kompleks.

Berdasarkan hasil wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah *Kaiwa* III adanya internet dan konten digital dapat memudahkan mahasiswa dalam mencari materi tambahan di luar jam perkuliahan yang dapat menunjang pembelajaran seperti latihan dan pengayaan. Dengan banyaknya konten berupa *anime*, drama dan film berisikan percakapan-percakapan bahasa Jepang dengan bahasa sehari-hari yang natural di internet, membuat mahasiswa dapat belajar mandiri sehingga memperkaya bahasa Jepang mahasiswa dan menjadikan bahasa Jepang mahasiswa lebih natural. Namun tidak semua ungkapan yang ada dalam *anime* atau drama sesuai dengan kaidah bahasa Jepang yang baik dan benar. Sehingga adakalanya mahasiswa menggunakan ungkapan yang tidak sesuai ketika ditugaskan membuat percakapan di kelas. Misalnya ketika menyebutkan diri sendiri dalam percakapan mahasiswa lebih cenderung menggunakan “*ore*” ketimbang “*watashi*” padahal ungkapan “*ore*” hanya digunakan oleh laki-laki saja. Sementara itu, pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi dalam pembelajaran *Kaiwa* III baru sebatas penggunaan internet dan belum menerapkan konsep pembelajaran daring (*e-learning*). Internet digunakan sebagai sarana untuk mahasiswa mencari materi pelajaran secara mandiri. Karena konten digital yang tersedia di internet sangat

banyak, sehingga dalam pemilihan dan pemilihan materi pembelajaran kadang-kadang mahasiswa memilih materi yang kurang sesuai dengan tujuan pembelajaran atau kebutuhan belajarnya.

Dalam pembelajaran *Kaiwa III*, banyak ungkapan-ungkapan dan pola kalimat yang harus dipelajari oleh mahasiswa untuk dapat berkomunikasi dalam bahasa Jepang. Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti, dalam pembelajaran *Kaiwa III*, penyampaian materi pelajaran berupa ungkapan dan pola kalimat dilakukan dosen dengan menggunakan metode ceramah. Tentunya hal tersebut memakan banyak waktu apabila semua ungkapan dan pola kalimat dijelaskan secara verbalis. Hal tersebut menyebabkan waktu untuk latihan percakapan menjadi kurang maksimal. Selain itu, mahasiswa terlihat kurang siap dan kurang aktif untuk belajar dikarenakan mahasiswa baru mengetahui ungkapan yang akan digunakan dalam percakapan pada pertemuan tatap muka di kelas. Oleh sebab itu, perlunya waktu persiapan sebelum belajar agar mahasiswa lebih siap untuk belajar di kelas dan waktu belajar di kelas menjadi lebih efisien.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan model pembelajaran yang mampu memberikan efisiensi dalam kegiatan pembelajaran. Mahasiswa dapat belajar secara mandiri di luar kelas agar lebih siap dalam mengikuti pelajaran di kelas namun pengajar tetap dapat memberikan kontrol, umpan balik, dan navigasi kepada mahasiswa. Dalam hal ini pengajar dapat memanfaatkan media daring. Salah satu model pembelajaran yang menggabungkan pembelajaran daring dan pembelajaran tatap muka sesuai dengan perkembangan zaman adalah model *blended learning*. Menurut McDonald dalam Husamah (2014:13) *blended learning*

biasanya berasosiasi dengan memasukkan media daring pada program pembelajaran. Akan tetapi pada saat yang sama, tetap memperhatikan kontak tatap muka dan pendekatan tradisional untuk membantu peserta didik. Dengan kata lain dalam *blended learning* kegiatan tatap muka dan *e-learning* dapat dilakukan dalam satu aktivitas pembelajaran yang terintegrasi.

Dalam *blended learning* terdapat sebuah model yang dinamakan *flipped classroom*. *Flipped classroom* merupakan model pembelajaran dimana mahasiswa melakukan pembelajaran tatap muka di kelas dengan dosen untuk praktik, sedangkan untuk materi pembelajaran akan disusun oleh dosen terlebih dahulu kemudian diberikan kepada mahasiswa melalui media daring untuk dipelajari di rumah sehingga mahasiswa memperoleh sumber belajar langsung dari dosen sebelum pertemuan tatap muka di kelas. Dengan menggunakan model *flipped classroom*, pengajar tidak perlu menghabiskan banyak waktu untuk menerangkan kepada mahasiswa mengenai pola kalimat yang akan digunakan dalam percakapan sehingga pengajar dapat memaksimalkan waktu tatap muka di kelas untuk diskusi dan praktik. Hal tersebut tentunya dapat membuat pembelajaran menjadi lebih efisien dan membuat mahasiswa lebih siap untuk belajar dikarenakan pola kalimat dan ungkapan yang digunakan untuk latihan berbicara sudah dipelajari secara mandiri oleh mahasiswa melalui pembelajaran daring.

Penelitian eksperimen mengenai *blended learning* dalam pembelajaran bahasa Jepang masih sedikit. Terutama untuk model *flipped classroom* sendiri belum ada yang membahasnya. Salah satu penelitian mengenai model *blended learning* dalam pembelajaran bahasa Jepang adalah penelitian yang dilakukan oleh Nita Rustanti

mahasiswa Universitas Pendidikan Indonesia dengan judul “Penerapan *Blended Learning* Dalam Penguasaan Huruf Hiragana”. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diketahui bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan penguasaan huruf hiragana kelas eksperimen yang menggunakan model *blended learning* dan kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Akan tetapi, hasil ujian akhir yang diselenggarakan tiga bulan setelah *posttest* menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas eksperimen jauh lebih tinggi. Hal tersebut menunjukkan bahwa model *blended learning* efektif.

Dalam pembelajaran model *blended learning*, diperlukan perangkat keras (*hardware*) seperti laptop, komputer, dan perangkat lunak (*software*) seperti program kelas virtual sebagai media pembelajaran daring. Koneksi internet yang cepat juga diperlukan oleh pengajar maupun pembelajar. Apabila perangkat yang disebutkan tidak ada, maka pembelajaran dengan model *blended learning* tidak dapat berjalan maksimal. Berdasarkan wawancara dengan dosen pengampu mata kuliah *Kaiwa III*, seluruh mahasiswa yang mengikuti mata kuliah *Kaiwa III* memiliki gawai yang terhubung dengan internet. Maka hal tersebut menjadi faktor pendukung penerapan model *blended learning* dalam pembelajaran *Kaiwa III*.

Berdasarkan uraian di atas, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian yang berjudul “Efektivitas Penerapan *Blended Learning* Model *Flipped Classroom* Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah *Kaiwa III* (Penelitian Eksperimen Pada Mahasiswa Semester III Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang Universitas Negeri Jakarta Tahun Ajaran 2019/2020).”

## B. Identifikasi Masalah

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

1. Mahasiswa menggunakan ungkapan yang kurang tepat dalam membuat percakapan.
2. Pemanfaatan teknologi, komunikasi, dan informasi dalam pembelajaran *Kaiwa III* masih minim dan belum terkonsep dengan baik.
3. Memerlukan waktu yang banyak untuk menjelaskan pola kalimat dan ungkapan yang akan digunakan untuk melakukan percakapan.

## C. Pembatasan Masalah

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

1. Penelitian dibatasi pada efektivitas penerapan *blended learning* model *flipped classroom* terhadap hasil belajar mata kuliah *Kaiwa III* mahasiswa program studi pendidikan Bahasa Jepang semester tiga tahun akademik 2019/2020.
2. Penelitian ini hanya meneliti tanggapan, dan kesan yang dirasakan mahasiswa terhadap pembelajaran *Kaiwa III* dengan menerapkan *blended learning* model *flipped classroom*.
3. Model *flipped classroom* yang digunakan pada penelitian ini adalah tipe *traditional flipped*.

#### 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 *Kaiwa III* mahasiswa setelah menerapkan *blended learning* model *flipped classroom*?
2. Bagaimanakah efektivitas penerapan *blended learning* model *flipped classroom* terhadap hasil belajar *Kaiwa III*?
3. Bagaimanakah tanggapan mahasiswa terhadap penerapan *blended learning* model *flipped classroom* dalam pembelajaran *Kaiwa III*?

#### E. Kegunaan Penelitian

##### 1. Secara Teoretis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan dunia pendidikan terutama untuk pembelajaran bahasa Jepang dalam hal pengembangan model 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.



- 3) Dapat menjadi solusi untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang lebih efisien.

b) Bagi peserta didik

- 1) Dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jepang peserta didik.
- 2) Dapat memberikan kemudahan dan fleksibilitas dalam mempelajari materi pelajaran.
- 3) Dapat menjadi solusi agar lebih siap untuk belajar di kelas.  
Dapat meningkatkan keaktifan dalam pembelajaran *Kaiwa III*.

