

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Media Pembelajaran

Kata “media” berasal dari bahasa Latin yaitu kata “medium” dalam bentuk jamak, secara harfiah artinya “perantara atau pengantar”. Media adalah alat bantu yang dapat dijadikan sebagai penyalur atau penyampai pesan untuk mencapai tujuan pengajaran (Djamarah & Zain, 2013).

Mustaqim (2017) mengemukakan bahwa proses pembelajaran yang baik harus meliputi aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memfasilitasi pembelajar untuk mengembangkan kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan bakat dan minat yang dimiliki. Media pembelajaran dapat mempengaruhi proses pembelajaran sehingga proses perlu media pembelajaran yang dapat menarik bagi pembelajar, interaktif saat digunakan tanpa mengurangi esensi materi yang dimuat.

Menurut Sanaky (2011), media pembelajaran yaitu sebuah alat yang berfungsi penyampaian pesan pembelajaran agar pesan dapat diterima oleh pembelajar dengan satu atau beberapa alat indra mereka, sehingga dapat merangsang pengguna dalam meningkatkan motivasi belajar.

Pratiwi (2018) mengatakan bahwa hal yang dapat memotivasi pembelajar dalam melakukan pembelajaran dan mendorong pembelajar dalam mencapai hasil yang maksimal yaitu media pembelajaran. Surawiredja, dkk. (2018) menyatakan bahwa penggunaan multimedia untuk pembelajaran bahasa Jepang sangat membantu pembelajar untuk meningkatkan kemampuan bahasa Jepangnya. Gagne

dan Briggs dalam Arsyad (2017) mengatakan bahwa secara implisit bahwa media pembelajaran mencakup alat berbentuk fisik yang berfungsi dalam menyampaikan materi pembelajaran, seperti buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, video *recorder*, film, dan *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer.

Berdasarkan beberapa penjelasan yang dikemukakan oleh para ahli dan peneliti sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan pembelajaran untuk membangun kondisi belajar yang kondusif. Pesan yang disampaikan oleh media pembelajaran harus dapat diterima dengan satu data gabungan alat indra. Media pembelajaran yang baik harus memiliki aspek interaktif, menyenangkan, menantang, memotivasi dan memberikan ruang yang lebih bagi pembelajar untuk dapat mengembangkan kreativitas dan kemandirian, sesuai dengan bakat dan minatnya.

2.2 Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Menurut Musfiqon dalam Fauziyah (2014) terdapat beberapa prinsip dalam pemilihan media meliputi : efisien, relevan, serta produktif.

Menurut Arsyad dalam Mustaqim (2017) kriteria pemilihan media yaitu, 1) sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, 2) mendukung isi pelajaran dengan tepat, 3) praktis, luwes, dan tahan, 4) pendidik memiliki keterampilan dalam menggunakannya, 5) sasaran dikelompokkan, dan 6) memiliki mutu teknis. Dengan adanya media pembelajar dapat lebih memahami suatu materi pembelajaran yang sulit untuk langsung dimengerti.

Wahyuni (2018) menjelaskan agar guru tidak salah dalam memilih media, ada beberapa kriteria dalam pemilihan media, yaitu :

a) Kesesuaian

Media yang dipilih harus disesuaikan dengan materi. Misalkan pendidik meminta peserta didiknya untuk mengaktifkan komputer, maka pendidik harus mempersiapkan media yang menampilkan langkah-langkah untuk mengaktifkan komputer.

b) Tingkat Kesulitan

Umumnya media yang difasilitasi oleh sekolah adalah buku dan papan tulis. Terkadang gambar di dalam buku tidak jelas atau kalimatnya terlalu panjang sehingga sulit untuk dipahami oleh peserta didik.

c) Biaya

Biaya merupakan permasalahan utama dalam pemilihan media. Dalam memilih media tidak disarankan untuk menggunakan media yang membutuhkan biaya tinggi tetapi tidak bermanfaat untuk peserta didik, lebih baik menggunakan media dengan biaya yang rendah tetapi memiliki manfaat bagi peserta didik sehingga dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi pelajaran.

d) Ketersediaan

Umumnya terdapat masalah ketersediaan pada sekolah yang memiliki fasilitas rendah. Pada saat pendidik akan menunjukkan cara mengaktifkan komputer, namun komputer tersebut tidak tersedia. Maka dari

itu pendidik perlu memilih media lain seperti mengilustrasikan tata cara untuk mengaktifkan komputer di papan tulis.

e) **Kualitas Teknis**

Media dapat dikatakan sangat baik dan bermanfaat jika media tersebut mempunyai kualitas teknis yang baik. Kualitas teknis yang baik dapat diaplikasikan untuk segalanya, seperti dalam beberapa materi. Hal tersebut bertujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam pembelajaran.

Berdasarkan beberapa penjelasan yang telah dikemukakan di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pemilihan media pembelajaran ada beberapa hal yang perlu dipertimbangkan yaitu : 1) Media yang dipilih harus sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, 2) Media yang dipilih mudah diperoleh agar tidak memakan biaya yang terlalu besar. 3) Tingkat kesulitan yang sesuai dengan target pembelajaran. 4) Mudah digunakan untuk pengajar maupun peserta didik.

2.3 Video Pembelajaran

Menurut Yudianto (2018) video merupakan media elektronik dengan mengombinasikan secara bersamaan teknologi audio-visual sehingga mampu menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Sedangkan menurut Munadi (2008) video termasuk dalam media audio-visual atau media pandang dengar berfungsi untuk penyampaian pesan. Media audio-visual terbagi dalam dua jenis: pertama, media audio visual murni yaitu fungsi peralatan dalam satu unit dilengkapi dengan suara dan gambar, seperti film bergerak, televisi, dan video;

kedua, media audio-visual tidak murni seperti *slide*, *opaque*, OHP dan peralatan visual lainnya yang diberi suara.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia video adalah rekaman gambar hidup atau program televisi yang ditayangkan lewat pesawat televisi atau tayangan gambar bergerak disertai dengan suara. Media video berfungsi sebagai media pembelajaran seperti, fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris (Arsyad 2003). Fungsi atensi yaitu media video yang dapat menarik perhatian dan konsentrasi audiensi terarah pada materi video. Fungsi afektif yaitu media video mampu membangun emosi dan sikap audiensi. Fungsi kognitif dapat mempercepat pencapaian tujuan pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan daya ingat pesan maupun informasi yang terkandung dalam gambar atau lambang. Sedangkan fungsi kompensatoris adalah memberikan konteks kepada audiensi yang lemahnya kemampuan dalam mengorganisir dan mengingat kembali informasi yang telah disampaikan.

Berdasarkan beberapa penjelasan yang dikemukakan oleh para ahli dan peneliti sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa video pembelajaran adalah media yang menggunakan teknologi audio dan visual untuk menyampaikan pesan dalam kegiatan pembelajaran agar materi pembelajaran yang ingin disampaikan lebih menarik.

Media pembelajaran seperti video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pembelajar dalam mempelajari *bunpou*. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rahmawati (2021), video pembelajaran dengan

menggunakan audio visual efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar dari pelajar bahasa Jepang.

Anderson dalam Yuanta (2019) menjelaskan tujuan dari pembelajaran menggunakan media video yaitu mencakup tujuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

1. Tujuan Kognitif

- a. Dapat mengembangkan kemampuan kognitif berkaitan dengan kemampuan mengenal kembali serta memberikan kemampuan rangsangan berupa gerak dan sensasi.
- b. Dapat menunjukkan serangkaian gambar diam tanpa suara seperti media foto dan bingkai film walaupun kurang ekonomis.
- c. Dapat menunjukkan penampilan cara bersikap dan bertindak, seperti yang berkaitan interaksi manusiawi.

2. Tujuan Afektif

Dengan menggunakan efek dan teknik, video dapat menjadi media yang sangat baik dalam mempengaruhi sikap dan emosi.

3. Tujuan Psikomotor

- a. Video sebagai media yang tepat untuk menampilkan contoh keterampilan yang berkaitan dengan gerakan. Dengan video gerakan dapat diperlambat maupun dipercepat.
- b. Melalui media pelajar langsung mendapat umpan balik secara visual terhadap kemampuannya dengan mencoba keterampilan yang berkaitan dengan gerakan sebelumnya.

Prastowo (2012) mengemukakan manfaat menggunakan media video sebagai media pembelajaran antara lain:

1. Peserta didik mendapatkan pengalaman yang terduga.
2. Menampilkan sesuatu secara nyata yang awalnya mungkin tidak bisa dilihat.
3. Perubahan pada periode waktu tertentu dapat dianalisis.
4. Peserta didik mendapatkan pengalaman untuk merasakan suatu kondisi tertentu.
5. Membangun diskusi peserta didik dengan menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan.

Dengan adanya media video, pembelajar dapat menyaksikan secara langsung peristiwa yang tidak dapat dihadirkan kembali seperti peristiwa berbahaya maupun peristiwa. Selain itu, video dapat diputar kembali sesuai dengan kebutuhan.

2.4 *Bunpou* (Tata Bahasa Jepang)

Katoo dalam Sudjianto dan Ahmad (2004:134) menyatakan bahwa aturan umum dan sistematis di dalam bahasa disebut gramatika. Gramatika dalam bahasa Jepang disebut dengan *Bunpou*. Menurut Machida dalam 小玉 dan 本田(2010) *Bunpou* adalah 聞文字通り「文」についての「法」。つまり正しい分を作るための決まりのことです。 Artinya adalah “hukum” tentang “kalimat”, aturan untuk membuat kalimat yang benar.

Sama seperti bahasa-bahasa yang ada di dunia, bahasa Jepang juga memiliki tata bahasa yang disebut sebagai *Bunpou*. Mohamad. Dkk. (2019) mengemukakan bahwa salah satu bahasa di dunia yang dianggap paling sulit untuk dipelajari adalah

bahasa Jepang. Menurut Sutedi dalam Wahidati (2019) secara gramatikal, bahasa Jepang dan bahasa Indonesia memiliki perbedaan yang cukup jauh. Susunan pola kalimat dalam bahasa Jepang terdapat partikel dengan bermacam fungsi dan struktur kalimat bahasa Jepang yang menempatkan predikat di akhir kalimat. Berbeda dengan bahasa Indonesia yang memiliki susunan kalimat SPOK (Subjek, Predikat, Objek, Keterangan), bahasa Jepang memiliki susunan kalimat SKOP (Subjek, Keterangan, Objek, Predikat). Selain itu, dalam bahasa Jepang juga terdapat perbedaan pembentukan kata kerja yang bergantung pada waktu, sementara dalam bahasa Indonesia hanya perlu ditambahkan keterangan waktunya saja agar lebih jelas.

2.5 Metode Pembelajaran *Bunpou*

Dalil (2013) menjelaskan bahwa terdapat tiga metode dalam pembelajaran tata bahasa asing yaitu:

1. Metode *Direct*

Metode oleh Charles Berlitz mengemukakan pembelajaran bahasa asing disamakan dengan pembelajaran bahasa ibu, dengan menekankan kepada interaksi lisan dan penggunaan bahasa yang spontan tanpa instruksi dalam bahasa *native* dan tidak terlalu menekankan pada pembelajaran tata bahasa dan sintaksis.

2. Metode Terjemahan Tata Bahasa

Metode yang digunakan pembelajar untuk mempelajari peraturan tata bahasa dan digunakan untuk penerjemahan kalimat antara bahasa target dan bahasa *native*.

3. Metode *Audio-Lingual*

Metode penelitian yang hampir sama dengan metode *direct*, namun tidak berfokus kepada kosakata, melainkan berfokus kepada pelatihan penggunaan tata bahasa melalui menghafal.

2.6 Kesulitan Dalam Pembelajaran *Bunpou*

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan Aghata (2022) kepada 23 mahasiswa angkatan 2019, diketahui bahwa mahasiswa angkatan 2019 tersebut mengalami kesulitan dalam mempelajari materi mata kuliah *Bunpou* IV. Salah satu penyebab permasalahan tersebut karena selama pembelajaran daring, tidak semua mahasiswa memiliki sinyal internet yang bagus untuk mengikuti proses pembelajaran dari awal hingga akhir. Sehingga dosen pengampu mata kuliah *Bunpou* IV sulit untuk mengendalikan proses pembelajaran dengan baik.

Dalam penelitian yang dilakukan Pratiwi (2018) menjelaskan bahwa mahasiswa semester V masih mengalami ketidakpahaman dalam menentukan partikel yang harus digunakan dalam suatu kalimat dengan benar dalam bahasa Jepang. Oleh karena itu, Pratiwi menekankan perlunya inovasi dalam pembelajaran *Bunpou*. Menurut Effendi (2017) 92% responden dari penelitiannya mengungkapkan bahwa mereka memiliki kesulitan dalam mempelajari bahasa Inggris karena adanya perbedaan struktur kalimat antara bahasa Inggris dan bahasa ibu.