

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini merupakan pendahuluan dari proposal skripsi yang membahas terkait latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur proposal skripsi.

1.1 Latar Belakang

Kemajuan dan perkembangan suatu bangsa sangat ditentukan oleh kemajuan dalam bidang pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu unsur yang berperan menciptakan sumber daya manusia berkualitas (Mantiri, 2019). Pendidikan yang berkualitas harus dapat mencapai tujuan pendidikan yang ditargetkan. Untuk mencapai tujuan pendidikan, lembaga pendidikan harus mampu mengelola seluruh unsur pendidikan secara maksimal di mana salah satunya yakni proses pembelajaran (Halawa & Mulyanti, 2023).

Menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003 pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar. Adapun menurut Hanafy (2014) pembelajaran adalah interaksi antara peserta didik dan tenaga pendidik serta sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar. Pembelajaran mengarahkan peserta didik untuk berkembang. Hal ini selaras dengan pernyataan Fitriya dkk. (2021) bahwa proses pembelajaran adalah interaksi antara guru, peserta didik dengan lingkungannya sehingga perubahan perilaku terjadi ke arah yang lebih baik.

Proses pembelajaran yang berjalan dengan baik akan mempengaruhi kualitas pendidikan itu sendiri. Adapun penentu proses pembelajaran berjalan dengan baik adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat (Dewantoro, 2021). Dengan media pembelajaran yang tepat, suasana belajar pun menjadi kondusif, hingga motivasi peserta didik akan meningkat dan hasil belajarnya akan meningkat pula (Juhrodin, 2016; Triansyah dkk., 2020). Oleh sebab itu, untuk menciptakan keberhasilan dalam pembelajaran salah satunya yakni pembelajaran bahasa asing diperlukannya media pembelajaran yang efektif.

Pemilihan media pembelajaran yang sesuai dan cocok dengan karakteristik

peserta didik pastinya akan mengarah pada tercapainya tujuan pembelajaran secara maksimal. Media pembelajaran merupakan sarana perantara dalam proses pembelajaran yang memiliki manfaat yaitu dapat memperjelas pesan, memberi rangsangan yang dapat menyamakan pemahaman peserta didik serta dapat memberikan pengaruh terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran (Dewi & Carniasih, 2019). Menurut Maulani dkk. (2022) media pembelajaran merupakan hal yang penting karena berperan sebagai alat bantu untuk memudahkan tenaga pendidik dalam penyampaian pesan-pesan materi pelajaran kepada peserta didik. Maka dari itu, media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam pembelajaran karena dapat mempengaruhi kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Terdapat beragam jenis media pembelajaran, seperti tekstual, audio, visual, dan audiovisual. Contoh dari jenis-jenis tersebut yakni buku teks, modul, film, koran, majalah, radio, komputer, CD, DVD, video interaktif, internet, sistem multimedia, konferensi video, dan lain sebagainya (Suryani, 2016).

Media pembelajaran yang dinilai efektif adalah media pembelajaran yang mengombinasikan penerapan teknologi informasi dan praktik lapangan (Triansyah & Lukitowati, 2021). Melibatkan media pembelajaran sebagai sarana dalam pembelajaran tentunya mempunyai beberapa fungsi terhadap pembelajaran, yaitu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang efektif, sebagai bagian internal dalam sistem pembelajaran, sebagai sarana untuk mencapai tujuan pembelajaran, untuk mempercepat proses pembelajaran, dan membantu siswa dalam upaya memahami materi yang disajikan oleh guru dalam kelas. Penggunaan media dalam pembelajaran dimaksudkan untuk mempertinggi mutu pendidikan.

Salah satu media pembelajaran yang melibatkan IT atau teknologi adalah media berbasis audiovisual. Media audiovisual adalah media yang dapat didengar dan dapat dilihat, berfungsi untuk membuat cara menyampaikan pesan dalam pembelajaran lebih efektif (Novita dkk., 2019). Dalam arti lain, media audiovisual adalah media yang menggabungkan gambar dengan audio atau bisa disebut sebagai media video.

Media video merupakan jenis media audiovisual, yang artinya media pembelajaran yang dapat dilihat dengan menggunakan indera pengelihatan dan didengar dengan menggunakan indera pendengaran (Hadi, 2017). Keuntungan pembelajaran dengan video adalah peserta didik dapat melihat visualisasi materi pembelajaran serta mendengarkan penjelasan terkait materi pembelajaran tersebut.

Pada pembelajaran bahasa asing, media pembelajaran dengan melibatkan teknologi bukan merupakan suatu hal yang baru diterapkan (Adawiyah, 2022). Akan tetapi, pada pembelajaran tata bahasa, penggunaan media pembelajaran masih terbatas pada buku saja sehingga hal tersebut menjadi kesulitan bagi peserta didik dalam memahami tata bahasa. Dalam halnya pembelajaran bahasa Korea, (Yoo, 2015) yang menyatakan bahwa pelajar asing sering mengalami kesulitan dalam membedakan dan menggunakan *item* tata bahasa yang memiliki fungsi serupa namun menunjukkan berbagai bentuk. Sedangkan salah satu cara untuk memastikan komunikasi berjalan efektif adalah dengan menggunakan tata bahasa yang tepat sesuai konteksnya.

Sebagai contoh, tata bahasa -아/어서 dan -(으)니까 yang sama-sama memiliki fungsi untuk menyatakan sebab, memiliki makna seperti “karena”. Tata bahasa -아/어서 dan -(으)니까 adalah dua tata bahasa yang paling serupa untuk menyatakan sebab dibandingkan tata bahasa serupa lainnya seperti -기 때문에, -기에, -(으)므로, -느라고, dan lain sebagainya (Akramova, 2022). Kedua tata bahasa ini juga paling banyak digunakan karena berada pada level dasar. Peserta didik mulai mempelajari kedua tata bahasa ini sejak tingkat paling awal, namun masih banyak yang belum bisa melihat perbedaan yang jelas dalam penggunaan kedua tata bahasa ini. Sebagaimana (Oh & Yoon, 2021) mengkaji bahwa masih banyak pelajar asing yang bingung dalam menggunakan tata bahasa -아/어서 dan -(으)니까, terutama dalam membedakan konteks penggunaannya dalam kalimat. Kemudian dalam penelitian (Lee & Nam, 2018) ditemukan bahwa masih terdapat kebingungan yang signifikan di kalangan pelajar asing mengenai perbedaan semantik dan penggunaan ‘-아/어서’ dan ‘-(으)니까’.

Berdasarkan temuan-temuan penelitian tersebut, penulis memilih untuk meneliti kemampuan penggunaan tata bahasa Korea sebab akibat khususnya pada tata bahasa ‘-아/어서’ dan ‘-(으)니까’.

Penelitian yang dilakukan oleh Dewi & Carniasih (2019) menyatakan bahwa pada mata kuliah tata bahasa, penggunaan media pembelajaran masih terbatas dan belum menggunakan media video. Fenomena ini menyebabkan kurangnya pemahaman dalam membedakan tata bahasa dengan makna serupa yang satu dengan yang lainnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Kim (2023) mengungkapkan bahwa dalam pengajaran tata bahasa perlu menyajikan tidak hanya perbedaan karakteristiknya melainkan juga ekspresi yang sering digunakan oleh penutur asli. Melalui media video, peserta didik dapat menangkap pembeda antar masing-masing tata bahasa karena terdapat praktik langsung menggunakan tata bahasa tersebut sesuai konteks dan kondisi penggunaannya. Khoirunnisa & Sakhiyya (2022) juga mendapatkan hasil bahwa penggunaan media video dalam pembelajaran tata bahasa lebih berpengaruh dibandingkan media visual atau tekstual saja. Terlebih menurut Akramova (2022) pada penelitiannya menyatakan bahwa tata bahasa -아/어서 dan -(으)니까 adalah dua tata bahasa yang sulit dibedakan padahal paling sering digunakan dalam berinteraksi. Sedangkan pada pembelajaran tata bahasa Korea yakni *munpeop* di Program Studi Pendidikan Bahasa Korea Universitas Pendidikan Indonesia, lebih banyak menggunakan media tekstual ataupun visual secara terpisah.

Berdasarkan fenomena tersebut, dapat diketahui bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap pemahaman peserta didik mengenai materi yang sedang dipelajari. Terlebih pada pembelajaran tata bahasa, pemilihan media pembelajaran sangat berpengaruh terhadap kemampuan berbahasa peserta didik karena tata bahasa memegang peran penting dalam pembelajaran bahasa asing. Tanpa pemahaman tata bahasa yang baik, pembelajaran bahasa asing akan sulit bagi peserta didik.

Berdasarkan temuan berbeda dari fenomena di atas yang saling mendukung,

maka diperlukannya penelitian guna membuktikan pengaruh media pembelajaran video untuk meningkatkan kemampuan dan pemahaman pemelajar terhadap materi tata bahasa -아/어서 dan -(으)니까. Peneliti juga berharap agar penelitian ini dapat menjadi referensi dan pertimbangan bagi tenaga pengajar dalam memilih media pembelajaran video khususnya dalam bidang pembelajaran bahasa.

Maka, berdasarkan latar belakang masalah dan urgensi penelitian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Video 꼬미스쿨 (GGOMI SCHOOL) terhadap Kemampuan Penggunaan Tata Bahasa Korea Sebab-Akibat”**.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, maka permasalahan yang dapat dirumuskan oleh peneliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kemampuan tata bahasa Korea sebab-akibat mahasiswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media video 꼬미스쿨 (GGOMI SCHOOL)?
2. Bagaimana pengaruh media video 꼬미스쿨 (GGOMI SCHOOL) terhadap kemampuan tata bahasa Korea sebab-akibat?
3. Bagaimana respon mahasiswa terhadap media video 꼬미스쿨 (GGOMI SCHOOL)?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan di atas, maka tujuan penelitian dapat dirumuskan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Mengetahui kemampuan tata bahasa Korea sebab-akibat mahasiswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan menggunakan media video 꼬미스쿨 (GGOMI SCHOOL)
2. Mengetahui pengaruh media video 꼬미스쿨 (GGOMI SCHOOL) terhadap kemampuan penggunaan tata bahasa Korea sebab-akibat mahasiswa Pendidikan Bahasa Korea

3. Mengetahui respon mahasiswa Pendidikan Bahasa Korea terhadap media video 꼬미스쿨 (GGOMI SCHOOL)

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan penelitian selanjutnya mengenai media video. Kemudian hasil penelitian ini dapat menjadi pembuktian bahwa menggunakan media video mampu memberikan perubahan terhadap kemampuan penggunaan tata bahasa Korea sebab-akibat.

- b. Manfaat praktis

- 1) Bagi pengajar : Diharapkan penelitian ini dapat memberikan gambaran mengenai alternatif pemilihan media pembelajaran dalam pembelajaran tata bahasa Korea.
- 2) Bagi pemelajar: Diharapkan penelitian ini mampu meningkatkan kemampuan penggunaan tata bahasa Korea sebab-akibat khususnya tata bahasa -아/어서 dan -(으)니까.
- 3) Bagi peneliti: Besar harapan peneliti agar hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan baru mengenai alternatif pemilihan media pembelajaran guna menunjang proses pembelajaran agar lebih maksimal.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini disusun secara terstruktur agar penelitian dapat dilakukan secara lebih terarah. Berikut merupakan struktur organisasi dari skripsi ini:

1. BAB I Pendahuluan

Pada bab ini, peneliti membahas mengenai latar belakang penelitian yang memuat fenomena dan urgensi penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta struktur organisasi skripsi.

2. BAB II Kajian Pustaka

Pada bab ini, peneliti menjelaskan mengenai landasan teori dari pembelajaran,

media pembelajaran, multimedia, media audiovisual, tata bahasa, dan tata bahasa Korea sebab-akibat. Kemudian dilanjutkan dengan penelitian terdahulu, kerangka berpikir, dan hipotesis.

3. BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini, peneliti membahas mengenai desain penelitian, partisipan penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, uji keabsahan instrumen, dan rencana alur kegiatan.

4. BAB IV Hasil dan Pembahasan

Pada bab ini, peneliti menguraikan hasil analisis data dari penelitian yang telah dilakukan beserta pembahasannya. Peneliti menguraikan hasil penilaian *pre-test* dan *post-test*, hasil analisis uji hipotesis, serta hasil tanggapan pemelajar terhadap media video 꼬미스쿨 (GGOMI SCHOOL).

5. BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Pada bab ini, dipaparkan simpulan dari keseluruhan hasil penelitian yang menjawab permasalahan dari penelitian ini. Kemudian dilanjutkan dengan menguraikan implikasi serta rekomendasi guna menjadi acuan dan referensi untuk penelitian selanjutnya.