

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini upaya pembaharuan dalam proses pembelajaran memanfaatkan hasil teknologi yang canggih. Tenaga pengajar dituntut untuk mampu memahami dan menggunakan alat yang tersedia dengan harapan mampu mencapai pengajaran yang diharapkan. Kemajuan dalam bidang teknologi pendidikan maupun teknologi pembelajaran menuntut pengajar menggunakan peralatan dan alat bantu dalam proses belajar mengajar yang canggih untuk menarik minat belajar para peserta didik. Dalam suatu proses belajar mengajar, media pembelajaran merupakan salah satu unsur terpenting untuk menunjang proses belajar yang digunakan oleh pengajar.

Menurut Daryanto (2013; 6) media pembelajaran adalah bahan pembelajaran yang dapat digunakan untuk menyalurkan suatu pesan yang dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Berdasarkan hal tersebut, penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajar dalam menguasai materi (Mardani, dkk. 2020a). Selain itu media pembelajaran bermanfaat sebagai alat bantu pendidikan yang digunakan oleh tenaga pengajar dalam

memberikan sebuah materi kepada peserta didik guna mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Terkait dengan media pembelajaran yang ada, dalam era saat ini media pembelajaran bahasa asing sangat dibutuhkan dalam ranah pendidikan khususnya pada pembelajaran bahasa Jepang.

Diantara pembelajaran bahasa asing yang ada, salah satunya bahasa Jepang adalah pembelajaran bahasa asing yang termasuk dalam bahasa yang cukup sulit untuk dipelajari selain bahasa asing yang lainnya. Pembelajaran bahasa Jepang saat ini tidak hanya dipelajari oleh siswa pada jenjang sekolah menengah atas, namun beberapa sekolah pada jenjang sekolah dasar pembelajaran bahasa Jepang sudah diberikan. Menurut The Japan Foundation, (dalam Mardani, 2019) memaparkan bahwa sebanyak 6.504 orang pembelajar bahasa Jepang merupakan siswa sekolah dasar. Dari sekian banyaknya pembelajar sekolah dasar yang mempelajari bahasa Jepang, terdapat 11 sekolah dasar yang telah menerapkan pembelajaran bahasa Jepang tersebut, meskipun pembelajaran bahasa Jepang tersebut diberikan dalam pelajaran kurikuler maupun dalam ekstra-kurikuler (Mardani, 2018). Namun berdasarkan survei ulang yang telah dilakukan pada tahun 2019 di Bali, sekolah dasar yang terdapat pembelajaran bahasa Jepang hanya ada 10 sekolah. 10 sekolah dasar di Bali tersebut diantaranya adalah SD Saraswati 1 Denpasar, SD Saraswati 2 Denpasar, SD Saraswati 3 Denpasar, SD Saraswati 4 Denpasar, SD Saraswati 5 Denpasar, SD Saraswati 6 Denpasar, SD Widyatmika, SD Tunas Kasih Nusa Dua, SD Saraswati Tabanan, dan SD Mutiara Singaraja.

Kurikulum pembelajaran dari 10 sekolah dasar tersebut sebagian besar telah menggunakan Kurikulum 2013 Revisi. Berdasarkan dari hasil angket yang telah disebarkan kepada guru yang terdapat pada 10 sekolah dasar yang ada di Bali tersebut beberapa guru mengatakan masih mengalami kesulitan dalam menggunakan kurikulum 2013 Revisi untuk melaksanakan proses belajar mengajar, dimana kurangnya alat bantu mengajar yang sudah mengacu pada kurikulum 2013 Revisi (Mardani, dkk., 2020). Salah satu alat bantu mengajar yang telah dimiliki oleh guru dari masing-masing sekolah dasar tersebut adalah media pembelajaran. Beberapa sekolah mengatakan media pembelajaran yang sudah disiapkan oleh guru mata pelajaran bahasa Jepang belum mencakup tentang kurikulum 2013 Revisi. Menurut Permendikbud No 22/2016, Kurikulum 2013 Revisi memfokuskan pada keterampilan pembelajaran abad 21 yang didalamnya terdapat penguatan pendidikan karakter (PPK), Literasi, pendekatan saintifik 4C, serta HOTS. Berdasarkan dari hasil data yang telah didapat oleh Mardani, dkk., (2020b) sebanyak 90,9% guru yang terdiri dari 10 sekolah dasar yang ada di Bali menyatakan bahwa sangat perlu dibuatkan adanya media pembelajaran bahasa Jepang yang sudah mengacu pada kurikulum 2013 Revisi, dan media pembelajaran bahasa Jepang yang mampu menarik perhatian siswa sekolah dasar untuk mempelajari bahasa Jepang dengan mudah dan menyenangkan. Berhubungan dengan hal tersebut, maka perlu adanya pembuatan media pembelajaran untuk membantu proses belajar pembelajaran di sekolah-sekolah tersebut.

Media pembelajaran yang akan dibuat akan mengacu pada kurikulum 2013 Revisi, dan media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik

perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Menurut Slavin (dalam Mardani, dkk. 2008) perkembangan kognitif pada anak usia 7-11 tahun berada pada tahap operasional konkret, sedangkan anak pada usia 11 tahun hingga dewasa sudah berada pada tahap operasional formal. Pada tahap tersebut anak pada jenjang sekolah dasar lebih memilih pembelajaran dengan media pembelajaran yang menarik dan bervariasi agar tidak mudah bosan dalam mengikuti pembelajaran. Dengan demikian sekolah dituntut untuk menyediakan media pembelajaran yang menyenangkan dan sesuai dengan kurikulum 2013 Revisi. Namun berdasarkan hasil survei yang telah dilakukan 10 sekolah masih menggunakan media pembelajaran yang masih terkesan monoton dan tidak bervariasi. Hal tersebut menyebabkan beberapa peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran bahasa Jepang susah dimengerti bahkan beberapa peserta didik menyatakan bahwa tidak menyukai pembelajaran bahasa Jepang. Jadi perlu diadakannya media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran yang bervariasi serta mampu menarik minat siswa dalam pembelajaran.

Seiring dengan berkembangnya jaman sekarang, dimana sangat mudah bagi seorang pengajar untuk menemukan sebuah media pembelajaran yang menarik untuk digunakan dalam suatu pembelajaran. Namun jika dilihat media pembelajaran yang mengacu pada kurikulum 2013 untuk pembelajaran bahasa Jepang masih jarang ditemukan, dimana media pembelajaran yang ada masih banyak yang belum terfokus pada keterampilan abad ke 21 salah satunya menuntut peserta didik untuk berpikir kritis.

Dari adanya masalah tersebut, maka akan dikembangkannya sebuah media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 Revisi dan akan disesuaikan dengan perkembangan peserta didik pada jenjang sekolah dasar. Menurut Adkhar (2016), media pembelajaran yang tepat digunakan pada jenjang sekolah dasar harus bersifat menarik dan lucu karena sifat dari siswa sekolah dasar yang lebih memilih bermain daripada belajar. Oleh sebab itu media pembelajaran bahasa Jepang yang akan dirancang berupa media animasi pembelajaran yang diharapkan mampu menarik minat pembelajaran peserta didik.

Animasi ini merupakan media audio visual yang merupakan kumpulan gambar dengan efek gerak, perubahan bentuk dan suara berisikan materi pembelajaran yang dapat ditampilkan melalui media elektronik projector sebagai usaha untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Hal ini sejalan dengan teori yang dikemukakan oleh Suheri (2006) yang menyatakan, animasi adalah kumpulan gambar yang diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan gerak. Animasi yang ada menciptakan ilusi gerak dengan menampilkan atau merender gambar satu per satu urutan gambar yang berubah sedikit demi sedikit dengan kecepatan tinggi. Animasi memungkinkan suatu objek tetap bergerak dan tampak hidup. Animasi multimedia adalah proses menciptakan gerakan dari berbagai media, objek atau gambar yang efek filter, transisi, dan suara disesuaikan dengan transisi, animasi atau gambar.

Penelitian terkait tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang menarik untuk diteliti. Penelitian sejenis pernah dilakukan oleh Permatasari (2015).

Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan yang mengkaji tentang media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan mengingat kosakata siswa di SMA. Hasil dari penelitian ini adalah hasil dari beberapa angket yang diberikan kepada guru, diketahui bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mengingat kata dan frase dalam bahasa Jepang, dan hasil angket yang diberikan kepada siswa Siswa menjelaskan bahwa siswa ingin mendukung pembelajaran bahasa Jepang dengan menarik, jelas, efek suara penuh warna dan gambar nyata atau animasi.

Berdasarkan hal tersebut, penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang Berbasis Media Animasi Pembelajaran Berstandar Proses Kurikulum 2013 Revisi Untuk Sekolah Dasar di Bali”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan konteks latar belakang masalah di atas, dapat ditentukan bahwa sejumlah masalah akan muncul. Identifikasi masalah yang ada dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media pembelajaran bahasa Jepang yang ada pada level sekolah dasar yang masih belum sesuai atau mencakup tentang kurikulum 2013 Revisi.
2. Berdasarkan survei yang dilakukan media pembelajaran yang kurang variasi mengakibatkan kurangnya minat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran didalam kelas.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian lebih terarah dan terpusat, maka perlu digunakan pembatasan masalah antara lain sebagai berikut:

Penelitian ini memfokuskan pada pembuatan media pembelajaran berbasis video animasi untuk menunjang pembelajaran bahasa Jepang yang ada di sekolah dasar di Bali dan berbasiskan Standar Kompetensi Kurikulum 2013 Revisi.

1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka perlu dilakukan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian.

Bagaimana sekiranya media pembelajaran yang tepat untuk pembelajaran bahasa Jepang yang tentunya sesuai dengan Standar Proses Kurikulum 2013 Revisi untuk level sekolah dasar di Bali ?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari hasil rumusan masalah tersebut, adapun tujuan pengembangan dari penelitian ini yaitu :

Untuk menghasilkan media pembelajaran yang sudah berbasis kurikulum 2013 Revisi, dan membuat pembelajar untuk tidak cepat bosan dengan pelajaran bahasa jepang.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan yaitu media pembelajaran dengan animasi pembelajaran yang sudah berbasis dengan kurikulum 2013 Revisi, dan cocok untuk pembelajar bahasa Jepang pada tingkat sekolah dasar. Media pembelajaran ini akan

berbeda dengan media pembelajaran yang sering digunakan oleh guru sekolah dasar di Bali untuk mengajar bahasa Jepang, yang masih menggunakan media pembelajaran seperti kartu bergambar dan masih jarang menggunakan media pembelajaran yang berbentuk animasi pembelajaran.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil survey yang telah dilakukan sebagian besar sekolah memerlukan media pembelajaran yang telah mengacu pada kurikulum 2013 revisi. Dengan demikian, pengembangan media pembelajaran ini sangat bermanfaat dan dibutuhkan oleh tenaga pengajar bahasa Jepang pada level sekolah dasar di Bali. Dengan adanya pengembangan media pembelajaran ini juga diharapkan agar siswa lebih mudah untuk memahami pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jepang serta mampu meningkatkan kemauan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang.

1.8 Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan penelitian media pembelajaran ini akan berbasis pendekatan saintifik yang akan terdapat beberapa keterbatasan, yaitu :

1. Pengembangan media pembelajaran akan dibuat terbatas untuk beberapa subtema.

2. Pengembangan media pembelajaran hanya sebatas pada pengembangan animasi pembelajaran yang berfokus pada melatih kosakata dan ungkapan pada bahasa Jepang dasar untuk anak sekolah dasar.
3. Pengembangan media pembelajaran akan melewati satu kali tahap uji ahli isi dan media mengingat keterbatasan waktu yang ada, serta uji coba terbatas media pembelajaran pada guru dan siswa.

1.9 Definisi Istilah

Istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. **Kurikulum**
UU No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan sebuah pengaturan berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ajar dan cara yang digunakan sebagai pedoman dalam penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai sebuah tujuain pendidikan nasional.
2. Penelitian dan pengembangan

Menurut (Sugiyono, 2014) Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji cobakan keefetifan produk tersebut.

3. Media pembelajaran

Menurut (Kustandi dan Sutjipto, 2013) media pembelajaran adalah sarana untuk meningkatkan kegiatan proses belajar mengajar.

4. Video animasi

Menurut (Adkhar, 2016) video animasi adalah sebuah film yang digambar dengan tangan atau digambar dengan bantuan komputer lalu diberikan efek gerak atau efek perubahan selama beberapa waktu dan memiliki alur cerita.

