

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah Penelitian

Di dalam pembelajaran bahasa siswa harus menguasai keterampilan membaca, menulis, mendengarkan, dan berbicara. Keterampilan tersebut saling berkaitan sehingga akan membantu dan memudahkan siswa untuk memahami materi dalam proses belajar bahasa. Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang dipelajari di Indonesia, yang umumnya dipelajari di satuan pendidikan jenjang menengah sampai perguruan tinggi.

Di dalam mempelajari bahasa Jepang kosakata dan pola kalimat merupakan hal penting dalam mempelajari bahasa tersebut, semakin banyak mengetahui kosakata dan pola kalimat maka akan semakin mudah untuk memahami bahasa Jepang (Dewi, 2021). Hal ini terjadi karena karakteristik bahasa Jepang memang sulit dipahami dapat ditinjau dari huruf, kosakata, dan kalimat yang berbeda dengan bahasa lainnya khususnya bahasa Indonesia. Selain itu kemampuan berpikir kritis dalam pembelajaran harus dimiliki oleh siswa, karena akan mempengaruhi pemahaman terhadap materi yang disampaikan oleh guru. Kemampuan berpikir kritis dari setiap individu siswa akan berbeda, dipengaruhi oleh kebiasaan siswa untuk menemukan konsep permasalahan (Fakhriyah, 2014). Di dalam memahami konsep permasalahan dibutuhkan pemahaman terhadap permasalahan, dan upaya untuk menghubungkan dengan kejadian yang ada di dunia nyata, tidak hanya terpaku terhadap teori yang telah ada. Semakin sering siswa terbiasa mencari dan menemukan konsep

permasalahan dengan melibatkan kemampuan berpikir kritisnya, maka keberhasilan pembelajaran berbahasa akan lebih mudah, didukung dengan pemahaman siswa terhadap materi.

Di dalam pembelajaran siswa harus memiliki kemampuan berpikir kritis sebagai bagian dari proses pembelajaran di abad 21. Yell dan Box (2008) mengatakan bahwa kemampuan pemecahan masalah, kemampuan berpikir kritis, kemampuan kreativitas dan inovasi, kemampuan komunikasi, dan kemampuan kolaborasi termasuk dalam keterampilan belajar abad 21. Selain itu kemampuan berpikir kritis juga sebagai tuntutan dari kurikulum 2013 revisi, yang proses pembelajarannya berfokus pada siswa (*student Centre*), dan guru hanya menjadi fasilitator dalam pembelajaran. Pembelajaran menggunakan kurikulum 2013 menitikberatkan pada keterampilan abad 21 (Mardani, Dkk, 2020). Guru dan siswa harus mampu mencari sumber belajar yang relevan sebagai bahan pembelajaran untuk mengimplementasikan kurikulum 2013 yang berbasis sumber belajar (Adrianti, dkk, 2020).

Kemampuan guru untuk memberikan pembelajaran yang inovatif sangat dibutuhkan di dalam dunia pendidikan, sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan baik. Penyediaan media pembelajaran dan metodologi yang dinamis, kondusif, dan dialogis sangat dibutuhkan untuk proses pengembangan potensi siswa (Arsyad, 2014). Proses belajar mengajar akan berjalan dengan lancar dan efektif apabila didukung oleh media dan fasilitas pendukung pembelajaran karena kualitas belajar siswa juga ditentukan oleh penggunaan media pembelajaran oleh guru.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang pemanfaatan media yang kreatif dan inovatif sangat berperan dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media untuk pembelajaran bahasa sangat memberikan manfaat dan membantu proses pembelajaran, karena melalui media bisa membimbing siswa untuk berlatih bahasa dan memperoleh informasi yang berkaitan dengan kepercayaan, budaya serta masyarakat di suatu negara (Mardani, dan Sadyana, 2022). Penggunaan media yang kreatif dalam pembelajaran dapat membantu untuk menuntun kemampuan berpikir kritis siswa serta penyampaian materi lebih terarah, meminimalisir kesalahpahaman siswa terhadap penjelasan guru. Adapun berbagai macam media yang dapat digunakan untuk membantu memudahkan proses pembelajaran didalam kelas yaitu media video (audio visual), gambar (*powerpoint*) dan penggunaan teknologi (komputer) dapat digunakan ketika pembelajaran konvensional (Atsani, K. 2020). Di dalam pembelajaran berbasis daring seperti sekarang ini media yang digunakan sama seperti pembelajaran konvensional, tetapi dengan bantuan aplikasi seperti *zoom*, *google meet* dan lain-lain yang dapat diakses di mana saja.

Adapun informasi awal yang telah diperoleh dari penelitian sebelumnya yaitu terkait permasalahan yang dialami oleh guru bahasa Jepang pada SMK di Singaraja yaitu terletak pada pembuatan dan penggunaan media, guru mengalami kendala dalam mencari materi yang sesuai dengan bidang siswa serta penggunaan media yang mudah diakses oleh siswa, selain itu proses pembuatan media memerlukan waktu agar media dapat diterima dan dapat digunakan dengan baik di dalam proses pembelajaran (Mahendra, Dkk, 2021; Mardani, Dkk, 2022). Hal tersebut sesuai dengan hasil wawancara dan hasil penyebaran angket terhadap

guru bahasa Jepang pada SMKN 1 Sukasada dan SMKN 1 di Singaraja sebagai sampel pada 17 Juni dan 14 Oktober 2021 yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran sebelumnya belum mampu untuk menuntun siswa berpikir kritis di dalam proses pembelajaran. Hal ini dikarenakan media yang digunakan berupa *powerpoint*, video dan gambar yang hanya berisikan kosakata. Hal tersebut salah satu kendala untuk mencapai tujuan pembelajaran bahasa Jepang serta belum mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran.

Adapun media yang dipilih untuk dikembangkan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada yaitu media 絵本 (*Ehon*), media ini merupakan buku bergambar yang mengilustrasikan sebuah cerita. Media ini dianggap sesuai dan belum pernah digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang sebelumnya di SMKN 1 Singaraja dan Sukasada sebagai sampel. Diharapkan dengan dikembangkannya media ini dapat membantu siswa untuk memahami materi dan mengajarkan keterampilan berpikir kritis. Penggunaan media 絵本 (*Ehon*) dalam pembelajaran akan memotivasi siswa untuk belajar bahasa Jepang, meminimalisir kebosanan dalam belajar, serta menjadi strategi baru bagi guru dalam mengajar. Sehingga, salah satu media yang dapat dikembangkan untuk pelajaran bahasa Jepang di SMK bidang pariwisata yang ada di Singaraja yaitu media 絵本 (*Ehon*).

Adapun keunggulan dari media 絵本 (*Ehon*) ini yaitu cara penggunaan yang fleksibel, dapat diproyeksikan maupun dalam bentuk cetak. Isi media yang *simple* berupa cerita dan gambar yang mengilustrasikan cerita, pertanyaan-pertanyaan dan percakapan sesuai dengan konteks cerita. Materi yang digunakan dalam media juga disesuaikan dengan jurusan pariwisata dan bersumber dari buku Marugoto A1. Hal ini memungkinkan media untuk mendorong siswa belajar

bahasa Jepang dan membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kritis mereka. Pada dasarnya media ini dapat membantu siswa memahami materi dalam proses pembelajaran dengan adanya gambar yang mengilustrasikan isi cerita. Penggunaan media 絵本 (*Ehon*) juga membantu keadaan psikis siswa agar tidak takut menghadapi pelajaran Bahasa Jepang, karena ketika siswa tidak mampu memahami suatu wacana, siswa masih dapat menebak maksud dari wacana tersebut dari gambar yang ada dalam media 絵本 (*Ehon*), sehingga menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Adapun penelitian sejenis yang telah dikembangkan sebelumnya yaitu dilakukan oleh Wati, (2019) meneliti tentang pengembangan media buku ilustrasi “*Aisatsu benkyoushimashou*” yang digunakan dalam pembelajaran kosakata sapaan bahasa Jepang pada siswa SD. Penelitian ini menghasilkan media berupa buku ilustrasi dengan mengilustrasikan kosakata sapaan bahasa Jepang yang ada pada lagu anak Jepang “*Aisatsu no uta*” divisualisasikan ke dalam buku ilustrasi. Penelitian ini didasari dari hasil angket yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari dan menggunakan kosakata sapaan di dalam pembelajaran. Penelitian yang telah dilakukan berkaitan erat dengan penelitian pengembangan ini yaitu mengembangkan suatu produk berupa buku bergambar untuk pembelajaran bahasa Jepang untuk menyelesaikan suatu permasalahan yang terjadi. Namun terdapat perbedaan dengan penelitian sebelumnya dan penelitian ini yang terletak pada variabel penelitian yaitu penelitian sebelumnya mengembangkan media untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap kosakata baru bahasa Jepang pada siswa SD, sedangkan dalam penelitian ini mengembangkan media untuk menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam

pembelajaran bahasa Jepang pada jenjang SMK. Media yang dikembangkan pada penelitian sebelumnya gambar mengilustrasikan sebuah kosakata yang terdapat pada lagu anak, sedangkan dalam penelitian ini gambar yang ada di media mengilustrasikan sebuah isi cerita.

Berdasarkan masalah yang ada di SMKN 1 Sukasada dan Singaraja sebagai sampel, maka dalam penelitian ini akan dikembangkan media 絵本 (*Ehon*) dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya pada Jurusan Pariwisata, dengan menyesuaikan materi sehingga sesuai dengan keterampilan siswa, yaitu materi-materi bahasa Jepang dasar dengan memberikan kosakata dalam wacana yang mengarah ke bidang pariwisata sehingga siswa akan lebih mudah memahami isi materi.

1.2. Identifikasi Masalah Penelitian

Identifikasi masalah yang didapatkan adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang telah digunakan kurang optimal, karena media yang telah digunakan sebelumnya dianggap belum mampu menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran untuk memahami materi.
2. Penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Jepang hanya menggunakan *powerpoint*, buku pelajaran. Sehingga, kurang adanya variasi dalam proses pembelajaran, yang dapat menyebabkan proses pembelajaran monoton.
3. Dari hasil wawancara dan penyebaran angket terhadap guru bahasa Jepang dinyatakan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran lebih dominan menggunakan media *power point* yang berisi kosakata, dan penjelasan pola kalimat.

1.3. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan identifikasi masalah yang diuraikan di atas, penelitian ini akan difokuskan terhadap pengembangan media pembelajarannya yaitu mengembangkan media 絵本 (*Ehon*) sebagai media pembelajaran bahasa Jepang untuk menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran, serta pengembangan dilakukan dengan menyesuaikan dengan materi bidang Pariwisata. Pembatasan dilakukan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, yaitu pembuatan media yang dilakukan sesuai dengan kebutuhan guru dan permasalahan guru terkait penggunaan media dalam pembelajaran bahasa Jepang di sekolah.

1.4. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan pemaparan pembatasan masalah yang ada, dapat dirumuskan permasalahan yaitu, sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk dan konsep dari media 絵本 (*Ehon*) yang sesuai dengan kebutuhan guru serta mampu menuntun kemampuan berpikir kritis siswa jurusan pariwisata pada SMK di Singaraja dalam pembelajaran bahasa Jepang ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media 絵本 (*Ehon*) yang dikembangkan untuk menuntun kemampuan berpikir kritis siswa jurusan pariwisata pada SMK di Singaraja dalam pembelajaran bahasa Jepang ?

1.5. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan penelitian ini yaitu, sebagai berikut :

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berupa 絵本 (*Ehon*) yang sesuai dengan kebutuhan guru dan mampu menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang pada SMK jurusan pariwisata di Singaraja.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran berupa 絵本 (*Ehon*) yang sesuai dengan kebutuhan guru dan mampu menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang pada SMK jurusan pariwisata di Singaraja.

1.6. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Sesuai dengan tujuan penelitian ini dilakukan yaitu untuk mengembangkan suatu produk yang berupa media pembelajaran 絵本 (*Ehon*) untuk pembelajaran bahasa Jepang di SMK bidang Pariwisata yang ada di Singaraja. Diharapkan media 絵本 (*Ehon*) yang nantinya dibuat mampu menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang, serta sesuai dengan kebutuhan guru. Adapun spesifikasi dari media 絵本 (*Ehon*) ini yaitu, sebagai berikut :

1. Produk yang nantinya akan dihasilkan berupa media 絵本 (*Ehon*) untuk memotivasi siswa belajar bahasa Jepang dan mampu menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang, dengan subjek penelitian ini adalah guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang dan beberapa siswa SMK bidang Pariwisata yang ada di Singaraja.
2. Media 絵本 (*Ehon*) akan dibuat mengacu terhadap beberapa tema materi yang terkandung dalam buku marugoto A1 yaitu, “*Nihongo & Watashi, Tabemono, Kankouchi, Seikatsu, Yasumi no Hi, Machi, Kaimono, Yasumi no Hi 2*”. Pada

tiap materi akan menggunakan konsep cerita bertema pariwisata di Bali dan tema sesuai dengan bidang pariwisata, sehingga akan lebih mudah dipahami oleh siswa. Media memuat cerita, pertanyaan dan sisipan percakapan untuk menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran.

3. Produk yang dihasilkan akan berupa media 絵本 (*Ehon*) dengan format Pdf dan *hard copy*.

1.7. Pentingnya Pengembangan

Penelitian ini dilakukan berdasarkan permasalahan yang ada di SMKN sampel jurusan pariwisata serta pengembangan media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan guru di sekolah, sehingga permasalahan yang ada dapat terselesaikan. Media 絵本 (*Ehon*) merupakan media yang dipilih untuk dikembangkan karena dapat membantu siswa dalam belajar bahasa Jepang, khususnya dalam minat membaca, berkomunikasi, kemampuan memahami wacana/cerita pendek. Media 絵本 (*Ehon*) dikembangkan karena sebelumnya media ini belum pernah digunakan, serta sesuai dengan kebutuhan guru dan siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang, sehingga dengan dikembangkannya media ini akan menciptakan suasana belajar yang berbeda, serta mampu menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang berlangsung.

1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berupa 絵本 (*Ehon*) di SMK bidang pariwisata yang ada di Singaraja dilakukan berdasarkan asumsi sebagai berikut :

1. Diberikan mata pelajaran bahasa Jepang di SMK jurusan pariwisata yang ada di Singaraja.
2. Kebutuhan guru terhadap pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang.
3. Media pembelajaran yang akan dikembangkan berupa 絵本 (*Ehon*) yang sesuai dengan kebutuhan guru serta mampu menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang pada SMK bidang pariwisata yang ada di Singaraja.

Berikut ini adalah keterbatasan pelaksanaan penelitian ini:

1. Penelitian hanya dilakukan kepada siswa SMK bidang pariwisata yang ada di Singaraja yang mendapat pelajaran bahasa Jepang.
2. Produk yang dihasilkan yaitu berupa media *Ehon* bahasa Jepang yang didasarkan pada kebutuhan guru di SMK bidang pariwisata yang ada di Singaraja.
3. Penelitian mengadopsi model pengembangan Borg and Gall (1983) dengan empat tahapan sampai tahap uji coba terbatas, penelitian tidak dilakukan sampai pada tahapan uji coba skala besar dan penyebaran produk, dikarenakan media telah dinyatakan sesuai oleh 2 ahli (Ahli materi dan ahli media) serta telah dilakukan revisi sesuai masukan pada tahap uji ahli, kemudian media dinyatakan sangat sesuai dan sangat layak oleh guru bahasa Jepang maupun siswa pada tahap uji coba terbatas. Sehingga, penelitian dapat dihentikan sampai tahap uji coba terbatas.

1.9. Definisi Istilah

1. Penelitian pengembangan menghasilkan suatu produk dan menguji keefektifan dari produk tersebut, dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.
2. Media pembelajaran merupakan salah satu produk yang dapat dikembangkan, serta media pembelajaran merupakan sarana penyampaian informasi dari guru ke siswa, sekaligus dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan efisien.
3. 絵本 (*Ehon*) atau buku bergambar menurut Hilmi, (2017) berpendapat bahwa, buku bergambar merupakan salah satu media visual yang dapat menyampaikan informasi dengan lebih kongkrit dibandingkan dengan kata-kata yang diucapkan. Media buku bergambar dapat digunakan dalam pembelajaran, serta dapat menuntun kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran berlangsung.

