

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Saat ini perkembangan TIK (Teknologi Informasi dan Komunikasi) terjadi sangat pesat. Berkembangnya TIK dengan pesat berdampak pada hampir semua bidang yang ada, salah satunya bidang pendidikan. Penggunaan teknologi dalam bidang pendidikan bisa digunakan sebagai penunjang pembelajaran secara daring maupun luring. Tanpa penguasaan teknologi dan ilmu pengetahuan dengan baik, maka seorang guru akan kesulitan dalam mengakses teknologi yang dapat menghambat tercapainya pembelajaran yang berkualitas serta bermakna atau mempunyai kesan tersendiri. Berdasarkan hal itu, setiap individu terkhususnya guru ditugaskan atau dituntut memiliki kelebihan dalam penggunaan dan pemilihan teknologi (Purba, dkk, 2020: 1).

Selain kelebihan dalam penggunaan dan pemilihan TIK, tugas seorang guru juga harus membuat perencanaan dan persiapan pembelajaran. Terdapat hal yang harus dilakukan guru pada saat aktivitas perencanaan dan persiapan pembelajaran seperti, menentukan tujuan pembelajaran, menyiapkan bahan ajar, memilih metode pembelajaran, menentukan media pembelajaran yang akan digunakan, memilih dan mempersiapkan teknik evaluasi pembelajaran (Marpanaji, dkk, 2018). Salah satu tugas guru yaitu menentukan media pembelajaran, sehingga diharapkan guru bisa membuat atau menyediakan media yang bermanfaat untuk digunakan ketika menyampaikan materi agar selaras pada tujuan dan konten atau materi pembelajaran. Langkah penting yang harus

diperhatikan guru dalam pembuatan media pembelajaran salah satunya yakni pemilihan media.

Pemilihan media bertujuan untuk menentukan terhadap ketepatan jenis media yang akan dibuat atau digunakan dalam menunjang proses pembelajaran. Proses atau kriteria dalam pemilihan media pembelajaran yakni selaras pada tujuan yang ingin dicapai, sesuai agar mendukung isi pelajaran, praktis dan juga bertahan, guru ahli mempergunakannya, dan sesuai pengelompokan sasaran (Saifuddin, 2018: 140). Kemudian, pada saat pembuatan atau pengembangan media pembelajaran guru bisa memakai aplikasi yang sudah ada. Misalnya, guru bisa menggunakan *Animaker* dalam membuat jenis media berupa audio visual atau video pembelajaran animasi. Selain membuat media pembelajaran sendiri guru juga dapat mencari media pembelajaran yang sudah bisa diunduh seperti video pembelajaran yang telah tersedia di berbagai *platform* dan mudah untuk diakses. Tetapi, video pembelajaran tersebut sering isinya tidak sesuai dengan tujuan dan materi yang telah ditentukan dalam mengajar bahasa asing khususnya bahasa Jepang (Marpanaji, dkk, 2018).

Dalam membuat, mengembangkan, dan mencari media pembelajaran diperlukan juga kreativitas guru agar dapat membantu menunjang pembelajaran. Semakin kreatif dan efektif media yang dibuat atau dikembangkan maka akan dapat mendukung tercapainya target atau tujuan pembelajaran yang diinginkan oleh guru. Media pembelajaran bisa dipergunakan sebagai penghubung pesan dari guru lalu ke siswa yang membuat terciptanya suasana belajar yang nyaman, sampai siswa bisa belajar dengan baik dan efektif (Munadi, 2013: 12). Berlandaskan itu, penggunaan media pembelajaran begitu bermanfaat karena bisa

menunjang pembelajaran, menumbuhkan motivasi belajar siswa, dan dapat mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indra (Hamid, dkk, 2020 : 7).

Secara empiris, masih terdapat kendala dalam pembuatan maupun pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang yang dilakukan guru pada SMK di Singaraja. Terutama pada saat pembelajaran dilakukan secara daring. Penyebab dari kendala pembuatan media yang dilakukan karena susahnya guru mencari materi pembelajaran bahasa Jepang yang bisa diterima oleh siswa khususnya materi yang sesuai dengan bidang siswa, dalam pembuatan media pembelajaran memerlukan banyak waktu yang tidak bisa dilakukan secara instan karena terdapat tahapan pembuatan mulai dari pengumpulan materi yang akan digunakan, perancangan, pembuatan media, dan sampai media siap digunakan, dan guru harus mempertimbangkan sebaik-baiknya media yang dibuat agar bermanfaat dalam penyampaian materi pembelajaran dan juga bisa diakses oleh semua siswa (Mahendra, 2021). Oleh karena itu, guru hanya memanfaatkan media yang ada dan mengajarkan materi yang masih umum seperti SMA. Padahal dalam hal materi, materi bahasa Jepang untuk siswa SMK memiliki sedikit perbedaan dari segi kosakata dengan materi siswa SMA karena kosakatanya lebih mengarah pada bidang atau jurusan siswa. Dari itu terlihat bahwa, SMK didirikan memiliki perbedaan dengan SMA salah satunya dari tujuan yang ingin dicapai.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) ialah suatu jenjang pendidikan menengah yang ada di Indonesia selain Sekolah Menengah Atas (SMA). Tujuan (SMK) ialah agar mengembangkan siswa sesuai dengan bidang pengetahuannya dan memiliki keahlian khusus serta mempersiapkan mereka untuk bekerja sesuai dengan bidang kompetensinya (Bagiasa, dkk, 2018). Keahlian yang dimaksud

ialah keahlian berbahasa asing sesuai pada kejuruan di tiap sekolah, salah satunya ialah bahasa Jepang untuk SMK Kesehatan pada jurusan keperawatan. Pembelajaran bahasa Jepang penting diberikan karena lulusan SMK Kesehatan pada jurusan keperawatan tidak hanya dapat bekerja di Indonesia saja, melainkan juga dapat bekerja di Jepang selaku perawat di rumah sakit maupun selaku perawat lansia.

Salah satu SMK Kesehatan yang ada di Singaraja yang mendapatkan pembelajaran bahasa Jepang adalah SMK Kesehatan Surya Medika. SMK Kesehatan Surya Medika sudah menggunakan kurikulum 2013. Mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Kesehatan Surya Medika yang diampu oleh 1 guru bahasa Jepang. Pembelajaran bahasa Jepang di SMK Kesehatan Surya Medika, mulai diajarkan dari siswa Kelas X hingga Kelas XII. Jurusan yang terdapat di SMK Kesehatan Surya Medika yaitu terdapat dua jurusan atau bidang yaitu bidang keperawatan dan bidang farmasi.

Berdasarkan hasil angket serta wawancara bersama guru bahasa Jepang pada Januari 2022, dapat disimpulkan bahwasanya media pembelajaran yang tersedia terbilang kurang serta terbatas karena hanya berupa buku, *PPT*, dan video pembelajaran. Media yang sering kali dipergunakan yakni berupa *PPT* dikarenakan gampang untuk dibuat dan digunakan. Selain *PPT*, guru juga memanfaatkan video pembelajaran dalam menunjang pembelajaran namun, tidak terlalu sering digunakan dalam pembelajaran. Permasalahan yang dialami adalah video yang digunakan dalam menunjang pembelajaran hanya bersumber atau didapatkan dari *YouTube*. Video yang diperoleh dari *YouTube* tidak keseluruhan videonya mempunyai konten yang sesuai untuk siswa karena terkadang materinya

tidak sesuai dengan tingkatan atau level pelajar dan isi dari videonya tidak sesuai dengan tujuan guru khususnya menuntun daya berpikir kritis siswa. Oleh karena itu, guru menginginkan adanya pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang yang sesuai dengan bidang keahlian siswa dan khususnya dapat menuntun daya berpikir kritis siswa Kelas XII.

Berdasarkan perolehan wawancara bersama salah satu siswa Kelas XII pada Januari 2022, dapat disimpulkan bahwa media yang tersedia hanya berupa buku, *PPT*, dan video. Media pembelajaran yang disukai oleh siswa yaitu berupa video pembelajaran karena dianggap menarik. Video pembelajaran yang digunakan dalam menunjang pembelajaran di Kelas XII, dikatakan dari segi isinya video tersebut terdapat keterbatasan. Keterbatasan yang dimaksud yaitu fokus dari isi video pembelajaran tersebut sebatas memperkenalkan kosakata atau kata-kata dasar terkait dengan materi saja, kemudian materi dijelaskan oleh guru. Oleh karena itu, video yang digunakan dirasa belum dapat untuk menuntun daya berpikir kritis siswa. Selain itu juga, belum tersedianya video pembelajaran yang sesuai dengan bidang keahlian siswa yaitu bidang keperawatan. Sehingga, siswa juga menginginkan adanya pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang yang dapat menuntun daya berpikir kritis siswa dengan materi yang mengarah kepada bidang keahlian siswa.

Mengarah pada penjabaran di atas, penting dikembangkan suatu media pembelajaran berupa video animasi dengan *Animaker* untuk menunjang pembelajaran di SMK Kesehatan Surya Medika yang dibutuhkan oleh guru dan siswa. Pentingnya penelitian ini agar media pembelajaran berupa video animasi yang dikembangkan ini sesuai bagi tingkat pembelajar dan bidang keahlian siswa

yaitu bidang keperawatan, dapat memotivasi dan merangsang siswa, dan khususnya agar dapat menuntun daya berpikir kritis siswa yang merupakan tuntutan salah satu keterampilan Abad ke-21. Selain itu, media ini tidak sebatas dapat dipakai saat pembelajaran secara daring saja melainkan juga bisa digunakan dalam pembelajaran secara luring atau tatap muka.

Inovasi yang dilakukan adalah pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang berupa video animasi untuk menuntun daya berpikir kritis siswa dengan menggunakan *Animaker*. Dalam video pembelajaran yang dibuat akan berisi pengenalan kosakata, percakapan, dan latihan soal terkait dengan materi. Materi yang digunakan dalam video disesuaikan dengan bidang keahlian siswa yaitu bidang keperawatan, sehingga dibuatnya juga silabus sesuai dengan materi. Pengembangan media pembelajaran video dengan *Animaker* dipilih karena sesuai dengan kebutuhan guru dan juga siswa. *Animaker* merupakan *software* berbasis *web* yang dipakai saat membuat video berupa video animasi yang dilengkapi pada fitur menarik di dalamnya. Kelebihan dari *Animaker* ini adalah terdapat fitur-fitur yang lengkap untuk pembuatan video, hasil videonya dapat diunduh secara gratis, dan sebagainya. Video pembelajaran yang dibuat dengan *Animaker* ini juga bertujuan untuk penyampaian materi menjadi tidak membosankan, bisa diakses pada *smartphone*, yang bisa menjadikan siswa belajar di mana pun serta kapan saja.

Penelitian terdahulu yang pernah dilakukan oleh Adrianti (2020) tentang pengembangan video bahasa Jepang dengan menggunakan *Adobe Flash*. Penelitian yang dilakukan oleh Adrianti (2020) subjeknya adalah peserta didik siswa SD. Penelitian tersebut telah berhasil mengembangkan video bahasa Jepang

yang mampu untuk menuntun daya berpikir kritis siswa SD dengan menggunakan model *Four-D* (4D) dan layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Dalam penelitian ini, pembuatan video pembelajarannya juga akan menggunakan model *Four-D* (4D). Hal yang membedakan dengan penelitian terdahulu yaitu dalam penelitian ini menggunakan *Animaker* karena dilengkapi dengan fitur yang menarik, bisa digunakan dengan akun tidak berbayar, proses pembuatannya tidak terlalu sulit, dan video yang sudah dibuat bisa diunduh dengan gratis.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasar pada fenomena yang ada, bisa diidentifikasi permasalahan seperti berikut :

1. Media pembelajaran yang disediakan masih kurang serta terbatas.
2. Media pembelajaran berupa video yang digunakan hanya didapatkan atau bersumber dari *Youtube*, yang tidak semua videonya memiliki konten yang tepat bagi siswa karena terkadang materinya tidak sesuai dengan tingkatan atau level pelajar dan isi dari videonya tidak sesuai dengan tujuan guru khususnya menuntun daya berpikir kritis siswa.
3. Dalam pembuatan media pembelajaran memerlukan banyak waktu yang tidak bisa dilakukan secara instan karena terdapat tahapan pembuatan mulai dari pengumpulan materi yang akan digunakan, perancangan, pembuatan media, dan sampai media siap digunakan.
4. Isi dari video pembelajaran yang digunakan dalam menunjang pembelajaran di Kelas XII sampai saat ini masih terdapat kendala karena video yang digunakan hanya memfokuskan untuk memperkenalkan kosakata saja.

5. Belum adanya video pembelajaran dengan materi yang sesuai dengan bidang keahlian siswa yaitu bidang keperawatan yang dapat digunakan untuk menuntun daya berpikir kritis siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berlandaskan identifikasi masalah di atas masih sangat luas, maka perlunya dilakukan pembatasan masalah. Tujuannya agar penelitian ini dapat lebih terarah. Pembatasan masalahnya difokuskan untuk pengembangan media pembelajaran video bahasa Jepang berupa video animasi yang mengarah kepada bidang keahlian siswa dengan *Animaker* untuk menuntun daya berpikir kritis siswa Kelas XII jurusan Keperawatan di SMK Kesehatan Surya Medika.

1.4 Rumusan Masalah

1. Video pembelajaran seperti apa yang sesuai untuk mata pelajaran bahasa Jepang yang mampu menuntun daya berpikir kritis siswa SMK Kesehatan Surya Medika jurusan keperawatan Kelas XII ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berupa video bahasa Jepang untuk guru dan siswa SMK Kesehatan Surya Medika jurusan keperawatan Kelas XII ?

1.5 Tujuan Pengembangan

1. Untuk membuat video pembelajaran yang sesuai untuk mata pelajaran bahasa Jepang yang mampu menuntun daya berpikir kritis siswa SMK Kesehatan Surya Medika jurusan keperawatan Kelas XII.

2. Untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan media pembelajaran berupa video bahasa Jepang untuk guru dan siswa SMK Kesehatan Surya Medika jurusan keperawatan Kelas XII.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Media pembelajaran video bahasa Jepang ini berupa video animasi yang berisi tentang gambar, kosakata, percakapan, dan sebagainya. Dalam pembuatan video ini akan menggunakan *Animaker* dengan menggunakan model pengembangan *Four-D* (4 D) menurut Thiagarajan, dkk tahun 1974. Kemudian video ini dievaluasi lewat ahli (materi dan media) berikutnya dilakukan uji coba secara terbatas kepada guru juga siswa di SMK Kesehatan Surya Medika. Spesifikasi media pembelajaran berupa video animasi ini yakni seperti berikut.

1. Video pembelajaran berupa video animasi ini ditujukan untuk pelajar bahasa Jepang tingkat pemula.
2. Video pembelajaran yang dibuat berjumlah 9 buah video yang dapat digunakan dalam menunjang pembelajaran, meningkatkan motivasi siswa dalam belajar bahasa Jepang, dan khususnya untuk menuntun daya berpikir kritis siswa.
3. Materi yang dipergunakan pada video ini yakni materi yang sudah mengarah kepada bidang keahlian siswa yaitu bidang keperawatan dengan materi yang bersumber dari buku *Kan'go You no Nihongo* yang dimiliki oleh guru dan buku *Sakura 3*.
4. Video pembelajaran ini memperkenalkan kosakata, contoh percakapan dengan latar situasi di rumah sakit, dan latihan soal terkait percakapan.

5. Video yang dihasilkan berdurasi maksimal 6 menit. Berlandaskan penelitian yang dilakukan oleh Guo dkk (dalam, Praditya, 2022:7) memperlihatkan bahwasanya rata-rata waktu atau durasi siswa untuk menonton video secara efektif adalah 6 menit.
6. Video pembelajaran yang dibuat berisikan teks, gambar, animasi, dan suara atau audio. Gambar yang digunakan di dalam video ini rata-rata merupakan gambar yang dibuat sendiri, tetapi terdapat beberapa gambar yang bersumber dari internet. Sedangkan, audio di dalam video secara keseluruhan menggunakan bahasa Jepang.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran bisa diartikan sebagai media penunjang pembelajaran yang bisa dipergunakan oleh guru. Zaman sekarang ini banyak media yang bisa dipergunakan oleh guru ketika mengajar seperti video, *PPT*, buku, dan yang lainnya. Selain itu, penggunaan media khususnya berupa video animasi bisa membuat siswa untuk aktif mengikuti pembelajaran supaya terjalin komunikasi yang bagus diantara guru bersama siswa.

Media pembelajaran yang akan dibuat yakni video bahasa Jepang berupa video animasi dengan *Animaker*. Penelitian ini penting dilakukan karena media pembelajaran yang tersedia masih kurang dan terbatas karena hanya berupa buku, *PPT*, dan video pembelajaran. Permasalahan yang dialami adalah video yang digunakan dalam menunjang pembelajaran hanya bersumber atau didapatkan dari *YouTube*. Video yang didapatkan dari *YouTube* tidak seluruh videonya mempunyai konten yang sesuai untuk siswa karena terkadang materinya tidak

sesuai dengan tingkatan atau level pelajar dan isi dari videonya tidak sesuai dengan tujuan guru khususnya menuntun daya berpikir kritis siswa.

Melihat adanya permasalahan tersebut, dengan dikembangkannya media pembelajaran berupa video animasi dengan *Animaker* ini diharapkan agar bisa digunakan saat penyampaian materi sesuai dengan tujuan yang diinginkan guru. Selain itu, video animasi ini agar dapat juga memotivasi dan merangsang siswa, sesuai untuk tingkat pembelajar dan bidang keahlian siswa yaitu bidang keperawatan, dan khususnya agar dapat menuntun daya berpikir kritis siswa.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini dikembangkan oleh beberapa asumsi serta keterbatasan pengembangan, asumsi dan keterbatasan dalam media pembelajaran berupa video animasi dengan *Animaker* yaitu sebagai berikut.

1.8.1 Asumsi Pengembangan

Asumsi pada penelitian ini ialah media pembelajaran yang tersedia masih kurang dan terbatas karena hanya berupa buku, *PPT*, dan video pembelajaran. Video yang digunakan dalam menunjang pembelajaran hanya bersumber atau didapatkan dari *YouTube*. Video yang didapatkan dari *YouTube* tidak keseluruhan videonya mempunyai konten yang sesuai untuk siswa karena terkadang materinya tidak sesuai dengan tingkatan atau level pelajar dan isi dari videonya tidak sesuai dengan tujuan guru khususnya menuntun daya berpikir kritis siswa.

Selain itu juga, belum tersedianya video pembelajaran yang sesuai dengan bidang keahlian siswa yaitu bidang keperawatan. Dari video pembelajaran yang telah digunakan oleh guru akan dikembangkan menjadi video animasi dengan

menggunakan *Animaker*. Video pembelajaran ini dibuat agar sesuai untuk tingkat pembelajar dan bidang keahlian siswa yaitu bidang keperawatan dan dapat digunakan dalam menunjang penyampaian materi. Kemudian, video tersebut juga bisa membatu semangat siswa dalam belajar bahasa Jepang, dan khususnya agar dapat menuntun daya berpikir kritis siswa yang merupakan tuntutan salah satu keterampilan Abad ke-21.

1.8.2 Batasan Penelitian Pengembangan

Pada penelitian ini, model pengembangan yang dipergunakan ialah model *Four-D* (4D) yang terdiri dari *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan). Untuk penelitian pengembangan ini media pembelajaran video bahasa Jepang dengan menggunakan *Animaker* ini dibatasi hanya sampai pada tahap *develop* (pengembangan) dikarenakan fokus penelitian ini hanya sampai mendapatkan hasil penilaian dari uji ahli (media dan materi) serta uji coba terbatas dengan guru dan siswa Kelas XII SMK Kesehatan Surya Medika terhadap video yang dibuat. Kemudian video diberikan kepada guru untuk digunakan di kelas.

1.9 Definisi Istilah

Definisi istilah ini digunakan agar terhindar pada kesalahan pada peristilahan yang terdapat dalam penelitian ini, oleh karena itu mesti diberikan definisi istilah yakni seperti berikut.

1. Penelitian dan Pengembangan ialah sebuah hal atau upaya yang dilakukan dalam memngembangkan atau menghasilkan sebuah produk dan

mengesahkannya sesuatu berupa materi, media pembelajaran, strategi pembelajaran, alat dan sebagainya yang digunakan dalam pendidikan.

2. Media pembelajaran ialah media atau alat yang dipergunakan oleh guru agar menyampaikan pesan lewat pemusatan belajar baik itu buku, *Power Point* (PPT), video, dan sebagainya untuk penerima yakni anak didik, supaya terbentuk kawasan belajar yang layak, efisien, serta menyenangkan.
3. *Animaker* merupakan *software* berbasis *web* yang dipakai untuk membuat video pembelajaran yang berupa video animasi secara gratis yang dilengkapi oleh fitur menarik di dalamnya.
4. Berpikir Kritis ialah suatu aktivitas berpikir secara terstruktur, rasional serta jelas yang sering dipakai untuk menyelesaikan permasalahan, penentuan keputusan, membujuk, menganalisa asumsi, serta melangsungkan studi ilmiah.

