

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian

Media pembelajaran merupakan alat yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran sebagai perantara guru dan peserta didik yang memudahkan dalam berkomunikasi pada saat pembelajaran. Media pembelajaran membantu guru untuk menyampaikan materi dan memudahkan peserta didik untuk memahami materi yang disampaikan.

Mardani, dkk (2020) menyatakan pembelajaran sekarang ini tidak lagi mementingkan hasil belajar melainkan proses pembelajaran. Oleh karena itu, maka dalam penyajian materi dan media yang digunakan dalam penyampaian materi harus sesuai agar dapat mengembangkan potensi peserta didik. Hamalik (1986) menyatakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan, minat, motivasi serta membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik.

Berdasarkan kurikulum 2013, pembelajaran menitikberatkan pada keterampilan abad 21 (Mardani dkk, 2020). Oleh karena itu dalam pembelajaran saat ini peserta didik dituntut untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran. Di dalam dunia pendidikan keterampilan abad 21 menekankan peserta didik untuk memiliki keterampilan (*life skill*), salah satunya adalah berpikir kritis (*critical thinking*).

Ennis (1996) menyatakan indikator dalam berpikir kritis adalah mampu merumuskan pokok permasalahan, mengungkapkan fakta untuk menyelesaikan masalah, memilih argumen yang logis, mendeteksi prasangka dan menentukan akibat dari pernyataan. Berpikir kritis digunakan untuk memecahkan masalah yang ada secara

rasional dan dapat membuat keputusan yang tepat dalam waktu yang singkat. Oleh karena itu dalam dunia pendidikan kemampuan berpikir kritis sangat penting untuk dimiliki agar mampu untuk menghadapi segala permasalahan dan tantangan yang ada. Pentingnya berpikir kritis dalam pembelajaran adalah dapat membantu siswa untuk menjelaskan, menganalisis, mengevaluasi dan menyimpulkan pembelajaran sehingga hasil belajar dapat meningkat lebih baik (Sari, dkk 2020).

Pandemi COVID-19 melanda Indonesia dan memberikan dampak bagi dunia pendidikan. Dampak dari pandemi ini mengakibatkan adanya pembatasan dalam dunia pendidikan, yaitu dalam proses pembelajaran di berbagai daerah dilakukan secara daring. Pembelajaran secara daring maupun luring tentu saja terdapat permasalahan di dalam prosesnya. Masalah yang sering ditemukan dalam pembelajaran adalah dalam menyampaikan materi kurang memanfaatkan media pembelajaran, sehingga masih menggunakan metode ceramah saja.

Kendala yang dialami oleh guru adalah dalam penggunaan media yaitu kesulitan dalam menemukan materi yang tepat sesuai dengan bidang keahlian peserta didik dan dalam mempersiapkan media pembelajaran membutuhkan waktu yang lama (Mahendra dkk, 2021; Mardani dkk, 2022). Penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu peserta didik dalam memahami materi. Naz & Akbar (2008) menyatakan media pembelajaran merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan materi kepada siswa untuk mencapai pembelajaran yang efektif.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan dengan cara memberikan angket pada tanggal 17 Juni 2021 dan melakukan wawancara pada tanggal 14 Oktober 2021 secara *online* kepada guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Singaraja, diketahui bahwa dalam pembelajaran telah menggunakan media pembelajaran berupa

video, gambar dan *slideshow/PowerPoint* untuk memperkenalkan kosakata yang bersifat umum dan menampilkan contoh percakapan. Sehingga media yang digunakan belum memenuhi kebutuhan pendidik untuk menuntun peserta didik dalam berpikir kritis.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, pendidik mengharapkan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat memotivasi dan mampu menuntun peserta didik untuk berpikir kritis baik dalam bentuk audio atau *PowerPoint*. Selain itu, pendidik juga mengharapkan media yang dikembangkan dapat membuat peserta didik membaca dan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang. Oleh karena itu untuk memenuhi kebutuhan pendidik, dilakukan pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif dengan menggunakan materi yang sesuai dengan program keahlian, yaitu pariwisata.

Penelitian ini dilakukan di SMK Singaraja pada jurusan Pariwisata untuk memenuhi kebutuhan pendidik dengan mengembangkan media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat pembelajaran daring maupun luring. Media yang dikembangkan digunakan untuk mengenalkan dasar-dasar bahasa Jepang sesuai dengan bidangnya dan diharapkan mampu untuk menuntun peserta didik berpikir kritis.

Penelitian jenis pengembangan juga pernah dilakukan oleh Sumiyati dan Setiani (2021) mengenai pengembangan media interaktif *PowerPoint* yang dipublish ke bentuk web dan berbasis kompetensi abad 21. Kelebihan dari penelitian ini adalah keberhasilan penelitian yang menghasilkan produk berupa media interaktif yang mencapai kategori sangat layak ditinjau dari hasil angket validasi tiga ahli dan hasil uji coba kepada guru mendapatkan kategori yang sangat layak dengan persentase (80%).

Sama halnya dengan penelitian terdahulu, penelitian ini diharapkan mampu untuk menuntun siswa berpikir kritis dan media yang dihasilkan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, dalam penelitian ini media yang dikembangkan sesuai dengan media yang dibutuhkan pendidik yaitu *PowerPoint* interaktif. *PowerPoint* interaktif ini menampilkan kosakata baru, wacana yang terdiri dari beberapa pertanyaan, kesimpulan pembelajaran dan latihan sebagai bentuk evaluasi pembelajaran. Materi yang digunakan dalam media yang dikembangkan bersifat khusus sesuai dengan bidang keahlian pariwisata. Hal ini dilakukan untuk merangsang peserta didik berpikir kritis.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Berdasarkan uraian latar belakang tersebut, dapat diidentifikasi permasalahan yang terjadi pada mata pelajaran bahasa Jepang jurusan Pariwisata di SMK Singaraja sesuai dengan studi pendahuluan yang telah dilakukan, yaitu sebagai berikut:

1. Media pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga membuat peserta didik tidak termotivasi dalam proses pembelajaran.
2. Materi yang dijelaskan masih bersifat umum, belum mengkhususkan sesuai dengan program keahlian.
3. Dampak dari pandemi COVID-19 proses pembelajaran berlangsung secara daring, namun pendidik mengalami kesulitan dalam menyesuaikan materi dengan media pembelajaran. Pendidik mengalami kendala saat pembuatan media pembelajaran karena membutuhkan waktu yang lama agar media tersebut dapat diterima pada saat proses pembelajaran.

4. Pendidik membutuhkan media pembelajaran yang mampu untuk menunjang proses pembelajaran bahasa Jepang agar peserta didik mampu untuk berpikir kritis, membaca dan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, diketahui bahwa masalah yang ada masih sangat luas. Oleh karena itu, dibutuhkan pembatasan masalah. Pembatasan masalah dilakukan agar penelitian yang dilakukan lebih terarah, sehingga penelitian ini hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran sesuai dengan yang dibutuhkan pendidik. Media yang dikembangkan berupa *PowerPoint* interaktif untuk menuntun peserta didik berpikir kritis di SMK Singaraja pada jurusan Pariwisata.

Setelah mengembangkan media, langkah yang dilakukan selanjutnya adalah melakukan uji coba terbatas terhadap guru dan peserta didik di kelas Pariwisata untuk mengetahui apakah produk yang dikembangkan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Bagaimana media pembelajaran *PowerPoint* Interaktif yang sesuai pada mata pelajaran bahasa Jepang untuk menuntun siswa berpikir kritis di SMK Singaraja pada jurusan Pariwisata?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media *PowerPoint* interaktif yang sesuai pada mata pelajaran bahasa Jepang untuk menuntun siswa berpikir kritis di SMK Singaraja pada jurusan Pariwisata?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, diketahui tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* Interaktif untuk menuntun siswa berpikir kritis pada mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Singaraja pada jurusan Pariwisata.
2. Untuk menganalisis tingkat kelayakan media *PowerPoint* interaktif yang sesuai pada mata pelajaran bahasa Jepang untuk menuntun siswa berpikir kritis di SMK Singaraja pada jurusan Pariwisata.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berupa *PowerPoint* interaktif yang mampu menuntun peserta didik untuk berpikir kritis. Media yang dikembangkan diharapkan dapat membantu dalam proses pembelajaran di SMK Singaraja pada jurusan Pariwisata. Berikut merupakan spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini:

1. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa *PowerPoint* interaktif untuk pembelajaran di SMK Singaraja pada jurusan Pariwisata.
2. *PowerPoint* interaktif memuat tampilan kosakata baru yang tidak diberikan arti, wacana yang terdiri dari beberapa pertanyaan, kesimpulan dan latihan. Hal tersebut disajikan untuk merangsang siswa berpikir kritis. Selain itu juga diharapkan membuat peserta didik mampu membaca dan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang sesuai dengan kebutuhan pendidik.

3. *PowerPoint* yang dibuat memuat 9 topik yang bersumber dari buku Marugoto, yaitu *aisatsu, shigoto, tabemono, kankouchi, seikatsu, yasumi no hi, machi, kaimono* dan *yasumi no hi(2)*.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran ini dilakukan untuk merangsang pendidik dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran jauh lebih tinggi dengan menggunakan media pembelajaran karena peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami materi. Hal ini dikarenakan media pembelajaran berfungsi untuk menarik minat dan juga perhatian peserta didik.

PowerPoint interaktif dikembangkan karena dalam proses pembelajaran yang telah dilaksanakan dengan menggunakan media yang serupa tetapi hanya memuat kosakata, pola kalimat serta contoh percakapan yang terdapat pada buku ajar yang masih bersifat umum. Dengan demikian tujuan dari pembelajaran untuk membuat peserta didik mampu berpikir kritis, membaca dan berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang belum bisa tercapai.

Berdasarkan permasalahan tersebut dengan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis *PowerPoint* interaktif ini diharapkan mampu untuk memenuhi kebutuhan pendidik, mampu untuk menjelaskan materi yang khusus sesuai dengan program keahlian Pariwisata, mampu untuk menarik minat dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran dan mampu menuntun peserta didik untuk berpikir kritis.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian ini dapat dilakukan berdasarkan asumsi, sebagai berikut:

1. Pembelajaran bahasa Jepang hanya dilaksanakan di SMK Singaraja pada jurusan Pariwisata.
2. Di dalam proses pembelajaran guru telah menggunakan media pembelajaran sejenis namun dalam penggunaannya belum memenuhi kebutuhan. Kebutuhan yang dimaksud adalah kemampuan peserta didik untuk berpikir kritis, membaca serta berkomunikasi dengan menggunakan bahasa Jepang.
3. Media *PowerPoint* yang telah digunakan dapat memenuhi kebutuhan pendidik serta dapat mudah diterima dan diakses oleh peserta didik.

Dalam pengembangan media pembelajaran ini, dapat dilakukan dengan keterbatasan, sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan hanya untuk di SMK Singaraja pada jurusan Pariwisata, karena ingin mengembangkan materi yang sesuai dengan bidang kepariwisataan.
2. Dalam pelaksanaan penelitian tidak dilakukan sampai pada tahap *distribution*, dikarenakan sudah melakukan uji ahli materi dan media kemudian produk direvisi sesuai dengan saran dan masukan para ahli. Setelah melakukan revisi, produk diberikan kepada pendidik dan peserta didik untuk diberikan penilaian. Penilaian yang diperoleh dari pendidik dan peserta didik adalah sangat layak digunakan dalam pembelajaran, sehingga menurut peneliti penelitian ini sudah dapat dihentikan karena sudah memperoleh hasil yang bagus.

1.9 Definisi Istilah

Penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji kelayakan dari produk tersebut.

1. Media pembelajaran adalah suatu alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran agar pesan atau informasi yang disampaikan oleh pendidik dapat diterima oleh peserta didik.
2. *PowerPoint* adalah suatu perangkat komputer yang digunakan untuk melakukan presentasi dengan menampilkan program multimedia. Sedangkan interaktif adalah komunikasi yang dilakukan dengan menghasilkan timbal balik antara satu dengan lainnya. *PowerPoint* interaktif adalah suatu perangkat yang digunakan untuk melakukan presentasi dan dalam prosesnya dapat menimbulkan timbal balik antara pemateri dengan audiensi.

