

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Kemajuan pada bidang teknologi sangat mempengaruhi untuk beberapa aspek kehidupan, melingkupi pada bagian pendidikan. Melalui terdapatnya perluasan teknologi dalam bidang pendidikan, diharapkan guru dapat mengikuti perubahan-perubahan yang mengarah ke ranah yang positif. Suatu perubahan yang bisa dilaksanakan oleh guru adalah melalui menciptakan inovasi baru pada fasilitas yang dimanfaatkan selama aktivitas belajar-mengajar berlangsung, karena pada masa ini sering kali siswa kurang tertarik untuk memerhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Guru semestinya mampu untuk menyajikan pembelajaran yang bisa menarik minat siswa agar tidak jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Hal itu bisa dilangsungkan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang atraktif dan sesuai dengan karakter siswa, Rohani (2019; 29).ol

Gagne dan Briggs (dalam Arsyad 2011:4) mengemukakan bahwasanya media pembelajaran merupakan peralatan yang dimanfaatkan untuk menyajikan materi pelajaran. Melalui penggunaan media pengajaran, siswa bisa kian tertarik dalam menyimak materi yang diberikan, melalui terdapatnya media pembelajaran bisa juga merangsang rasa penasaran siswa, yang membuat aktivitas pembelajaran berjalan dengan efektif dan tujuan yang diinginkan bisa tercapai (Nugraha, 2020). Saat ini, media pembelajaran yang dimanfaatkan selaku penunjang pengajaran menjadi kian variatif, media pembelajaran tidak hanya berupa *visual* namun sudah

berkembang dengan adanya media pembelajaran berbasis *audio* dan *audio visual* (Firmadani, 2020). Sehingga perlu meningkatkan keterampilan dalam teknologi informasi dan komunikasi agar dapat menghasilkan media pembelajaran secara maksimal (Mardani, 2022). Di dalam aktivitas penyusunan media pembelajaran dibutuhkan waktu yang lama, karena harus melalui berbagai tahapan agar media yang dihasilkan bisa dimengerti secara baik oleh siswa serta dalam pembuatan media juga harus memerhatikan materi yang tepat, agar siswa dapat mengerti pembelajaran secara mudah (Mahendra, dkk 2022). Masih ada beberapa guru yang melaksanakan sistem pembelajaran yang monoton hanya dengan menggunakan buku, papan tulis dan juga dengan menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran. Hal itu tentu sangat memengaruhi minat belajar siswa karena sistem pembelajaran yang membosankan. Dalam penggunaannya, media pembelajaran dapat digabungkan agar suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa juga bisa mendapatkan pengalaman belajar yang lebih banyak (Marpanji, dkk., 2018).

Dengan penggunaan media pembelajaran yang efektif, maka siswa dapat mengerti materi pengajaran secara mandiri dan pembelajaran tidak lagi berpusat dengan guru, selaras pada tuntutan Kurikulum 2013 yang memusatkan pembelajaran bagi siswa, dan guru hanya memfasilitasi siswa selama aktivitas pembelajaran, membuat siswa dituntut untuk bisa berpikir dan memahami pembelajaran secara mandiri. Lukum (2019) berpendapat bahwa pembelajaran saat ini diharapkan dapat mengembangkan kompetensi berpikir, bertindak dan bertahan hidup pada abad ke-21. Mengingat perkembangan yang terjadi pada abad ke-21 menuntut manusia agar siap menghadapi semua perubahan yang terjalin.

Suatu upaya yang dilakukan pemerintah untuk bisa mengimbangi perubahan – perubahan yang terjadi, saat ini sistem pendidikan di Indonesia mengembangkan keterampilan abad-21 yang terdiri dari empat keterampilan, salah satunya adalah *critical thinking* atau berpikir kritis.

Berpikir kritis adalah keterampilan yang digunakan dalam menganalisa, menilai, mengevaluasi, merekonstruksi serta mengambil keputusan dengan tindakan yang rasional dan logis (Redhana, 2019). Sebagai guru diharapkan dapat memanfaatkan perkembangan teknologi dalam pembelajaran yang mampu menuntun siswa berpikir kritis agar siswa dapat mengikuti pengajaran secara baik, dan capaian pembelajaran bisa diraih dengan baik. Sehingga pemanfaatan media pembelajaran sangat penting untuk menunjang pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilangsungkan dengan wawancara bersama guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang SMK di Singaraja pada tanggal 14 Oktober 2021, dijelaskan bahwasanya aktivitas belajar mengajar telah memanfaatkan media pembelajaran, namun media yang digunakan belum dapat memenuhi kebutuhan dalam proses belajar mengajar – serta belum mampu untuk menuntun siswa berpikir kritis dan respon siswa sedikit lambat pada saat ditunjukkan media meskipun respon yang diberikan sesuai dengan instruksi yang diberikan. Dengan belum tercapainya tujuan pembelajaran sertanya minimnya keterampilan berpikir kritis siswa, maka dapat diketahui media yang dimanfaatkan pada pembelajaran bahasa Jepang SMK di Singaraja belum maksimal.

Media pembelajaran yang digunakan pada SMK di Singaraja berupa *Powerpoint*, *e-hon* dan video. Materi yang dikaji melalui media pembelajaran

yang digunakan belum terstruktur serta materi yang diajarkan masih bersifat dasar, belum menyesuaikan dengan bidang keahlian siswa karena guru kesulitan dalam menyesuaikan materi yang dipergunakan pada media pembelajaran. Penyampaian materi yang belum terstruktur menyebabkan siswa mendapati kesulitan dalam penguasaan materi yang diberikan melalui media tersebut. Video pengajaran yang digunakan sebelumnya hanyalah mengambil potongan-potongan dari video yang ada di media sosial dan durasi video yang digunakan relatif singkat karena guru terkendala waktu dalam pembuatan media pembelajaran, sehingga video pembelajaran yang digunakan saat ini kurang efektif untuk digunakan pada proses pengajaran. Berlandaskan itu, diperlukan video pembelajaran yang lebih efektif melalui materi yang sesuai dengan bidang keahlian siswa, maka akan dikembangkan sebuah video pembelajaran yang kian inovatif juga penyajian materi yang bisa meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

Penelitian ini akan mengembangkan video pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Animaker*. Penggunaan *Animaker* didasari oleh adanya banyak fitur animasi menarik, dinamis serta interaktif. Selain itu, hasil video yang telah dikembangkan dapat diunduh dan disimpan dalam format MP4, sehingga video tersebut dapat digunakan tanpa harus menggunakan koneksi internet. Video pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran bahasa Jepang serta bisa memperbaiki kemampuan siswa dalam berpikir kritis selaras pada tuntutan keterampilan abad-21, yang membuat tujuan pembelajaran bisa diraih dengan baik.

Keunggulan dari pemanfaatan video pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Animaker* ini bisa dipergunakan di mana pun serta kapan pun, sehingga siswa bisa belajar bahasa Jepang di luar jam pelajaran. Selain itu, animasi yang ditampilkan pada video juga menarik, diharapkan siswa termotivasi untuk mempelajari bahasa Jepang. Susanti (2022) dalam penelitiannya yang mengembangkan video pembelajaran animasi berbasis *animaker* untuk meningkatkan minat belajar siswa, dijelaskan bahwa *Animaker* dapat digunakan secara gratis dan mudah karena fitur yang disediakan lengkap dengan mencakup infografi dan typografi, animasi 2 dimensi dan 2,5.

Berdasarkan permasalahan yang ada pada SMK di Singaraja mengenai penggunaan media pembelajaran bahasa Jepang, maka dikembangkan media pembelajaran berbentuk video bahasa Jepang berbasis *Animaker* yang dimanfaatkan selaku alat bantu atau media penunjang saat pengajaran bahasa Jepang siswa jurusan perhotelan pada SMK di Singaraja, mengingat Bali adalah bagian dari destinasi wisata yang dituju oleh wisatawan internasional, salah satunya adalah wisatawan Jepang, sehingga bahasa Jepang untuk Perhotelan penting untuk dipelajari. Video pembelajaran tersebut diharapkan bisa meningkatkan motivasi siswa serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang.

## **1.2 Identifikasi Masalah Penelitian**

Berlandaskan uraian latar belakang, identifikasi masalah yang diperoleh seperti berikut. Materi pembelajaran pada *powerpoint* yang dimanfaatkan di SMK

Singaraja hanya bersumber dari buku, sehingga penyampaian materi tidak jauh berbeda dengan buku ajar.

1. Video pembelajaran yang digunakan hanya mengambil cuplikan dari beberapa video yang ada di *Youtube*, dan hanya menampilkan mengenai pengenalan kosakata.
2. Media pembelajaran yang digunakan saat ini belum mampu untuk memotivasi siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang. Respon yang diberikan siswa pada penggunaan media pembelajaran sedikit lambat.
3. Media pembelajaran yang dimanfaatkan belum mendukung aktivitas pembelajaran bahasa Jepang pada SMK di Singaraja belum bisa mendukung siswa dalam berpikir kritis.
4. Materi yang diajarkan selama proses pembelajaran masih bersifat umum dan belum mengkhususkan sesuai dengan bidang keahlian masing-masing jurusan yang ada pada SMK di Singaraja.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berlandaskan identifikasi masalah yang sudah dipaparkan, pembatasan masalah mesti dilangsungkan, sehingga studi pengembangan dapat dilaksanakan dengan lebih fokus dan terarah. Studi ini memfokuskan dipengembangan video pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Animaker* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa jurusan Perhotelan pada SMK di Singaraja. Pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Animaker* diharapkan mampu meningkatkan motivasi juga kemampuan berpikir kritis siswa jurusan Perhotelan pada SMK di Singaraja.

Setelah pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Animaker* telah selesai dilaksanakan, kemudian dilaksanakan uji coba produk yang dilakukan secara terbatas kepada guru pengampu bahasa Jepang dan kelompok kecil dari siswa kelas XII jurusan Perhotelan SMK Negeri 1 Singaraja untuk mengetahui tingkat kelayakan dari video yang dikembangkan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berlandaskan batasan masalah yang sudah dipaparkan, dapat diketahui bahwa rumusan masalah dari studi ini adalah seperti berikut:

1. Bagaimana video pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Animaker* yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa jurusan perhotelan pada SMK di Singaraja?
2. Bagaimana tingkat kelayakan video pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Animaker* yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa jurusan perhotelan pada SMK di Singaraja?

#### **1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan**

Sejalan pada rumusan masalah yang ditemukan, tujuan pada studi pengembangan ini adalah seperti berikut:

1. Untuk mengembangkan video pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Animaker* yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa jurusan perhotelan pada SMK di Singaraja.

2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan video pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Animaker* yang mampu meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa jurusan perhotelan pada SMK di Singaraja.

### 1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Studi ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran yang berbentuk video pembelajaran yang dimanfaatkan selaku pendukung pembelajaran bahasa Jepang pada SMK di Singaraja yang mampu menuntun serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa. Diharapkan video pembelajaran yang diperluas bisa difungsikan dengan baik untuk membantu proses pembelajaran. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah seperti berikut.

1. Produk yang dihasilkan berbentuk video pembelajaran bahasa Jepang yang dikembangkan dengan menggunakan aplikasi *Animaker* dengan mencakup materi yang mengkhusus mengenai bidang perhotelan. Video pembelajaran yang dikembangkan, akan diujicobakan kepada beberapa siswa kelas XII Jurusan Perhotelan di salah satu SMK di Singaraja.
2. Pada pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang ini, akan menghasilkan 9 video pembelajaran dengan memuat materi yang mengkhusus ke dalam bidang perhotelan. Adapun materi yang dibahas adalah materi yang mengkhusus ke bidang keahlian siswa yaitu bidang perhotelan yang menyesuaikan dengan buku ajar *Marugoto A1*.
3. Video pembelajaran yang dikembangkan akan diunduh dan disimpan dalam media penyimpanan (*flashdisk*), sehingga guru dapat menggunakan video tersebut tanpa menggunakan koneksi internet.

## 1.7 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran adalah salah satu alat yang bisa dimanfaatkan guna mempermudah penyampaian materi selama aktivitas pengajaran. Dengan penggunaan media pembelajaran yang tepat, maka tujuan dari pembelajaran akan dapat tercapai. Di dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMK Singaraja media pembelajaran yang dimanfaatkan telah variatif, tetapi kurang mampu untuk menuntun siswa berpikir kritis dan materi yang disampaikan masih bersifat umum, belum mengkhusus ke pada bidang keahlian siswa, serta dalam penggunaannya belum mencapai tujuan pembelajaran.

Pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Animaker* penting untuk dilakukan. Melalui adanya media pembelajaran yang tepat, membuat materi pembelajaran bisa kian mudah tersalurkan serta siswa juga bisa lebih termotivasi selama aktivitas pengajaran dan tujuan pembelajaran bisa dicapai.

Berlandaskan permasalahan tersebut, diharapkan video pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Animaker* yang dikembangkan bisa mendukung guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang untuk bisa mengkaji materi pembelajaran secara efektif yang membuat siswa bisa memahami materi pembelajaran bahasa Jepang dengan lebih baik agar pengajaran kian lebih menyenangkan dan tujuan pembelajaran bisa dicapai.

## 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang dilaksanakan berdasarkan asumsi berikut.

1. Pembelajaran bahasa Jepang dilaksanakan pada SMK di Singaraja jurusan Perhotelan.
2. Penggunaan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Jepang pada SMK di Singaraja belum digunakan dengan maksimal.
3. Mengembangkan video pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Animaker* yang diharapkan mampu untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa jurusan perhotelan pada SMK di Singaraja

Adapun keterbatasan dalam pengembangan video pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Animaker* adalah seperti berikut.

1. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Animaker* guna meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.
2. Video pembelajaran berbasis *Animaker* hanya dikembangkan untuk siswa Jurusan perhotelan pada SMK di Singaraja dalam mata pelajaran bahasa Jepang.

### **1.9 Definisi Istilah**

Pada studi pengembangan media pembelajaran ini, istilah – istilah yang digunakan adalah seperti berikut ;

1. Penelitian pengembangan

Penelitian pengembangan adalah sebuah penelitian atau studi yang dilakukan dengan tujuan guna mengembangkan sebuah produk atau menghasilkan sebuah produk.

## 2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah suatu perangkat yang dimanfaatkan oleh guru dalam mengkaji materi pada aktivitas pengajaran, sehingga pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih efektif.

## 3. Video Pembelajaran

Video adalah bagian dari jenis media yang menayangkan sebuah pesan melalui gambar juga suara (*audio visual*)

## 4. Animaker

*Animaker* merupakan aplikasi yang digunakan untuk menghasilkan sebuah video pembelajaran yang berbasis animasi dengan fitur-fitur yang mendukung dalam proses pembuatannya.

