

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1.Latar Belakang Masalah Penelitian

Media dari suatu pembelajaran berfungsi sebagai *tools* yang memperbesar tingkat kemudahan kegiatan *transfer of knowledge* oleh guru pada pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas. Efektivitas dalam prosedur pembelajaran memiliki keterkaitan dengan metode penyampaian materi yang inovatif, dan menyenangkan. Kustandi dan Daddy (2020 : 6) menyatakan bahwa peningkatan aktivitas belajar siswa di kelas dapat melalui sarana berupa media pembelajaran yang mana dapat membangkitkan kinerja otak pada pelajar serta dapat mengetahui karakter yang dimiliki siswa pada proses pembelajaran. Terdapat beberapa variasi media yang dapat diaplikasikan oleh guru dan menyesuaikan dengan materi yang dipelajari seperti *powerpoint*, video, animasi, film, dan lain sebagainya. Penggunaan media oleh guru sangat berpengaruh terhadap siswa, semakin bagus media yang digunakan semakin tinggi minat dan semangat belajar siswa di kelas.

Oroujlou (dalam Mardani dkk, 2022) menyatakan penggunaan media pada proses pembelajaran menjadi salah satu persiapan guru dalam menyampaikan materi pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran bahasa, karena media dapat menyajikan bahasa yang otentik. Hal ini sangat berpengaruh dengan ketertarikan siswa terhadap materi yang ada dari opsi media yang dipilih. Ketertarikan belajar siswa lebih sering pada penggunaan media yang dibuat oleh guru.

Dikarenakan adanya tuntutan pada Abad ke-21 yang mengharuskan para siswa

untuk bisa lebih aktif pada proses pembelajaran, maka diperlukan media yang efektif digunakan agar dapat membuat siswa bisa meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan guru tidak lagi sebagai sumber belajar siswa. Mahanal (2014) menyatakan keterampilan abad 21 menyongsong generasi yang dicita-citakan agar berkarakter, memiliki pola pikir yang kritis, mampu berkreasi dan berinovasi, berkolaborasi, komunikatif, dan kompetitif. Pemberian materi lebih memfokuskan siswa pada kemampuan dalam keaktifan dan menerampilkan pola pikir yang kritis. Selanjutnya, penggunaan media terhadap materi yang diberikan juga sangat berpengaruh dalam proses pembelajaran. Oleh karenanya, peran media pembelajaran menjadi sangat berarti untuk digunakan pada kegiatan *transfer of knowledge* di dalam kelas.

*Powerpoint* ialah sebuah media yang menampilkan beberapa informasi dalam bentuk *slide* yang dipresentasikan. Media ini lebih sering digunakan pada proses pembelajaran. Pemberian materi lebih mudah dijelaskan jika menggunakan media ini, karena bisa menampilkan gambar, video, audio, animasi, dan lain-lain sebagai contoh materinya, sehingga tampilan *slide* dapat terlihat lebih menarik. Yanti dan Irdamurni (2019) menyatakan penggunaan *powerpoint* dapat menarik minat belajar siswa menjadi lebih senang dalam belajar dengan tampilan yang atraktif di dalamnya. Keunggulan yang terdapat pada media ini adalah informasi yang disampaikan lebih efektif, terdapat transisi yang dapat digunakan agar terlihat lebih menarik, dapat menambahkan video atau animasi yang bervariasi, dapat disimpan dalam *flashdisk* serta bisa digunakan melalui laptop maupun komputer.

Berdasarkan keunggulan yang terdapat pada media *powerpoint*, seharusnya guru dapat mengembangkan media tersebut agar memiliki perubahan yang lebih

menarik, namun masih ada beberapa guru yang menerangkan modul pembelajaran dengan tidak mampu mengembangkan media *powerpoint* ini. Seringkali guru menjadikan penggunaan media *power point* melalui tampilan *slide* yang penuh dengan teks, menggunakan *background* yang tidak tepat, serta semua materi dimasukkan pada media ini. Hal tersebut dapat membuat para siswa bosan dan menyebabkan materi yang terangkan menjadi sukar untuk dipahami.

Berkaitan dengan pembuatan media pembelajaran, guru seringkali mendapatkan kendala pada proses pembelajaran luring terkait hal tersebut. Berikut kendala yang sering dialami oleh guru pada pembuatan media pembelajaran seperti susah dalam mencari materi yang dapat dimengerti oleh siswa, penyesuaian antara materi yang akan diterangkan dengan pembuatan media memerlukan waktu yang cukup lama, selain itu guru harus mempersiapkan media dengan baik yang nantinya bisa diakses oleh semua siswa (Mahendra, dkk, 2021; Mardani, dkk, 2022).

Media yang akan digunakan dalam menjelaskan materi ditentukan dengan bidang keahlian siswa seperti bidang keperawatan, dan penyampaian materi yang akan diajarkan memiliki perbedaan setiap bidang sesuai keahlian yang dimiliki siswa, sehingga sekolah menengah atas sangat berbeda dengan sekolah menengah kejuruan. Pada sekolah menengah atas penggunaan media sering kali mengkaitkan materi yang masih bersifat umum, namun untuk sekolah menengah kejuruan penggunaan media yang akan dikaitkan dengan materi justru lebih menjurus pada bidangnya masing-masing.

Sekolah Menengah Kejuruan adalah jenis sekolah yang mempersiapkan siswanya dalam mengasah keterampilan yang dipunyai agar siap bekerja setelah lulus nantinya. Kejuruan yang dimaksud ialah siswa dapat memilih bidang yang

sesuai dengan keahlian yang dimilikinya. Terdapat berbagai macam kejuruan yang bisa dipilih seperti keperawatan, kebidanan, perhotelan, pariwisata, dan lain sebagainya. Pada sekolah menengah kejuruan, selain mendapatkan pembelajaran yang sesuai dengan bidang keahlian siswa, pembelajaran bahasa asing tetap diajarkan salah satunya bahasa Jepang. Pembelajaran bahasa Jepang sangat penting dipelajari untuk mengasah keterampilan berbahasa asing agar bisa digunakan dalam berkomunikasi di dunia kerja.

SMK Surya Medika adalah sekolah yang memiliki jurusan keperawatan dan farmasi. Sekolah ini juga menjadi salah satu sekolah kejuruan yang mendapatkan pembelajaran bahasa Jepang dan telah menggunakan kurikulum 2013 pada proses pembelajarannya. Pembelajaran bahasa Jepang telah diterapkan mulai kelas sepuluh hingga kelas dua belas dan hanya diajarkan oleh satu orang guru. Sekolah ini berada di kota Singaraja tepatnya di pusat kota.

Berlandaskan dari hasil diskusi dengan guru pengajar mata pelajaran bahasa Jepang pada Januari 2022. Informasi yang didapatkan yaitu pada penggunaan media pembelajaran, guru memanfaatkan media *powerpoint*, buku-buku yang terkait dengan modul belajar, dan *video* hasil akses dari *youtube* yang relevan dengan materi. Media *powerpoint* kerap kali diterapkan oleh guru dalam menerangkan materi di dalam kelas. *Powerpoint* merupakan sarana yang menampilkan beberapa *slide*, yang mana *slide* tersebut merupakan wadah untuk guru dalam memaparkan materi.

Tampilan dari *powerpoint* yang dikerjakan oleh guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Surya Medika hanya menampilkan beberapa kosakata dan gambar saja yang bisa dikatakan masih sederhana, karena tidak ada variasi dari



*powerpoint* yang dibuat. Pada bagian latihan percakapan juga hanya menampilkan gambar dan pola kalimat saja, tidak ada suara dan pergerakan dari gambar tersebut. Tampilan *slide* dari satu ke yang lainnya juga tidak ada variasi, sehingga untuk menampilkan *slide* selanjutnya hanya menekan tombol yang terdapat pada *keyboard*.

Pada kelas XI jurusan keperawatan guru juga mengajar materi Bahasa Jepang dengan tampilan *slide powerpoint* yang masih sangat sederhana. Berdasarkan hasil wawancara terhadap salah satu siswa kelas XI jurusan keperawatan di SMK Surya Medika Singaraja pada Januari 2022 ialah proses pembelajaran bahasa Jepang yang dilaksanakan pada sekolah tersebut menggunakan media *powerpoint*, buku, dan video pembelajaran. Pada media *powerpoint* dijelaskan bahwa materi yang diajarkan menampilkan gambar, kosakata, dan latihan pola kalimat, tetapi tampilan dari *slide powerpoint* masih kurang bervariasi, sehingga masih terkesan monoton dan kurang menarik.

Berdasarkan penelitian pengembangan yang dilakukan, terdapat penelitian sejenis yang pernah dikerjakan oleh Dewi dan Manuaba (2020) mengenai pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif pada mata pelajaran IPA siswa kelas VI SD. Penelitian ini telah berhasil mengembangkan sebuah instrument pembelajaran yang bersifat interaktif dengan menggunakan *powerpoint* pada siswa kelas VI SD. Komponen yang terdapat di dalam *powerpoint* meliputi teks, animasi, audio, dan video. Hasil dari penelitian tersebut adalah instrumen pembelajaran berupa *powerpoint* yang bersifat interaktif bisa mengoptimalkan antusiasme siswa terhadap aktivitas di kelas. Maka darinya, kelebihan yang telah dijelaskan tersebut penelitian pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dilengkapi

animasi 2D tidak hanya membuat siswa antusias dalam belajar, tapi juga menimbulkan peningkatan bagi siswa dalam menerampikan pola pikir yang kritis di kelas XI jurusan keperawatan di SMK Surya Medika Singaraja karena setiap *slide* menampilkan animasi 2D untuk membahas materi sehingga media *powerpoint* interaktif tidak terkesan monoton.

Berdasarkan hal-hal yang telah dijelaskan tersebut, pentingnya penelitian pengembangan media pembelajaran ini dilakukan karena ada permasalahan yang dialami oleh guru dalam mengaplikasikan *powerpoint*. Media *powerpoint* agar dapat terlihat menarik dan dapat menuntun siswa dalam berpikir kritis, maka dikembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dilengkapi dengan animasi 2D pada kelas XI jurusan Keperawatan di SMK Surya Medika Singaraja.

Tujuan dari pengembangan media ini agar *powerpoint* yang digunakan oleh guru memiliki variasi yang menarik setiap *slide* yang ditampilkan dengan *multimedia* interaktif, dengan tampilan beberapa kosakata, soal-soal, dan terdapat percakapan menggunakan animasi yang dapat bergerak dan bersuara sehingga membuat para siswa tertarik untuk belajar bahasa Jepang serta bisa menuntun siswa dalam berpikir kritis terhadap materi yang diberikan. Kelebihan dari media *powerpoint* ini adalah mudah dioperasikan pada *laptop*, komputer dengan cara disimpan menggunakan *flashdisk*.

## **1.2. Identifikasi Masalah Penelitian**

Beberapa identifikasi masalah yang diperoleh dalam penelitian ini terdiri dari :

1. Kurangnya pengembangan media pembelajaran berupa *powerpoint* yang

digunakan oleh guru pengajar mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Surya Medika Singaraja.

2. Kesulitan siswa dalam mengakses media pembelajaran yang diberikan oleh guru.
3. Kondisi waktu yang kurang cukup bagi guru dalam mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* yang memberikan tampilan lebih atraktif dan relevan terhadap materi yang diterangkan.
4. Kurangnya keaktifan siswa dalam belajar, serta siswa belum mampu meningkatkan keterampilan berpikir kritis pada proses pembelajaran bahasa Jepang dikarenakan media pembelajaran yang kurang mendukung.

### **1.3.Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut diperoleh bahwa masalah yang dialami masih sangat luas, maka dari itu dilakukan pembatasan masalah agar penelitian yang dibuat menjadi terarah dan terfokus pada satu masalah. Fokus dalam penelitian ini dikaitkan dengan pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif ditambah dengan animasi 2D bahasa jepang untuk meningkatkan kemampuan pola pikir kritis siswa kelas XI jurusan keperawatan di SMK Surya Medika Singaraja. Penggunaan animasi 2D pada media *powerpoint* bertujuan untuk menarik minat siswa dalam menyimak materi yang akan disampaikan, karena animasi 2D sangat mudah untuk dirancang ke dalam bentuk kartun serta mudah untuk digabungkan pada media *powerpoint*. Animasi 2D dapat dirancang agar bisa bergerak dan bersuara. Penyampaian materi dengan menggunakan animasi 2D dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk memiliki pola pikir kritis dalam mendalami materi yang disampaikan.

Materi yang akan diterapkan terhadap media ini sejumlah 9 materi antara lain :

1) *Kore wa nan desu ka ?* (ini benda apa ?), 2) *Doko ni arimasu ka ?* (ada dimana ?), 3) *Shujutsu shitsu wa doko desu ka ?* (ruang operasi dimana ?), 4) *Doko e ikimasu ka ?* (pergi kemana ?), 5) *Watashi no kazoku* (Keluarga saya), 6) *Chichi wa isha desu* (Ayah saya seorang dokter), 7) *Hajimemashite* (perkenalan diri), 8) *Donna hito desu ka ?* (orangnya seperti apa ?), 9) *Hima na toki* (waktu luang). Materi yang dikembangkan berasal dari buku *kango you no nihon go*, dan beberapa materi ditambahkan berdasarkan kebutuhan guru.

Setelah pengembangan media berupa *powerpoint* interaktif ini diselesaikan, selanjutnya akan dilakukan uji coba terbatas terhadap guru pengajar mata pelajaran bahasa Jepang, dan beberapa siswa kelas XI jurusan keperawatan dalam kelompok kecil. Dengan adanya pengembangan media *powerpoint* interaktif dilengkapi dengan animasi 2D dalam menyampaikan materi bahasa Jepang dapat memicu adanya peningkatan pola pikir yang semakin kritis bagi siswa dalam mendalami materi.

#### **1.4.Rumusan Masalah Penelitian**

Berdasarkan pembatasan masalah tersebut, dapat dirumuskan beberapa permasalahan, antara lain :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang dilengkapi animasi 2D untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas XI jurusan keperawatan di SMK Surya Medika Singaraja ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran *powerpoint* interaktif yang



dilengkapi dengan animasi 2D untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas XI jurusan keperawatan di SMK Surya Medika Singaraja ?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengembangkan produk berupa *powerpoint* yang dilengkapi dengan animasi 2D untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas XI jurusan keperawatan di SMK Surya Medika Singaraja.
2. Untuk mendeskripsikan bagaimana tingkat kelayakan dari media pembelajaran *powerpoint* yang dilengkapi dengan animasi 2D untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa kelas XI jurusan keperawatan di SMK Surya Medika Singaraja.

### **1.6. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media *powerpoint* interaktif yang dilengkapi dengan animasi 2D sebagai media tambahan di dalamnya. Kemudahan penggunaan diharapkan dari hasil pengembangan sekolah *Powerpoint* interaktif ini bagi guru dalam menyampaikan materi bahasa Jepang dan dapat memicu timbulnya peningkatan bagi siswa dalam menerampilkan pola pikir yang kritis terhadap materi yang diberikan, sehingga dapat melaksanakan pembelajaran dengan optimal. Berikut adalah spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini :

1. Produk hasil yang akan diperoleh yaitu media pembelajaran *powerpoint* interaktif dilengkapi dengan animasi 2D.

2. Powerpoint interaktif yang dibuat berjumlah 9 media.
3. Tampilan awal dari media *powerpoint* interaktif menampilkan judul materi dan *background* berupa gambar dari materi yang diajarkan, dan beberapa pilihan kolom pada layar diantaranya yaitu kosakata (*kotoba*), soal-soal (*mondai*), percakapan (*kaiwa*), dan latihan (*renshuu*) yang akan dipelajari.
4. Pengajaran materi yang diterapkan adalah materi bahasa Jepang yang sesuai dengan bidang keahlian siswa yaitu keperawatan.
5. Animasi yang terdapat pada media dibuat menggunakan *Adobe After Effect*

### **1.7.Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media *powerpoint* interaktif dilengkapi dengan animasi 2D dapat mengatasi permasalahan guru dalam penyampaian materi. Pengembangan media ini sangat penting dilakukan karena pada penelitian terdahulu mendapatkan kendala antara lain susahnya membuat materi yang dapat dimengerti oleh siswa, membutuhkan waktu lama dalam pembuatan media, serta membuat media yang bisa diakses oleh semua siswa. Kendala yang sudah dijelaskan tersebut, maka diperlukannya pengembangan media agar dapat menimbulkan terjadinya peningkatan bagi siswa dalam menerampilkan kemampuan berpikir secara kritis pada materi bahasa Jepang. Penggunaan animasi 2D pada media *powerpoint* tujuannya agar minat siswa dalam menyimak materi bahasa Jepang lebih meningkat karena tampilannya sangat menarik, serta dapat memahami bahasa Jepang dalam bahasa Jepang, sehingga dapat meningkatkan keterampilan berpikir kritis siswa.

### **1.8.Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### 1.8.1. Asumsi Penelitian Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran *powerpoint* interaktif bahasa Jepang dapat dilakukan dengan berdasarkan asumsi yang ada, antara lain :

- 1) SMK Surya Medika Singaraja adalah salah satu sekolah yang memiliki jurusan keperawatan. Sekolah ini sudah melaksanakan pembelajaran bahasa Jepang sesuai dengan bidangnya yaitu keperawatan.
- 2) Kurangnya pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang khususnya *powerpoint* yang dilaksanakan di sekolah tersebut.
- 3) Akan mengembangkan media pembelajaran *powerpoint* interaktif dengan dilengkapi animasi 2D pada proses pembelajaran bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan pola pikir kritis siswa kelas XI jurusan keperawatan di SMK Surya Medika Singaraja.

### 1.8.2. Keterbatasan Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan *Four D* (4D) beberapa tahap yaitu, *Define* (Pendefinisian) yaitu tahap kegiatan mewawancarai guru dan siswa kelas XI, serta melakukan penyebaran angket kepada guru pengampu bahasa Jepang di SMK Surya Medika. Tujuannya adalah untuk mengetahui kendala yang dialami guru pada media pembelajaran yang digunakan, serta untuk mendeteksi bentuk media seperti apa yang dihendaki oleh siswa.

*Design* (Perancangan) yaitu tahap merancang sebuah media. Pada tahap ini yaitu merancang silabus sesuai dengan bidang keahlian siswa yaitu keperawatan terlebih dahulu, lalu merancang *storyboard*. Setelah selesai merancang *storyboard*,

selanjutnya adalah merancang tampilan media *powerpoint* interaktif dilengkapi animasi 2D bahasa Jepang yang diedit menggunakan aplikasi *Adobe After Effect*.

*Develop* (Pengembangan), tahap ini adalah tahap melakukan uji ahli dan uji coba. Setelah media *powerpoint* dirancang, maka dilakukan uji ahli media dan uji ahli materi untuk mendapatkan penilaian, selanjutnya pengembangan yang sudah dilakukan terhadap media *powerpoint* dilakukan tindakan uji coba kepada guru dan siswa untuk mengetahui tingkat kelayakan media tersebut apakah sudah 'sangat layak' untuk diaplikasikan ke dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.

*Disseminate* (Penyebarluasan) pada tahap ini yaitu tahap penyebarluasan. Namun tahap yang dicapai dalam penelitian pengembangan ini hanya sampai pada tahap *Develop* (Pengembangan) karena pada tahap *testing* sudah sampai pada penilaian oleh calon pengguna yaitu guru dan siswa, sehingga yang dihasilkan sudah dianggap 'sangat layak'. Kemudian media yang diberikan kepada guru sudah digunakan di kelas.

### **1.9. Definisi Istilah**

Definisi istilah ini digunakan sebagai upaya dalam menghindari kesalahpahaman yang memiliki keterkaitan terhadap istilah-istilah yang ada di dalam penelitian ini. Adapun beberapa definisi istilah yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Penelitian pengembangan adalah mengembangkan suatu produk dalam sebuah penelitian. Produk yang dihasilkan berupa perangkat lunak yang dipraktikkan pada kegiatan pembelajaran di sekolah.
2. Media pembelajaran merupakan sebuah produk yang dipakai dalam kegiatan



pembelajaran. Pemakaian media pembelajaran oleh guru dapat membantu mengatasi permasalahan dalam penyampaian materi pada saat kegiatan pembelajaran di kelas.

3. *Powerpoint* merupakan sebuah alat yang banyak digunakan oleh guru pada kegiatan pembelajaran, yakni dalam menerangkan materi. Dengan tampilan *slide* pada *powerpoint* yang atraktif dan menarik dapat meningkatkan minat dan ketertarikan siswa untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar.
4. Berpikir Kritis merupakan kemampuan dalam menganalisis, memilih informasi, serta mengevaluasi sebuah informasi . Pada Abad ke-21 para siswa dituntut untuk memiliki peningkatan terhadap keterampilan dalam memiliki pola pikir yang kritis dalam memahami materi yang diberikan. Pada dasarnya keterampilan berpikir kritis memiliki tujuan agar siswa bisa menyampaikan pendapat sendiri, menganalisis suatu informasi yang didapat, serta bisa mengevaluasi informasi yang ada secara individu.

