

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah sebuah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk mampu memahami, mengerti, dan berpikir lebih kritis sehingga dapat memahami kebenaran dengan baik dan benar. Pendidikan berkaitan erat dengan pembelajaran dimana pendidikan akan berhasil jika didukung oleh proses pembelajaran yang baik. Pembelajaran adalah aktivitas mengajar dan belajar yang menyangkut peranan guru dalam mengupayakan terciptanya hubungan komunikasi atau interaksi yang baik antara guru dengan pelajar. Konsep pembelajaran harus mampu mendorong serta melahirkan berbagai inovasi kreativitas yang diperlukan bagi pendidikan di masa depan. Pembelajaran pasca pandemi Covid-19 menuntut pendidik dan peserta didik untuk beradaptasi dan mengembangkan keterampilan dalam menggunakan teknologi. Inovasi pembelajaran pasca pandemi Covid-19 tetap mengacu pada tujuan dan pembelajaran yang bermanfaat, menciptakan suasana belajar yang menarik bagi peserta didik serta dapat memenuhi tuntutan pembelajaran abad 21 yaitu pendekatan pembelajaran dari yang berpusat pada pendidik menjadi berpusat pada peserta didik, dimana peserta didik harus memiliki kemampuan berpikir dan belajar yang baik.

Kenyataannya hal tersebut belum tercapai secara maksimal karena proses pembelajaran masih menggunakan buku serta terkadang menggunakan *powerpoint*

sehingga kurang mampu menarik perhatian peserta didik tingkat SMA. Salah satunya pada pembelajaran mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Tejakula. Mata pelajaran bahasa Jepang merupakan salah satu mata pelajaran wajib untuk kelas XI jurusan Bahasa di SMA Negeri 1 Tejakula. Berdasarkan silabus (lampiran 6) materi yang diajarkan adalah materi pengenalan diri atau *Jiko Shoukai* dan materi kehidupan sekolah atau *Gakkou No Seikatsu*. Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang cukup sulit dipahami dan banyaknya huruf maupun kosa kata yang harus mampu diingat oleh peserta didik sehingga hal tersebut juga menjadi pemicu kurangnya motivasi, minat dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran atas nama Putu Devi Ayu Andari, S.Pd.,M.Hum. (lampiran 2), dikatakan bahwa proses pembelajaran masih menggunakan buku pegangan siswa dengan judul “Sakura” dan buku sebagai tambahan materi oleh guru serta terkadang menggunakan *powerpoint* sehingga media yang digunakan masih kurang interaktif. Selain itu, dalam mengikuti pembelajaran, respon siswa yang memiliki minat belajar terhadap mata pelajaran bahasa Jepang akan sangat aktif di kelas, namun bagi yang kurang memiliki minat belajar akan pasif di kelas, terutama kelas XI IBB 3. Kesulitan atau hambatan yang saat ini juga dihadapi dalam proses pembelajaran yaitu adanya keterbatasan media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa agar lebih aktif dan tertarik untuk belajar. Kemudian saat ini hanya ada 1 guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Tejakula yang harus mengajar *full* dari kelas XI sampai kelas XII jurusan Ilmu Bahasa dan Budaya (IBB) yang dimana hal tersebut

memunculkan permasalahan baru yaitu penyampaian materi yang kurang maksimal dan durasi pembelajaran yang dibatasi.

Berdasarkan penyebaran angket kebutuhan peserta didik yang telah dilakukan dengan jumlah peserta didik 36 orang pada kelas XI IBB 3 (lampiran 5), ditemukan permasalahan yaitu sebanyak 79% peserta didik memberikan tanggapan bahwa materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* lebih sulit dipahami jika hanya dengan berbantuan buku pegangan siswa, sebanyak 64% peserta didik menyatakan bahwa guru tidak pernah menampilkan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran, serta sebanyak 68% peserta didik mengaku merasa bosan dengan media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Pembelajaran yang aktif sangat diperlukan peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal dimana mereka secara aktif menemukan ide pokok dari materi pembelajaran, memecahkan persoalan, mengaplikasikan apa yang baru mereka pelajari ke dalam satu persoalan yang ada (Yuanita, 2020). Karakteristik siswa yang berbeda juga menuntut guru agar lebih kreatif dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Solusi yang ditawarkan dari permasalahan tersebut adalah dengan penggunaan model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa karena hal tersebut dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran sangat penting karena setiap materi atau tema memiliki karakteristik yang berbeda (Robiyanto & Astuti, 2022). Penggunaan model pembelajaran yang tepat adalah kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran, dimana idealnya model pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan materi, karakteristik dan kondisi siswa (Kritis & Didik, 2022). Model *discovery learning* merupakan salah satu model pembelajaran abad 21 yang dapat digunakan oleh guru dalam proses

pembelajaran. Penggunaan model *discovery learning* memberikan keunggulan seperti peserta didik dapat mengingat materi pembelajaran karena diperoleh sendiri, dapat meningkatkan antusias peserta didik, mendorong peserta didik untuk berpikir dan belajar mandiri. Motivasi belajar dapat dibangun dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* (Susmiati, 2020). Model pembelajaran *discovery learning* adalah model pembelajaran yang mengutamakan peran aktif peserta didik dalam pembelajaran, sedangkan pendidik hanya sebagai fasilitator dalam membantu peserta didik menemukan dan mendeskripsikan pengetahuan yang didapatkan (Erniati et al., 2022). Model pembelajaran *discovery learning* bertujuan agar peserta didik belajar atau menemukan informasi dan mengembangkannya serta belajar berpikir kritis (Rustamana et al., 2022). Model *discovery learning* merupakan model pembelajaran yang memusatkan peserta didik untuk menemukan sendiri pengetahuannya melalui percobaan atau pengamatannya sendiri sehingga proses pembelajaran menjadi aktif dan kreatif (Sumarni, 2021). Model *discovery learning* atau model pembelajaran penemuan sangat menuntut keaktifan peserta didik karena peserta didik secara mandiri menemukan konsep atau pengetahuannya sendiri (Elfi Sulastri, 2021). *Discovery learning* adalah model pembelajaran yang dapat meningkatkan cara belajar siswa aktif dengan menemukan dan menyelidiki sendiri sehingga hasil yang didapatkan akan tahan lama untuk diingat dan tidak mudah dilupakan oleh peserta didik (Novelina Santoso et al., 2022).

Pendidik harus lebih luwes dalam membuat rancangan pembelajaran karena peserta didik tidak hanya memiliki kebutuhan, minat, dan kemampuan yang berbeda, namun secara alamiah mereka adalah generasi modern yang memerlukan cara belajar yang berbeda. Saat ini generasi Z menghendaki kebebasan belajar,

selalu terkoneksi internet, lebih menyukai visual daripada verbal, rentang perhatian pendek, dan suka berinteraksi dengan banyak media. Generasi Z begitu nyaman dan bahkan bergantung dengan teknologi (Giunta, 2017). Maka dari itu, selain berfokus pada konten, pendidik juga harus berfokus pada pengembangan kreatifitas dan keterampilan belajar mandiri. Dimana generasi Z abad 21 memerlukan tugas – tugas atau aktivitas pembelajaran yang bervariasi, lingkungan belajar yang berbeda dengan kelas konvensional yaitu lingkungan dunia maya dan tidak lupa dengan memanfaatkan sumber belajar lingkungan fisik yang dikombinasikan dengan sumber belajar digital. Pemanfaatan model *discovery learning* dalam proses pembelajaran dapat dibantu dengan pemanfaatan media pembelajaran yang dapat berperan penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan keaktifan peserta didik. Media ini menjadi alat bantu dari model *discovery learning* seperti yang tertera pada RPP. Media pembelajaran yang mengharuskan adanya interaksi antara peserta didik dengan media tersebut sehingga peserta didik dapat lebih mudah menerima materi pembelajaran dan dapat merangsang peserta didik untuk memberikan respon pada pembelajaran disebut media pembelajaran interaktif. Penggunaan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan keterampilan dan melatih peserta didik untuk belajar mandiri, dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pembelajaran karena adanya konten yang mengombinasi antara video dan audio sehingga dapat lebih efektif menyampaikan materi dibandingkan dengan media teks. Media pembelajaran interaktif merupakan alat bantu interaktif untuk menyampaikan materi pembelajaran dengan lebih menyenangkan, efektif, dan efisien serta dapat memberikan rasa minat dan menghilangkan rasa bosan sehingga tujuan

pembelajaran tercapai (Novelina Santoso et al., 2022). Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan kemampuan berpikir siswa untuk menangkap pembelajaran dengan cepat, dapat menciptakan suasana belajar yang berbeda serta tidak monoton yang dapat divariasikan dengan menyajikan pembelajaran dalam bentuk teks, suara, gambar dan video (Annisa et al., 2019). Selain itu, media pembelajaran interaktif digolongkan sebagai media konstruktivistik yang terdiri dari pembelajaran, peserta didik, dan proses pembelajaran (Annisa et al., 2019). Umumnya, media pembelajaran interaktif berisi video atau animasi yang di dalamnya terdapat kuis yang berfungsi untuk mengukur tingkat pemahaman pengguna terhadap konten yang diberikan. Paling tidak konten memuat objek pembelajaran berupa teks, gambar, audio, video, animasi, serta simulasi yang dipilih sesuai dengan kebutuhan dan karakter capaian pembelajaran (Rais et al., 2021). Karakteristik terpenting dari sebuah media pembelajaran interaktif adalah peserta didik tidak hanya berfokus pada objek, tetapi juga harus berinteraksi selama pembelajaran (Annisa et al., 2019). Berdasarkan hasil penyebaran angket kebutuhan peserta didik yang telah dilakukan (lampiran 5) didapatkan hasil yaitu sebanyak 87% peserta didik mengaku mengetahui apa itu media pembelajaran interaktif dan mengaku pernah menggunakannya. Sebanyak 86% peserta didik tertarik apabila pembelajaran pada materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* menggunakan media pembelajaran interaktif.

Salah satu *software* (perangkat lunak) yang dapat membantu mengembangkan media pembelajaran interaktif yaitu dengan menggunakan *Adobe Captivate*. *Adobe Captivate* adalah perangkat lunak yang dapat menghasilkan konten interaktif yang mudah didistribusikan dan dapat diakses secara *online* dalam

penyampaian materi tentang pembelajaran (Soraya et al., 2022). *Adobe Captivate* memungkinkan pengguna menambahkan teks, audio, video, flash animasi, gambar, dan lainnya. *Adobe Captivate* adalah salah satu *software* yang dapat membuat berbagai media seperti video, gambar, suara, animasi, dan sebagainya dengan mudah (Hendri, 2016).

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dari itu penulis tertarik melakukan penelitian terkait dengan judul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berstrategi *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* Di SMA Negeri 1 Tejakula**” dimana dengan dikembangkannya media pembelajaran interaktif ini diharapkan mampu meningkatkan minat, serta antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran interaktif berstrategi *discovery learning* pada mata pelajaran bahasa Jepang materi *jiko shoukai* dan *gakkou no seikatsu* di SMA Negeri 1 Tejakula?
2. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif berstrategi *discovery learning* pada mata pelajaran bahasa Jepang materi *jiko shoukai* dan *gakkou no seikatsu* di SMA Negeri 1 Tejakula?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, adapun tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan media pembelajaran interaktif berstrategi *discovery learning* pada mata pelajaran bahasa Jepang materi *jiko shoukai* dan *gakkou no seikatsu* di SMA Negeri 1 Tejakula.
2. Untuk mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran interaktif berstrategi *discovery learning* pada mata pelajaran bahasa Jepang materi *jiko shoukai* dan *gakkou no seikatsu* di SMA Negeri 1 Tejakula.

1.4 BATASAN MASALAH

Untuk menghindari pelebaran pembahasan dalam penelitian ini agar sesuai dengan topik penelitian yang dibahas, maka terdapat batasan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini akan berfokus pada materi pengenalan diri atau *Jiko Shoukai* dan materi kehidupan sekolah atau *Gakkou No Seikatsu* kelas XI IBB 3 di SMA Negeri 1 Tejakula.
2. Konten dalam media berfokus pada silabus dan materi pada buku pegangan siswa dan guru yaitu materi pengenalan diri atau *Jiko Shoukai* membahas terkait pola kalimat yang digunakan, cara pengucapannya, dan penulisan bahasa Jepang dalam huruf Hiragana. Pola kalimat yang akan dibahas adalah pola kalimat memperkenalkan nama, suku bangsa, nomor telepon, tempat tinggal, tingkatan kelas, asal sekolah, kesukaan dan kegemaran. Kemudian pada materi kehidupan sekolah atau *Gakkou*

No Seikatsu juga membahas terkait pola kalimat yang digunakan, cara pengucapannya, dan penulisan bahasa Jepang dalam huruf Hiragana. Pola kalimat yang akan dibahas adalah pola kalimat untuk menunjukkan letak ruangan, nama – nama ruangan di sekolah, beberapa barang yang ada di dalam ruangan, kondisi ruangan, jadwal pelajaran, jam pelajaran, nama pelajaran, kegiatan di sekolah, seragam dan warnanya.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Pengembangan media pembelajaran interaktif berstrategi *discovery learning* pada mata pelajaran bahasa Jepang materi *jiko shoukai* dan *gakkou no seikatsu* di SMA Negeri 1 Tejakula ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak – pihak yang membutuhkan, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis, yaitu dengan adanya media pembelajaran interaktif dapat menambah media yang dapat digunakan pada pembelajaran khususnya dalam materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* pada mata pelajaran bahasa Jepang kelas XI di SMA Negeri 1 Tejakula.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Manfaat yang didapatkan oleh peneliti yaitu dapat mengimplementasikan ilmu yang diperoleh selama mengikuti proses perkuliahan dan menambah pengalaman peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif.

b. Bagi Peserta Didik

Manfaat yang didapatkan oleh peserta didik yaitu dapat mempermudah pemahaman peserta didik terhadap materi yang diberikan serta mendapat pengalaman baru dalam proses pembelajaran dimana siswa dapat belajar lebih mandiri sehingga dapat menambah semangat peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

c. Bagi Guru

Manfaat yang didapatkan pendidik yaitu dapat menjadi acuan dalam mengembangkan dan menerapkan media pembelajaran interaktif pada proses pembelajaran sehingga mampu meningkatkan pemahaman peserta didik dalam menguasai materi yang disampaikan dan meningkatkan kualitas pembelajaran sekaligus mempermudah pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran terutama materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu*.

d. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian bagi sekolah adalah diharapkan dapat menambah referensi media pembelajaran interaktif yang kemudian dapat digunakan untuk dapat mengoptimalkan proses pembelajaran terutama pada pembelajaran materi *Jiko Shoukai* dan *Gakkou No Seikatsu* mata pelajaran bahasa Jepang.