

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut UU No. 20/2003 Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum di Indonesia beberapa kali mengalami perubahan. Kurikulum yang sekarang diberlakukan di Indonesia adalah kurikulum 2013 revisi. Poin penting dalam Kurikulum 2013 revisi yaitu meningkatkan hubungan atau keterkaitan antara kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD). Kurikulum 2013 revisi menuntut pembelajaran yang sesuai dengan keterampilan abad 21.

Keterampilan abad 21 memadukan antara kecakapan pengetahuan, keterampilan, sikap, serta penguasaan terhadap Teknologi dan Informasi Komunikasi (TIK). Di dalam kurikulum 2013, keterampilan abad 21 tersebut termuat dalam PPK, Literasi, 4C, dan HOTS. Selain itu, prinsip pembelajaran kurikulum 2013 revisi salah satunya adalah guru bukanlah sebagai satu-satunya sumber belajar melainkan belajar berbasis aneka sumber seperti buku ajar maupun internet (Mardani,dkk.,2020). Oleh karena itu, penting adanya penggunaan media pembelajaran sebagai sarana untuk mendukung interaksi peserta didik dengan sumber belajarnya.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada 10 sekolah dasar di Bali yang sudah menerapkan pembelajaran bahasa Jepang, diperoleh data bahwa hanya 7 sekolah dasar yang menerapkan kurikulum 2013 revisi. Dari 11 responden 10 menyatakan perlu dibuatkan media pembelajaran berbasis kurikulum 2013 revisi dengan persentase 90,9 %. Sedangkan responden yang menyatakan memerlukan media pembelajaran bahasa Jepang sebanyak 45%. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada siswa di Sekolah dasar yang bersamaan dengan penyebaran angket, diketahui bahwa dari 10 sekolah 43 siswa yang diwawancarai, terdapat 5 siswa yang menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran hanya menggunakan media papan tulis.

Melalui hasil wawancara dan angket yang telah dilakukan, maka dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak Sekolah dasar dan tentunya sesuai dengan kurikulum 2013 revisi untuk sekolah dasar di Bali. Sehingga untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran bahasa Jepang audio visual berbasis *adobe flash*. Hal ini dikarenakan *Adobe flash* merupakan salah satu perangkat yang digunakan untuk membuat gambar vektor serta animasi gambar. Dibandingkan dengan yang lainnya, *adobe flash* menjadi salah satu perangkat yang handal karena dalam pembuatan animasi hanya memerlukan ukuran *file* yang kecil namun tetap menghasilkan kualitas produk yang baik.

Berdasarkan hasil wawancara dan angket analisis kebutuhan yang sudah disebar, dinyatakan bahwa Sekolah dasar di Bali yang memerlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi adalah

sebanyak 90,9%. Dan juga media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan kognitif anak sekolah dasar. Sehingga dengan masih adanya permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang audio visual berbasis *adobe flash* dengan standar proses kurikulum 2013 revisi untuk sekolah dasar di Bali.

Penelitian sejenis dilakukan oleh Keniten dkk (2017) yang meneliti tentang pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis *adobe flash*. Pengembangan media ini dilakukan di SMK Negeri 4 Negara. Pengembangan media ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang diajarkan. Penelitian yang dilakukan oleh Keniten dkk (2017) dikatakan bahwa media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis *adobe flash* sudah sesuai dengan silabus dan layak digunakan dalam pembelajaran, dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar dan siswa lebih aktif mengikuti pembelajaran sehingga mampu mempermudah siswa dalam mengingat kosakata bahasa Jepang. Disebutkan pula media pembelajaran efektif digunakan untuk membantu meningkatkan motivasi siswa dan mempermudah proses pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Jepang audio visual berbasis *adobe flash* yang sesuai dengan standar proses kurikulum 2013 revisi untuk sekolah dasar di Bali.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang dapat diidentifikasi yaitu sebagai berikut.

1. Sekolah dasar di Bali tidak memiliki perangkat pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi.
2. Dalam proses pembelajaran guru hanya menggunakan alat bantu berupa media visual, seperti buku, kartu gambar, benda asli dan gambar yang ditayangkan pada LCD proyektor, juga terdapat beberapa guru yang tidak menggunakan media pembelajaran.
3. Dalam menyampaikan pembelajaran, guru belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013. Sehingga dalam media pembelajaran yang digunakan belum memunculkan pembelajaran berbasis HOTS.

Dari beberapa permasalahan tersebut, maka diteliti salah satu permasalahan dari masalah yang ada, yaitu belum menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi dalam menerima materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih fokus, sempurna, dan mendalam, maka permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi. Oleh karena itu, dari beberapa ragam jenis media pembelajaran, permasalahan dibatasi dengan membuat media pembelajaran bahasa Jepang audio visual berbasis *adobe flash* yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi dan

perkembangan kognitif anak sekolah dasar. Di dalam media pembelajaran ini memuat materi bahasa Jepang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Bagaimanakah Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Jepang Audio Visual Berbasis *Adobe Flash* dengan Standar Proses Kurikulum 2013 Revisi untuk Sekolah dasar di Bali?”

1.5 Tujuan Pengembangan

Untuk mengembangkan media pembelajaran bahasa Jepang audio visual berbasis *adobe flash* dengan standar proses kurikulum 2013 revisi untuk sekolah dasar di Bali.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran bahasa Jepang audio visual dalam bentuk perangkat lunak atau *software* dengan menggunakan *adobe flash* yang sesuai dengan standar proses kurikulum 2013 revisi dan perkembangan kognitif anak Sekolah dasar. Di dalam media pembelajaran ini memuat beberapa materi yaitu pekerjaan, nama negara, letak benda, hobi, kondisi benda, kepemilikan benda, kegiatan sehari-hari, kegiatan berurutan, dan mengajak teman beraktivitas. Di dalam media ini memuat gambar bergerak persis nyata yang diikuti dengan suara sebagai pengucapan dari gambar tersebut.

Dengan kemudahan serta efisiensi yang diperoleh dalam media pembelajaran bahasa Jepang audio visual berbasis *adobe flash*, diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran bahasa Jepang dan meningkatkan daya tarik siswa untuk memiliki minat belajar bahasa Jepang.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil angket yang telah disebarkan, 90,9% guru menyatakan pembelajaran bahasa Jepang sekolah dasar di Bali membutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi. Sehingga guru sekolah dasar membuat media pembelajaran sendiri tanpa berpedoman dengan kurikulum yang digunakan saat ini yaitu kurikulum 2013 revisi. Juga ada beberapa sekolah yang tidak menggunakan media pembelajaran.

Sehubungan dengan hal itu, menurut Wati (2017) media pembelajaran merupakan suatu alat sumber belajar yang memuat materi tentang pengajaran yang mengandung petunjuk atau penerangan yang digunakan di lingkungan peserta didik, sehingga diharapkan mampu memberikan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Sejalan dengan hal itu, perkembangan kognitif anak sekolah dasar berbeda dengan peserta didik tingkat SMP maupun SMA. Maka dari itu, pengembangan media pembelajaran ini dilakukan dengan menyesuaikan pada perkembangan kognitif untuk sekolah dasar.

Pentingnya dari penelitian ini adalah belum tersedia media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang saat ini diterapkan, yaitu kurikulum 2013 revisi. Selain itu, dalam proses pembelajaran, pengembangan media pembelajaran ini dapat membantu guru dan peserta didik sebagai

media pemberi dan penerima materi pembelajaran bahasa Jepang. Media pembelajaran yang dikembangkan ini diharapkan dapat mempermudah siswa untuk memahami pembelajaran bahasa Jepang dan meningkatkan daya tarik siswa untuk memiliki minat belajar bahasa Jepang.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran bahasa Jepang audio visual berbasis *adobe flash*, yang dikembangkan untuk mempermudah guru dalam proses pembelajaran di kelas dan agar siswa lebih tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang. Dan juga media pembelajaran ini dikembangkan sesuai dengan karakteristik dan perkembangan kognitif siswa sekolah dasar dan sesuai dengan kurikulum 2013 revisi.

Media pembelajaran bahasa Jepang audio visual berbasis *adobe flash* ini dibuat dengan hasil akhir berupa video yang di dalamnya terdapat suara beserta gambar yang bergerak. Di dalam media pembelajaran audio visual ini memuat materi dan diakhiri dengan pertanyaan.

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah 4-D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn L Semmel (1974: 5). Model pengembangan 4-D ini memiliki empat tahap utama diantaranya yaitu *Define* (Pendefinisian), *Design* (Perancangan), *Develop* (Pengembangan) dan *Disseminate* (Penyebaran). Namun, dalam penelitian ini dilakukan sampai pada tahap ketiga, yaitu *develop* (pengembangan). Tahap keempat *disseminate* (penyebaran) tidak dilakukan karena keterbatasan waktu penelitian.

1.9 Definisi Istilah

1. Kurikulum 2013 Revisi

Dalam lampiran Permendikbud no 22 tahun 2016 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah diungkapkan bahwa dalam kurikulum 2013 revisi menggunakan prinsip pembelajaran yang mengarahkan dari peserta didik yang diberi tahu menuju peserta didik yang mencari tahu, dari guru yang menjadi satu-satunya sumber belajar menjadi belajar berbasis aneka sumber belajar.

Selain itu, kegiatan pembelajaran pada kurikulum 2013 revisi harus memuat empat hal, yaitu integrasi PPK, Literasi, HOTS, dan 4C. Untuk menerapkan kurikulum 2013 revisi juga harus menggunakan media pembelajaran yang sesuai.

2. Media Pembelajaran

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima (Arsyad, 2011). Dalam pendidikan, yang dimaksudkan sebagai pengirim pesan adalah guru, sedangkan yang menjadi penerima pesan adalah peserta didik. Jadi dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang dapat membantu kegiatan belajar mengajar atau penyampaian informasi dari pengirim (guru) kepada penerima yaitu peserta didik.

3. Media Audio Visual

Media audio visual merupakan perpaduan yang saling mendukung antara gambar dan suara secara bersamaan. Media audio visual dibedakan menjadi dua, yaitu media audio visual murni, yaitu media dengan perpaduan

dengan suara dengan gambar yang bergerak dan media audio visual tidak murni yaitu media dengan perpaduan dengan suara dengan gambar diam. Contoh media audio visual adalah *sound slide*, televisi, film, dan sebagainya.

4. *Adobe flash*

Adobe flash merupakan salah satu perangkat lunak yang digunakan untuk membuat gambar vektor maupun animasi gambar. Dibandingkan dengan perangkat lainnya, *adobe flash* menjadi salah satu program yang handal karena dalam pembuatan animasi hanya memerlukan ukuran *file* yang kecil namun tetap menghasilkan kualitas produk yang baik. *File* yang dihasilkan dari perangkat ini adalah *file extension swf* dan dapat diputar di perangkat yang telah memiliki aplikasi *adobe flash player*. Atau *file* yang dihasilkan dapat diubah menjadi *file mp3* sehingga dapat ditampilkan di perangkat manapun tanpa harus ada aplikasi *adobe flash player* di dalamnya.

