

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum terbaru yang diberlakukan di Indonesia saat ini adalah Kurikulum 2013 revisi. Kurikulum 2013 Revisi yang diberlakukan untuk SD, SMP dan SMA/SMK, dalam pelaksanaannya memfokuskan pada peningkatan keterkaitan antara Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Selain itu, tujuan kurikulum 2013 revisi untuk mengembangkan bakat, minat dan potensi peserta didik agar berkarakter, kompeten dan literat (Widayat,2018). Untuk menghasilkan peserta didik yang sesuai dengan tujuan kurikulum 2013 revisi, maka proses pembelajaran juga harus sesuai dengan keterampilan abad 21. Keterampilan abad 21 dalam kurikulum 2013 revisi meliputi PPK, Literasi, 4C, dan HOTS (Mardani,dkk., 2020).

Dalam mengimplementasikan keterampilan abad 21 tidak dapat dipisahkan dari pembelajaran berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Penerapan pembelajaran TIK termuat dalam prinsip kurikulum 2013 yaitu yang awalnya guru sebagai satu-satunya sumber belajar sekarang menjadi belajar yang berbasis aneka sumber belajar. Hal tersebut membuktikan bahwa aneka sumber belajar tidak hanya terbatas pada buku melainkan sumber belajar berbasis TIK yang dapat berupa digital, komputer, internet, maupun sumber belajar lainnya. Karena kurikulum 2013 revisi berbasis aneka sumber belajar, maka untuk

menerapkan kurikulum 2013 revisi dalam proses pembelajaran dibutuhkan media pembelajaran untuk menjadi sumber belajar yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi.

Berdasarkan hasil angket yang sudah disebarakan pada guru SD di Bali, terdapat 10 sekolah yang sudah menerapkan pembelajaran bahasa Jepang. Dari 10 sekolah terdapat 10 responden yang menyatakan sudah memiliki media pembelajaran bahasa Jepang dengan persentase sebanyak 82%. Sebanyak 45% responden menyatakan memerlukan media pembelajaran bahasa Jepang sesuai dengan kurikulum 2013. Sedangkan, hasil dari wawancara yang dilakukan kepada peserta didik SD di 10 sekolah, diketahui bahwa peserta didik lebih menyukai menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

Melalui hasil wawancara dan angket yang telah dilakukan, maka dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kurikulum 2013 revisi untuk jenjang SD di Bali. Sehingga untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu dengan menggunakan media pembelajaran video bahasa Jepang berbasis *adobe flash*. Media pembelajaran dalam proses pembelajaran digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran yang diharapkan mampu memotivasi peserta didik untuk belajar. Selain itu, media menjadi salah satu bagian penting untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran video dipilih karena sesuai dengan karakteristik peserta didik yang mudah bosan, aktif, serta masih suka bermain. Maka, media pembelajaran video ini dikembangkan untuk dapat menarik perhatian peserta didik, serta lebih efektif dan lebih efisien dalam proses pembelajaran. Selain itu, media pembelajaran video juga dipilih karena belum tersedianya media pembelajaran bahasa Jepang di

SD yang sesuai dengan kurikulum 2013. Selain itu, video dalam pengembangan ini dibuat dengan berbasis *adobe flash*. *Adobe Flash* merupakan sebuah software yang digunakan untuk membuat games, aplikasi, dan konten-konten lainnya sesuai dengan keinginan pengguna

Terkait hal tersebut, terdapat penelitian sejenis yang sudah dikembangkan yaitu oleh Dewi dkk (2017) dan Setiani (2015). Penelitian yang dilakukan oleh Dewi adalah pengembangan aplikasi berbasis *adobe flash*. Media yang dikembangkan bertujuan untuk melatih kemampuan mahasiswa dalam bahasa Jepang level N4 khususnya elemen *moji-go* (huruf dan kosakata) di Jurusan Pendidikan Bahasa Jepang UNDIKSHA. Dalam penelitian oleh Dewi dkk dikatakan bahwa aplikasi dengan berbasis *adobe flash* dapat membantu mahasiswa dalam melatih kemampuan bahasa Jepang untuk level N4. Sedangkan, penelitian yang dilakukan oleh Setiani (2015) adalah pengembangan aplikasi *adobe flash* yang bertujuan untuk dapat membantu peserta didik dalam proses penyerapan materi menjadi lebih maksimal karena dalam penggunaan aplikasi tersebut melibatkan indera penglihatan serta indera pendengaran peserta didik. Dalam penelitian Setiani dikatakan bahwa *adobe flash* adalah media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam mengapresiasi teks cerita pendek bahasa Indonesia.

Berdasarkan paparan tersebut, penelitian ini akan membuat media pembelajaran video bahasa Jepang berbasis *adobe flash*. Media ini dibuat karena diperlukan oleh guru pengajar dan peserta didik SD di Bali, karena belum tersedianya media pembelajaran bahasa Jepang yang sesuai dengan kurikulum 2013 untuk jenjang SD di Bali. Selain itu, media yang dikembangkan akan

menjadi penunjang proses pembelajaran bahasa Jepang yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi untuk jenjang SD di Bali.

1.2 Identifikasi Masalah

Permasalahan penelitian yang dapat diidentifikasi adalah karena belum tersedianya media pembelajaran bahasa Jepang yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi untuk Sekolah Dasar (SD).

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilakukan lebih terarah, sempurna dan mendalam, maka permasalahan penelitian yang diangkat perlu dibatasi. Oleh karena itu, permasalahan dibatasi dengan hanya membuat media pembelajaran video bahasa Jepang dengan standar proses kurikulum 2013 revisi. Media pembelajaran yang dikembangkan ini disesuaikan dengan kurikulum 2013 revisi serta perkembangan kognitif dari anak SD. Materi yang dimuat dalam media yang dikembangkan adalah materi dasar bahasa Jepang.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka masalah yang hendak dijawab dalam penelitian ini adalah “Bagaimanakah pengembangan media pembelajaran video bahasa Jepang berbasis *adobe flash* untuk Sekolah Dasar di Bali?”

1.5 Tujuan Penelitian Pengembangan

Tujuan penelitian yang ingin dicapai adalah mengembangkan produk sebagai media pembelajaran video bahasa Jepang berbasis *adobe flash* untuk Sekolah Dasar di Bali.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan penelitian ini adalah sebuah media pembelajaran bahasa Jepang untuk anak SD dalam bentuk video dengan berbasis *adobe flash*. Pembelajaran yang dimuat dalam media video ini yaitu pembelajaran dasar bahasa Jepang yang disesuaikan dengan perkembangan kognitif anak SD. Materi yang dimuat dalam media pembelajaran dalam penelitian ini yaitu salam sapaan bahasa Jepang, memperkenalkan diri, angka, warna, nama hari, keluarga, dan umur. Media juga dibuat dengan menggunakan acuan standar proses kurikulum 2013 revisi. Media yang dibuat berisi animasi gerak sesuai dengan gambar nyata untuk mempermudah anak SD memahaminya. Serta setiap animasi yang muncul dalam media juga diiringi suara dengan pengucapan kosakata bahasa Jepang terkait materi yang disampaikan dalam media.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran video bahasa Jepang ini penting dilakukan karena untuk memenuhi kebutuhan pengajar terkait dengan belum tersedianya media pembelajaran bahasa Jepang yang sesuai dengan kurikulum 2013 untuk jenjang SD di Bali. Maka dari itu, dengan dikembangkannya media pembelajaran video bahasa Jepang ini diharapkan dapat dijadikan sebagai penunjang dalam pelaksanaan pembelajaran kurikulum 2013 yaitu pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Terkait dengan media pembelajaran, menurut Wati (2016) media pembelajaran merupakan komponen sumber belajar yang mengandung materi intruksional di lingkungan peserta didik yang memotivasi peserta didik untuk belajar. Sejalan dengan definisi media pembelajaran tersebut, anak sekolah dasar memiliki perkembangan kognitif yang berbeda maka penelitian pengembangan ini dilakukan dengan mempertimbangkan perkembangan kognitif dari anak SD.

Kelebihan dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran dengan standar proses kurikulum 2013 revisi belum ada dan mengingat bahwa kurikulum 2013 mengalami beberapa perubahan dalam pelaksanaannya dan terakhir pada kurikulum 2013 revisi. Selain itu, penelitian pengembangan ini dapat membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Jepang didalam kelas.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dengan berbasis *adobe flash* ini dikembangkan untuk menambah daya tarik agar peserta didik tidak bosan terhadap pembelajaran mengingat bahwa subjek penelitian yaitu anak SD. Selain itu, pengembangan media ini dilakukan untuk merangsang peserta didik untuk termotivasi dalam belajar serta untuk merangsang rasa ingin tahu peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jepang. Penelitian ini juga dikembangkan sebagai media pembelajaran yang dapat sesuai dengan karakter peserta didik SD dan sesuai dengan pembelajaran yang terdapat di dalam kurikulum yang berlaku di Indonesia sekarang yaitu kurikulum 2013 revisi.

Media pembelajaran ini bukan sebagai media pengganti dari buku-buku bahasa Jepang yang sudah ada, namun media ini dikembangkan sebagai tambahan untuk membantu guru agar lebih mudah dalam pengajaran yang berlangsung di dalam kelas yang sesuai dengan kurikulum 2013 revisi, sekaligus untuk membantu peserta didik dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Four-D* yang terdiri dari *Define* (pendefinisian/analisis), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), *Disseminate* (penyebaran). Penelitian pengembangan media video berbasis *adobe flash* sebagai media pembelajaran ini hanya sampai pada tahap *Develop* (pengembangan), karena keterbatasan waktu penelitian.

1.9 Definisi Istilah

1. Kurikulum 2013 Revisi

Kurikulum 2013 revisi adalah pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk mencari tahu, dalam pembelajaran di kelas peserta didik dituntut untuk aktif bertanya ataupun menjawab pertanyaan dari guru, serta pembelajaran berbasis aneka sumber belajar.

2. Media pembelajaran

Menurut Arsyad (2013) media adalah sebuah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima. Dalam proses pembelajaran di kelas, media pembelajaran sebagai sebuah perantara dari pengirim pesan yang merupakan guru, sedangkan penerima pesan adalah peserta didik.

3. Video

Video adalah salah satu jenis media audio-visual yang terdapat gambar yang bergerak bersamaan dengan suara yang dapat menyampaikan informasi ataupun materi dengan menarik. Video dapat berupa kaset, CD (*Compact Disc*), dan DVD (*Digital Versatile Disc*).

4. *Adobe Flash*

Adobe Flash merupakan sebuah *software* yang digunakan untuk membuat games, aplikasi, dan konten-konten lainnya sesuai dengan keinginan pengguna. *Adobe Flash* dapat menghasilkan produk-produk berupa animasi sederhana yang dapat bergerak, konten video, aplikasi dan sejenisnya.

