

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Di era globalisasi perkembangan teknologi mempengaruhi beberapa aspek yang dapat digunakan sebagai pendukung proses belajar mengajar di sekolah. Adanya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan guru diharapkan mampu mengikuti perubahan-perubahan yang bisa dilaksanakan dalam menciptakan inovasi pada fasilitas yang dimanfaatkan selama aktivitas belajar-mengajar (Mulyani dan Haliza 2021). Rohani (2019) menyatakan bahwa pendidik diharapkan mampu untuk menyajikan pembelajaran yang bisa menarik minat siswa agar tidak jenuh selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini bisa dilakukan melalui pemanfaatan media pembelajaran yang interaktif dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Media pembelajaran merupakan sarana fisik yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi atau materi pembelajaran, seperti buku, film, video, *slide*, dan lain sebagainya. Media pembelajaran memiliki manfaat yang sangat penting bagi pembelajar agar lebih mudah menyampaikan materi pembelajaran kepada peserta didik (Susilana, 2009). Media pembelajaran yang digunakan oleh pendidik dalam aktivitas pembelajaran harus dapat menarik perhatian siswa. Jennah (2009) menyatakan bahwa setiap anak memiliki gaya belajarnya masing-masing, ada yang lebih bisa memahami pembelajaran dengan mendengarkan materi, ada yang perlu melihat langsung hal yang dipelajari, ada

juga yang hanya perlu membaca penjelasan dari buku. Media pembelajaran memiliki karakteristik masing-masing yang bisa mengakomodir kebutuhan belajar siswa tersebut. Adanya media pembelajaran yang tepat dengan kebutuhan siswa tentunya akan membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Sebaliknya jika media pembelajaran kurang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa maka dapat menghambat proses belajar siswa. Firmadani (2020) menyatakan bahwa kesesuaian media pembelajaran dengan kebutuhan belajar siswa dapat membantu siswa memahami materi secara lebih baik. Tetapi, menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan belajar siswa tidaklah mudah.

Berdasarkan observasi dan pengumpulan informasi melalui lembar observasi guru saat mengajar di kelas, dari empat sekolah SMA yang ada di Singaraja, yakni SMA Negeri 2 Singaraja, SMA Negeri 1 Singaraja, SMA Negeri 4 Singaraja, dan SMAS Karya Wisata, diperoleh hasil bahwa SMA Negeri 1 menggunakan media *Power Point* interaktif dalam pembelajaran dasar huruf *Hiragana*, di SMA Negeri 2 Singaraja pendidik menggunakan *Power Point* yang telah dikembangkan sebagai pendukung sarana media pembelajaran dalam pembelajaran huruf, kemudian di SMA Negeri 4 Singaraja menggunakan media aplikasi sebagai sarana pembelajaran huruf *Hiragana*, sedangkan di SMAS Karya Wisata pendidik menggunakan *kaado* sebagai media pembelajaran huruf *Hiragana*. Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menggabungkan audio dan visual bervariasi seperti video, aplikasi, dan power point di SMAS Karya Wisata merupakan salah satu kendala dalam mencapai tujuan pembelajaran huruf *Hiragana*.

SMAS Karya Wisata adalah salah satu satuan pendidikan dengan jenjang SMA di Penarukan, Kecamatan Buleleng, Kabupaten Buleleng, Bali. SMAS Karya Wisata didirikan pada tahun 2002. SMAS Karya Wisata merupakan salah satu sekolah swasta yang menjadikan bahasa Jepang sebagai salah satu mata pelajaran bahasa asing. Berdasarkan observasi yang telah dilaksanakan di SMAS Karya Wisata pada kelas XI Bahasa dalam mata pelajaran bahasa Jepang, diketahui bahwa pendidik menerapkan metode dan strategi pembelajaran yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran sekolah. Pembelajaran bahasa Jepang di SMAS Karya Wisata mempelajari bahasa Jepang dasar bagi siswa kelas XI.

Pemberian materi pembelajaran siswa dilakukan setiap 2 kali pertemuan dengan membahas 1 bab. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru adalah buku *Sakura, Nihongo 1*, dan media kartu sebagai ilustrasi materi pembelajaran. Pembelajaran pada siswa kelas XI dimulai dari pengenalan bahasa Jepang awal yakni pelajaran huruf *Hiragana*. Siswa dituntut untuk memahami huruf yang dipelajari, Selama pembelajaran huruf *Hiragana* di kelas dilakukan dengan cara menjelaskan kepada siswa jumlah huruf yang akan dipelajari. Kemudian secara bertahap siswa akan mulai belajar menulis huruf yang diawali dengan urutan penulisan. Setelah menulis, siswa belajar dengan menebak kartu huruf yang ditunjukkan satu persatu secara acak oleh guru.

Menindaklanjuti studi pendahuluan berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas XI SMAS Karya Wisata diperoleh hasil bahwa siswa masih sulit untuk menerima materi pelajaran huruf *Hiragana*. Hal ini dikarenakan siswa kelas XI masih mengalami kesulitan dalam mengingat huruf *Hiragana*.

Saat melakukan latihan beberapa siswa masih belum bisa menyebutkan huruf yang diperlihatkan. Hal ini dilihat dari proses pembelajaran, sebagian siswa hanya memperhatikan kartu yang akan ditunjukkan, namun siswa tidak menghafal huruf yang dipelajari.

Kemudian, pada tanggal 27 Juli 2023 peneliti melakukan wawancara kepada guru pengampu pembelajaran bahasa Jepang, dari pendidik menyatakan bahwa dalam pembelajaran *Hiragana* menggunakan kartu. Namun, dalam penggunaan kartu sebagai media penunjang pembelajaran *Hiragana* pendidik mengalami kendala. Kendala yang dialami oleh pendidik yaitu media kartu yang digunakan hanya menampilkan bentuk hurufnya saja, namun tidak menampilkan gambar ilustrasi yang menyerupai bentuk huruf *Hiragana*. Sehingga pada saat pembelajaran berlangsung sebanyak 75% peserta didik hanya memperhatikan kartu yang diperlihatkan, namun peserta didik tidak menghafal ataupun mengingat huruf.

Berdasarkan permasalahan tersebut dari pendidik memerlukan alternatif pengembangan media *audio visual* berupa video pembelajaran. Pendidik memerlukan media video dikarenakan video mampu mengilustrasikan informasi sehingga memudahkan siswa memahami bentuk huruf maupun mengingat bentuk huruf. Selain itu, saat ini seluruh peserta didik tidak terlepas dari *gadget* sehingga peserta didik dapat mempelajari materi dalam video. Dengan adanya media video diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam mengingat bentuk huruf *Hiragana*.

Berdasarkan hasil kuesioner mengenai media pembelajaran sebanyak 86,1% siswa mengatakan penggunaan media pembelajaran berpengaruh

terhadap kemampuan dalam mempelajari huruf *Hiragana*. Selain itu peserta didik mengatakan bahwa selama proses pembelajaran di kelas pendidik menggunakan media kartu, namun kartu hanya menampilkan huruf yang menyebabkan peserta didik memiliki kesulitan dalam memahami dan mengingat bentuk huruf *Hiragana*. Berdasarkan hasil kuesioner mengenai media pembelajaran sebanyak 100% siswa membutuhkan media pembelajaran yang menggabungkan gambar dan audio dapat diakses melalui *handphone* dan diputar berkali-kali oleh siswa baik dalam pembelajaran huruf yang dilakukan di dalam kelas maupun di luar kelas. Selain itu berdasarkan hasil kuesioner media pembelajaran *Hiragana*, dari pendidik dan sebanyak 69,9% peserta didik membutuhkan video pembelajaran huruf *Hiragana* dengan menggunakan metode *mnemonic*. Pendidik dan peserta didik menyatakan dengan adanya video *mnemonic* mampu mempermudah mengingat huruf *Hiragana* yang dipelajari.

Lensun (2016) menyatakan bahwa *mnemonic* merupakan sebuah usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala hafalan pada peserta didik. *Mnemonic* merupakan metode mengingat yang dapat mengasah kemampuan dalam mengasosiasikan kata-kata atau ide dengan gambar, maupun sebaliknya dari gambaran diasosiasikan ke dalam bentuk kata-kata atau ide.

Berdasarkan permasalahan yang ada di SMAS Karya Wisata maka akan dikembangkan media video pembelajaran huruf *Hiragana* berbasis metode *mnemonic* sebagai alternatif penunjang media pembelajaran huruf *Hiragana*. Terdapat penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Anggarianti (2018) penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan *Research and*

Development. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dan kuesioner. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran yang dihasilkan diberi nama *rensou kaado* yang berupa kartu huruf bergambar yang memiliki dua sisi yaitu, tampak depan dan belakang. Tampak depan terdapat gambar animasi kartun yang mengasosiasi pada huruf *Kanji*, goresan serta urutan penulisan huruf *Kanji*. Tampak belakang kartu berisi gambar pelengkap serta nama kartu. Berdasarkan hasil penilaian yang telah dilakukan ke-3 uji ahli tersebut mendapatkan hasil yaitu uji ahli isi mendapatkan hasil sedang, uji ahli media mendapatkan hasil sangat baik, uji ahli respon pengajar mendapatkan hasil sedang, maka media pembelajaran yang dikembangkan sudah baik dan sangat sesuai.

Hal yang membedakan dengan penelitian terdahulu yaitu produk yang akan dikembangkan berupa video pembelajaran berbasis metode *mnemonic*. Penelitian ini menggunakan model pengembangan Hannafin dan Peck yang terdiri dari analisis kebutuhan, desain, pengembangan dan implementasi. Selain itu, subjek dari penelitian ini yaitu guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang dan siswa kelas XI SMAS Karya Wisata. Berdasarkan pada latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Huruf *Hiragana* Berbasis Metode *Mnemonic* Pada Siswa Kelas XI SMAS Karya Wisata”. Pengembangan dan penelitian ini bertujuan untuk membantu guru untuk memfasilitasi media pembelajaran yang dapat mendukung pembelajaran huruf *Hiragana* di kelas XI SMAS Karya Wisata Singaraja.

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini didapatkan berdasarkan latar belakang diantaranya sebagai berikut.

1. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di SMAS Karya Wisata peserta didik kelas XI masih mengalami kesulitan dalam mengingat huruf.
2. Dalam pelajaran huruf *Hiragana* di kelas terdapat 75% peserta didik masih belum bisa menyebutkan huruf yang diperlihatkan. Siswa hanya memperhatikan kartu yang akan ditunjukkan, namun siswa tersebut tidak menghafal huruf yang dipelajari.
3. Berdasarkan hasil wawancara kepada guru pengampu pembelajaran bahasa Jepang, diperoleh hasil dari pendidik menyatakan bahwa dalam pembelajaran *Hiragana* menggunakan kartu. Namun, dalam penggunaan kartu sebagai media penunjang pembelajaran *Hiragana* pendidik mengalami kendala. Kendala yang dialami oleh pendidik yaitu media kartu yang digunakan hanya menampilkan bentuk hurufnya saja, namun tidak menampilkan gambar ilustrasi yang menyerupai bentuk huruf *Hiragana*. Sehingga pada saat pembelajaran berlangsung sebanyak 75% peserta didik hanya memperhatikan kartu yang diperlihatkan, namun peserta didik tidak menghafal ataupun mengingat huruf.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah maka perlunya dilakukan pembatasan masalah. Tujuannya agar penelitian ini dapat lebih terarah.

Pembatasan difokuskan pada pengembangan media pembelajaran video berupa video pembelajaran *Hiragana* berbasis *mnemonic* untuk siswa kelas XI SMAS Karya Wisata.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas adapun rumusan masalah yang diajukan penelitian adalah:

1. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran *Hiragana* berbasis metode *mnemonic* pada siswa kelas XI SMAS Karya Wisata ?
2. Bagaimana tingkat kelayakan video pembelajaran *Hiragana* berbasis metode *mnemonic* pada siswa kelas XI SMAS Karya Wisata?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan pengembangan ini adalah:

1. Untuk mengembangkan media video pembelajaran *Hiragana* berbasis metode *mnemonic* pada siswa kelas XI SMAS Karya Wisata Singaraja.
2. Untuk menguraikan tingkat kelayakan video pembelajaran *Hiragana* berbasis metode *mnemonic* pada siswa kelas XI SMAS Karya Wisata Singaraja.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Siswa

Penelitian ini akan bermanfaat bagi siswa yang mengalami kesulitan dalam menguasai huruf *Hiragana*. Selain itu, dapat memudahkan siswa dalam mengingat, menghafal, dan mempelajari huruf *Hiragana*. Peneliti mencoba mengembangkan media yang sesuai untuk menambah ketertarikan minat siswa dalam mempelajari huruf *Hiragana* agar dapat meningkatkan keterampilan siswa dalam menguasai huruf *Hiragana*.

2. Bagi Guru

Dengan adanya media video pembelajaran ini, guru dapat menjadikan media ini sebagai alternatif untuk memvariasikan media pembelajaran khususnya mengenai penguasaan *Hiragana* di dalam kelas secara efektif agar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Serta diharapkan media ini dapat memberi kontribusi yang dapat memperbaiki dan meningkatkan sistem pembelajaran di kelas dalam pengembangan dan penguasaan huruf *Hiragana*.

3. Bagi Peneliti Lain

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau acuan bagi penelitian lain yang meneliti tentang kajian yang sejenis mengenai pengembangan media pembelajaran dan dapat dijadikan perbandingan peneliti lain atas penelitian serupa yang dilaksanakan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran *Hiragana* berbasis metode *mnemonic*. Media yang dikembangkan sebagai media penunjang pembelajaran huruf *Hiragana* pada siswa kelas XI. IBB SMAS Karya Wisata. Inovasi pengembangan media video pembelajaran tersebut diharapkan membantu siswa dalam mengingat bentuk huruf *Hiragana*. Selain itu, produk ini juga diharapkan dapat membantu pendidik untuk memfasilitasi bahan ajar sehingga dapat memaksimalkan capaian pembelajaran yang diterapkan di dalam kelas. Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

1. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran dalam bentuk media video pembelajaran *Hiragana* berbasis metode *mnemonic* dengan subjek pendidik dan peserta didik kelas XI.IBB SMAS Karya Swasta.
2. Media video pembelajaran *Hiragana* berbasis metode *mnemonic* sebagai alternatif bahan ajar dimuat dalam konten yang menampilkan bentuk huruf *Hiragana* dengan ilustrasi gambar asosiasi dari huruf *Hiragana* untuk memudahkan peserta didik mengingat bentuk huruf *Hiragana*.
3. Materi huruf *Hiragana* yang disajikan sebagai referensi dalam pembuatan video ini bersumber dari buku *Sakura*.
4. Media pembelajaran video yang diproduksi memuat ilustrasi gambar asosiasi dari huruf *Hiragana*, urutan serta goresan huruf *Hiragana*, suara (audio).

5. Produk yang akan dikembangkan berjumlah 5 video pembelajaran. Setiap video membahas 10 huruf berdasarkan deret huruf *Hiragana*. Durasi rata-rata video yaitu 4 menit.
6. Media video pembelajaran yang dikembangkan akan diunggah melalui *platform youtube* sehingga siswa dengan mudah dapat mengakses video tersebut.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran *Hiragana* berbasis metode *mnemonic* penting untuk dilakukan, karena dibutuhkan media pembelajaran oleh pendidik untuk mendukung proses pembelajaran bahasa Jepang khususnya pembelajaran huruf *Hiragana*. Dari pendidik menyatakan bahwa dalam aktivitas pembelajaran pendidik mengalami kendala dalam penggunaan media pembelajaran. Pendidik menyatakan bahwa dalam pembelajaran *Hiragana* menggunakan kartu. Namun, dalam penggunaan kartu sebagai media penunjang pembelajaran *Hiragana* pendidik mengalami kendala. Kendala yang dialami oleh pendidik yaitu media kartu yang digunakan hanya menampilkan bentuk hurufnya saja, namun tidak menampilkan gambar ilustrasi yang menyerupai bentuk huruf *Hiragana*. Sehingga pada saat pembelajaran berlangsung sebanyak 75% peserta didik hanya memperhatikan kartu yang diperlihatkan, namun peserta didik tidak menghafal ataupun mengingat huruf.

Berdasarkan permasalahan tersebut dengan adanya pengembangan media video pembelajaran huruf *Hiragana* berbasis *mnemonic* diharapkan dapat dijadikan sebagai media penunjang pembelajaran huruf *Hiragana* kepada peserta didik kelas XI SMAS Karya Wisata. Selain itu pengembangan media

video pembelajaran *Hiragana* berbasis *mnemonic* dapat membantu peserta didik mengingat bentuk huruf *Hiragana*.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Penelitian pengembangan media video pembelajaran *Hiragana* berbasis metode *mnemonic* dapat dilakukan dengan berlandaskan pada asumsi, diantaranya sebagai berikut.

1. Pembelajaran bahasa Jepang hanya dilaksanakan di SMAS Karya Wisata pada kelas XI.
2. Di dalam proses pembelajaran, dari pendidik menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran berupa kartu, Namun, dalam penggunaan kartu sebagai media penunjang pembelajaran *Hiragana* pendidik mengalami kendala. Kendala yang dialami oleh pendidik yaitu media kartu yang digunakan hanya menampilkan bentuk hurufnya saja, namun tidak menampilkan gambar ilustrasi yang menyerupai bentuk huruf *Hiragana*. Sehingga pada saat pembelajaran berlangsung sebanyak 75% peserta didik hanya memperhatikan kartu yang diperlihatkan, namun peserta didik tidak menghafal ataupun mengingat huruf.
3. Perlunya dilakukan pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran huruf *Hiragana* berbasis *mnemonic* sebagai pendukung aktivitas pembelajaran huruf *Hiragana*.
4. Rata-rata memiliki *handphone* secara pribadi tanpa membatasi peserta didik sebagai pengguna.

Pengembangan video pembelajaran *Hiragana* berbasis metode *mnemonic* dapat dilakukan dengan keterbatasan, diantaranya sebagai berikut.

1. Penelitian ini dilakukan hanya kepada siswa kelas XI Bahasa Jepang di SMAS Karya Wisata.
2. Pengembangan media pembelajaran yang diproduksi berupa video pembelajaran *Hiragana* berbasis metode *mnemonic* sebagai media penunjang pembelajaran huruf *Hiragana* kepada siswa kelas XI di SMAS Karya Wisata di SMAS Karya Wisata.
3. Media video pembelajaran *Hiragana* berbasis metode *mnemonic* dapat digunakan oleh pendidik dan peserta didik dalam memudahkan penyampaian materi pembelajaran di dalam kelas atau di luar kelas.

1.10 Definisi Istilah

1. Media Pembelajaran merupakan penyampaian informasi atau pesan pembelajaran kepada siswa (Hariyanto, 2009).
2. Video Pembelajaran merupakan bagian dari jenis media yang menayangkan sebuah pesan melalui gambar dan audio (*audio visual*) (Khairani, 2019).
3. *Mnemonic* adalah cara menghafal dengan menggunakan dua prinsip, yakni imajinasi dan asosiasi. Secara terminologis, *mnemonic* adalah alat pemacu ingatan maupun alternatif untuk mengingat sesuatu. Lensun (2016) menyatakan bahwa *mnemonic* merupakan sebuah usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi kendala hafalan pada peserta didik.