

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah Penelitian**

Pendidikan merupakan salah satu cara manusia atau kelompok masyarakat untuk “bertahan hidup” hal tersebut bertujuan untuk setiap manusia dapat beradaptasi dengan perubahan zaman yang begitu pesat dan menjadi bangsa yang lebih maju, dimana bangsa yang maju dapat dimulai dari pendidikan yang maju. Sistem Pendidikan di Indonesia tercantum dalam UU No. 20 Tahun 2003 yang mengungkapkan tujuan dari pendidikan ialah mengembangkan potensi peserta didik dalam keagamaan agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, rendah hati, mandiri dan menjadi warga negara yang bertanggung jawab atas segala hal yang diperbuat. Salah satu perangkat yang harus dilengkapi atau dimiliki oleh instansi pendidikan adalah Kurikulum. Mendikbud Nadiem Makarim merupakan orang yang mencetuskan kurikulum Merdeka Belajar Kampus Merdeka (MBKM). Pada abad ke-21, dalam melaksanakan proses belajar mengajar, pendidik dituntut untuk memiliki kemampuan mengajar yang inovatif, kemampuan mengajar yang sesuai dengan keadaannya saat ini, dan kemampuan merencanakan pembelajaran yang menarik, menyenangkan dan bermakna (Inayati, 2022)

Konsep merdeka belajar sangat cocok digunakan saat ini, karena masyarakat sering kali menggabungkan antara perkembangan kemajuan teknologi untuk membantu memecahkan masalah dan kebutuhan masyarakat sosial, selain itu kurikulum Merdeka Belajar dapat digunakan untuk memerdekakan pendidikan dengan cara bebas berpikir, kemandirian, kreativitas, dan berinovasi dalam proses pembelajaran (Vhalery,dkk 2022). Selain itu, kebijakan kurikulum merdeka belajar diharapkan dapat membuat perubahan di dalam dunia pendidikan tanpa ketegangan, selain itu dengan adanya peran teknologi dapat membantu mempengaruhi penyelesaian permasalahan dalam kehidupan sosial.

Kurikulum Merdeka dilaksanakan dalam tiga tahap. Tiga tahapan dalam mengimplementasikan kurikulum merdeka belajar antara lain mandiri belajar, mandiri berubah dan mandiri berbagi, dengan adanya tiga tahapan tersebut setiap satuan pendidikan diberi kesempatan untuk menyiapkan bahan atau materi pembelajarannya sendiri dengan tetap menerapkan kurikulum merdeka. Dengan menerapkan kurikulum merdeka ini terdapat beberapa keunggulan seperti: penyederhanaan tugas administrasi, memberikan kebebasan dalam memilih pendekatan atau metode pembelajaran, pembelajaran lebih efektif dan efisien, materi pembelajaran lebih relevan dan interaktif. Oleh karena itu kurikulum merdeka ini memberikan kebijakan kepada pendidik kebebasan untuk memilih, membuat, menggunakan dan mengembangkan format dari RPP. Terdapat 3 komponen inti yang perlu diperhatikan dalam menyusun RPP yang terdiri dari tujuan pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan asesmen. Sekarang RPP lebih dikenal dengan sebutan modul ajar (Kemendikbud, 2022).

Kurikulum Merdeka Belajar adalah inisiatif pendidikan di Indonesia yang bertujuan untuk menciptakan sistem pendidikan yang lebih fleksibel, inovatif, dan responsif terhadap kebutuhan dari peserta didik. Media berbasis teknologi dapat menjadi alat yang sangat efektif dalam mendukung implementasi Kurikulum Merdeka Belajar. Hal tersebut dapat dilihat dari penggunaan media berbasis teknologi seperti komputer, handphone, tablet dapat menjadi pendukung pembelajaran interaktif, selain itu dengan adanya teknologi peserta didik dapat mengakses berbagai sumber pembelajaran secara online, dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan individu.

Di era globalisasi saat ini, media pembelajaran sebagai sumber belajar tidak hanya menggunakan buku saja. Seiring dengan berjalannya waktu pada tahun 2023, perkembangan dunia pendidikan di Indonesia sudah tidak asing dengan pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), Teknologi Informasi dan Komunikasi yang dapat berfungsi sebagai sarana yang dapat digunakan pendidik dalam menyampaikan materi ajar dan penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat diwujudkan dengan mengembangkan media pembelajaran yang berbasis elektronik. Menurut Punarsari & Sadewo (2020) dengan perubahan era globalisasi media pembelajaran dapat dirancang dan dibuat dengan semenarik mungkin, sehingga proses pembelajaran dan minat belajar peserta didik semakin meningkat. Salah satu kunci keberhasilan dalam mencapai tujuan pembelajaran yaitu dengan menerapkan sistem pembelajaran yang tepat, akan tetapi dengan menggunakan kurikulum serta perkembangan teknologi ini terdapat problematika yang dihadapi oleh pendidikan.

Kini bahasa asing terutama bahasa Jepang sudah mulai masuk ke dalam dunia pendidikan akibat adanya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Menurut Japan Foundation (Reswari, 2020) di tahun 2012 pembelajar bahasa Jepang meningkat 21 persen sehingga menempatkan negara Indonesia menjadi negara dengan jumlah pembelajar Bahasa Jepang terbesar kedua setelah negara China yaitu mencapai 3.984.538 orang. Bahasa Jepang banyak diminati karena bahasanya yang unik dan bentuk bahasa yang tergolong berbeda dari bahasa asing lainnya. Hal tersebut dapat diamati melalui huruf, ragam bahasa dan tata bahasa yang digunakan. Bahasa Jepang yang terdiri dari 3 jenis huruf yaitu huruf *Hiragana*, *Katakana* dan *Kanji*. Pada struktur kalimatnya juga berbeda dengan bahasa Indonesia dimana bahasa Indonesia menggunakan struktur kalimat SPO sedangkan dalam bahasa Jepang menggunakan pola kalimat SOP. Oleh karena itu pembelajaran asing terutama bahasa Jepang harus lebih interaktif, inovatif dan kreatif agar dapat menarik motivasi dan minat peserta didik untuk mengikuti pembelajaran. Dimana pembelajaran yang menyenangkan akan membuat peserta didik lebih semangat dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran di dalam kelas.

Berdasarkan pengamatan yang telah dilaksanakan di SMAS Karya Wisata pada kelas XI Bahasa tahun ajaran 2023/2024 dalam mata pelajaran Bahasa Jepang, diketahui bahwa dalam proses pembelajaran pendidik cenderung menggunakan metode ceramah, oleh karena itu hal tersebut dapat dikatakan belum terlalu efektif karena jika menggunakan metode ceramah, keterampilan berpikir kreatif peserta didik belum berkembang secara maksimal. Dimana pelaksanaan kegiatan pembelajaran bahasa Jepang tidak terdapat media pembelajaran yang menarik,

pendidik sesekali hanya menggunakan video yang diambil dari *youtube*. Selain itu tidak terdapat variasi dalam memilih model pembelajaran, serta dalam proses pembelajaran pendidikan cenderung menjadi *native speaker*. Selain itu pada saat proses pembelajaran berlangsung sebagian peserta didik terlihat terlibat aktif dan berpartisipasi selain itu terdapat pula siswa yang terlihat tidak fokus mengikuti pembelajaran.

Selain itu berdasarkan hasil angket kepada peserta didik dan wawancara dengan pendidik yang mengajar Bahasa Jepang, diperoleh informasi bahwa terdapat kendala dalam pembelajaran bahasa Jepang yaitu pendidik belum menguasai teknologi untuk pengembangan media pembelajaran. Selama ini, proses belajar mengajar, pendidik menggunakan buku bahasa Jepang *Nihon go 1, Nihon go 2, Sakura 2* dan *Sakura 3* serta menggunakan media kartu gambar. SMAS Karya Wisata pada saat ini diketahui menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka belajar, Kurikulum 2013 digunakan pada kelas XII sedangkan kurikulum merdeka belajar digunakan pada kelas X dan XI.

Pemanfaatan media pembelajaran berbasis teknologi belum terlihat secara optimal di sekolah tersebut. Seperti yang diketahui bahwa terdapat prinsip dari kurikulum merdeka belajar bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Oleh karena itu dari pendidik dan peserta membutuhkan media pembelajaran berbasis teknologi untuk menciptakan pembelajaran yang interaktif dan inovatif. Seperti yang diketahui bahwa media pembelajaran merupakan unsur yang amat penting dalam proses pelaksanaan pembelajaran. Seperti yang disampaikan oleh Junaidi (2019) dalam proses belajar mengajar terdapat 5 komponen yang sangat penting yaitu tujuan

pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran, kelima aspek tersebut akan saling mempengaruhi dalam proses pembelajaran.

Pengembangan media pembelajaran menurut Arsyad (2019) dapat diklasifikasikan menjadi media visual (gambar, grafik, slide), media audio (radio, tape recorder, telepon), media audio visual (film, televisi, video), multimedia (komputer dan video interaktif) dan Media *Microsoft Powerpoint*. Kaitannya dengan pembelajaran, teknologi pendidikan memperkuat dalam berbagai hal seperti dalam berbagai cara dan teknik langsung dari tahap desain, pengembangan, penggunaan sumber belajar yang berbeda, implementasi, dan evaluasi program dan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, seorang pendidik pada saat ini dituntut agar mampu menerapkan teknologi dalam setiap proses pembelajaran. Selain itu pendidik juga dituntut untuk memiliki keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran di dalam ataupun di luar kelas.

Penggunaan modul elektronik pembelajaran merupakan salah satu metode yang dapat membantu peserta didik mendapatkan pengalaman, motivasi belajar dan menambah semangat belajar peserta didik. Di dalam penggunaan modul elektronik pendidik harus mempertimbangkan beberapa hal berikut ini: 1) Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran, 2) Kesesuaian dengan kegiatan pembelajaran, dan 3) Teknik dan asesmen yang digunakan (Daryanto,2013). Selain itu dunia pendidikan terus mengalami perubahan seiring dengan perkembangannya dunia. Hal tersebut dapat dilihat dari sarana dan prasarana pendidikan yang semakin lengkap dan komprehensif yang dirancang untuk memaksimalkan

pembelajaran. Kemajuan teknologi akhirnya masuk kedalam dunia pendidikan. Teknologi pembelajaran dapat digunakan sebagai alat pembelajaran, seperti media, dan sumber belajar bagi peserta didik. Sebagai media teknologi merupakan alat yang membantu pembelajaran agar lebih menyenangkan dan teknologi juga dapat sebagai sumber informasi bagi peserta didik.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wulandari & Sulistyowati (2022) yang berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis *Flip Pdf Professional* Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan di Sekolah Menengah Kejuruan” ini dilatarbelakangi oleh terdapat kegiatan magang yang dilaksanakan di luar sekolah, selain mengikuti magang para siswa juga tetap mendapatkan materi pembelajaran secara online sebagai pembelajaran mandiri. Penelitian tersebut berhasil mengembangkan media pembelajaran berupa E-Modul dengan menggunakan metode pengembangan *Research and Development (R&D)* serta model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implementation, Evaluation*). Dengan hasil penelitian sebagai berikut kelayakan materi 85,80%, kelayakan Bahasa 82,85%, dan kelayakan grafis 89,41% serta tanggapan terbatas pelajar mendapat 83,86%. Hal tersebut dapat dikatakan layak sebagai media pembelajaran.

Hal yang membedakan dengan penelitian terdahulu yakni penggunaan model pengembangan Four-D (4D) yang terdiri atas tahapan *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebarluasan) karena sesuai dengan penelitian yang akan dilakukan. Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini akan mengembangkan produk untuk bahan ajar yaitu berupa Modul Elektronik. Oleh karena itu penelitian ini berjudul “Pengembangan Modul

Elektronik Interaktif Sebagai Bahan Ajar Inovatif Dalam Pembelajaran Bahasa Jepang di Smas Karya Wisata”. Tujuan dari pengembangan ini tentunya untuk membantu proses pembelajaran Bahasa Jepang, menganalisis proses pengembangan modul elektronik interaktif, menganalisis kelayakan modul elektronik interaktif, dan menganalisis respon peserta didik terhadap modul elektronik interaktif yang dikembangkan.

### **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan yang akan diteliti, yaitu:

1. Guru hanya menggunakan buku siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga akan cenderung membuat siswa bosan dan juga motivasi belajar siswa menjadi relatif rendah.
2. Terdapat kebijakan dalam kurikulum Merdeka Belajar bahwa pembelajaran lebih fleksibel seperti dapat memberikan kesempatan peserta didik mengelola sendiri proses pembelajaran di lingkungan belajarnya.
3. Guru di SMAS Karya Wisata belum menguasai teknologi untuk pengembangan media pembelajaran.
4. Belum adanya pengembangan modul berbasis teknologi agar pembelajaran lebih menarik dan inovatif.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas dapat diidentifikasi batasan masalah, sebagai berikut:

Pengembangan modul elektronik interaktif sebagai bahan ajar inovatif dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMAS Karya Wisata ini difokuskan atau dibatasi untuk kelas XI Smas Karya Wisata, untuk materi pembelajaran yang akan dibahas di modul elektronik tersebut bertema *Uchi ni terebi ga arimasuka, Watashi no uchi, Shumi wa nandesuka, Issho ni umi e ikimasenka, Doko e ikitai desuka.*

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran Bahasa Jepang berupa modul berbasis teknologi atau modul elektronik interaktif?
2. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran Bahasa Jepang berupa modul berbasis teknologi atau modul elektronik interaktif?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini yaitu:

1. Menghasilkan media pembelajaran Bahasa Jepang berupa modul berbasis teknologi atau modul elektronik interaktif.
2. Memvalidasi tingkat kelayakan media pembelajaran Bahasa Jepang berupa modul berbasis teknologi atau modul elektronik interaktif.

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

Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran berbasis teknologi pada pembelajaran Bahasa Jepang kelas XI SMAS Karya Wisata

tujuannya agar siswa lebih termotivasi serta mudah mempelajari dan menambah daya tarik siswa untuk mengikuti pembelajaran dan lebih mudah untuk memahami materi yang diberikan. Produk pengembangan yang dihasilkan dari penelitian ini berupa media interaktif berupa modul elektronik interaktif dengan rincian produk sebagai berikut:

1. Bentuk Produk

Dari penelitian ini, spesifikasi produk yang akan dikembangkan berupa modul elektronik interaktif pada mata pelajaran Bahasa Jepang, modul elektronik interaktif yang dikembangkan berisi materi pembelajaran Bahasa Jepang dengan bertema *Uchi ni terebi ga arimasuka, Watashi no uchi, Shumi wa nandesuka, Issho ni umi e ikimasenka, Doko e ikitai desuka*. Dalam e modul yang akan dibuat di dalamnya disertai dengan gambar, audio, video pembelajaran dan soal-soal latihan.

2. Program yang digunakan

Dalam pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi atau modul elektronik interaktif ini, program yang digunakan pada tahap awal menggunakan Microsoft word, lalu setelah itu file berupa word akan diubah menjadi Pdf, setelah itu modul yang berupa Pdf akan diubah menjadi modul elektronik menggunakan Flip PDF Professional dimana didalamnya dapat menginput gambar-gambar, video pembelajaran serta audio. Media berupa gambar, video dan audio akan disesuaikan dengan materi dan kebutuhan peserta didik, sehingga hal tersebut dapat merangsang perhatian dan minat peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

### 1.7 Pentingnya Pengembangan

Di zaman globalisasi dan modern serta serba teknologi seperti saat ini, media pembelajaran yang menarik dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja diperlukan untuk mendorong peserta didik untuk belajar.

Selain itu Kurikulum Merdeka Belajar dan modul elektronik interaktif merupakan dua konsep yang saling berkaitan di dalam konteks pendidikan, oleh karena itu modul elektronik interaktif dapat mendukung dalam penerapan kurikulum merdeka belajar karena modul elektronik interaktif dapat mengubah pembelajaran menjadi lebih fleksibilitas, berisi pemanfaatan teknologi dan dalam Kurikulum Merdeka belajar menekankan bahwa siswa dapat belajar secara mandiri, modul elektronik ini memberikan siswa kontrol lebih besar dalam proses belajar mereka sendiri. Selain itu penelitian dan pengembangan media pembelajaran ini dilakukan agar mengetahui keefektifan media ini membantu siswa dalam belajar secara mandiri.

### 1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam penelitian pengembangan media pembelajaran modul elektronik memiliki beberapa asumsi sebagai berikut :

1. Peserta didik rata-rata memiliki perangkat atau media elektronik seperti PC atau *handphone* secara pribadi tanpa membatasi peserta didik sebagai pengguna.
2. Proses pembelajaran, guru secara tidak langsung mengembangkan kemampuan IPTEK kepada peserta didik

Dalam pengembangan ini terdapat keterbatasan pengembangan dari produk yang akan dihasilkan antara lain :

Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa kelas XI SMAS Karya Wisata.

1. Pengembangan ini hanya ditekankan pada analisis kebutuhan, prosedur pengembangan dan implementasi.
2. Pengembangan modul elektronik ini hanya bisa digunakan oleh peserta didik dan guru mata pelajaran Bahasa Jepang.

### **1.9 Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini antara lain yaitu:

1. Manfaat dari Segi Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian dapat digunakan sebagai referensi pada penelitian-penelitian selanjutnya dan dapat membantu dalam memperdalam pemahaman mengenai pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis modul elektronik interaktif.

2. Manfaat dari Segi Praktis

Secara praktis penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru, sebagai bahan masukan untuk meminimalisir permasalahan yang muncul dalam perancangan dan pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang yang tepat dan dijadikan sebagai acuan peningkatan kualitas belajar.

1. Bagi Universitas Pendidikan Ganesha

Hasil penelitian dapat menambah pustaka sebagai acuan dalam meningkatkan inovasi pembelajaran bahasa Jepang.

## 2. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber belajar bagi siswa sehingga lebih termotivasi dan tertarik dalam mengikuti proses kegiatan belajar mengajar bahasa Jepang. Selain itu hasil penelitian ini diharapkan lebih mengembangkan fleksibilitas belajar siswa secara optimal.

## 3. Bagi Guru Bahasa Jepang

Hasil penelitian pengembangan modul elektronik interaktif ini diharapkan mampu memberikan inovasi bagi guru dalam melaksanakan pembelajaran bahasa Jepang yang efektif, efisien dan menarik.

## 4. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti lain yang meneliti penelitian sejenis mengenai pengembangan media pembelajaran modul elektronik interaktif dan dapat dijadikan perbandingan penelitian serupa yang dilaksanakan.

### **1.10 Definisi Istilah**

Definisi istilah dicantumkan bertujuan untuk menghindari perbedaan pengertian terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini agar terhindar pada kekeliruan dan hal yang dimaksudkan menjadi jelas. Definisi istilah dalam hal ini yaitu sebagai berikut:

Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang dilakukan untuk memecahkan suatu permasalahan untuk mengembangkan suatu produk, metode, teknologi baru yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.

1. Media pembelajaran merupakan alat perantara komunikasi yang digunakan pendidik (pengirim) dan peserta didik (penerima)
2. Modul elektronik adalah suatu perangkat atau alat berbasis teknologi yang dirancang secara khusus untuk membantu pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran.
3. Bahan ajar merupakan materi atau sumber belajar yang akan digunakan oleh pendidik untuk mengajar peserta didik. Bahan ajar ini disusun untuk membantu peserta didik dalam memahami konsep, fakta, dan sebuah keterampilan yang diajarkan dalam proses pendidikan

