

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pada masa pandemi seperti saat ini semua hal menjadi sangat sulit, termasuk dalam hal menuntut ilmu. Menuntut ilmu pengetahuan seharusnya menjadi sebuah kegiatan yang menyenangkan dan menarik bagi para siswa. Semua bidang ilmu pengetahuan atau pelajaran sangat bermanfaat untuk kelangsungan hidup kedepannya, khususnya pelajaran Bahasa Jepang. Dengan belajar Bahasa Jepang kita dapat mengetahui berbagai hal tentang kebudayaan Jepang khususnya cara orang Jepang untuk berkomunikasi satu sama lain. Dalam mempelajari Bahasa Jepang, siswa diharapkan mampu memenuhi beberapa aspek penting seperti berbicara, menulis, membaca dan mempraktikkan hal-hal yang telah dipelajari. SMA Negeri 1 Blahbatuh adalah salah satu Sekolah Menengah Atas yang memiliki mata pelajaran Bahasa Jepang, Sekolah ini terletak di Jalan Lapangan Astina Jaya Blahbatuh Nomor 17, Kecamatan Blahbatuh, Kabupaten Gianyar. Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Blahbatuh dapat dikatakan masih kurang sebab sesuai dengan hasil observasi awal dalam pembelajaran Bahasa Jepang hanya menggunakan buku paket Nihongo Kirakira untuk kurikulum 2013, power point dan melakukan praktikum secara online sehingga kurang merangsang keaktifan siswa dalam belajar, sementara untuk E-Learning khusus belum tersedia dan siswa hanya menggunakan Moodle.

Dari hasil observasi awal di lapangan pula diketahui kondisi pemahaman siswa di SMA Negeri 1 Blahbatuh dapat dikatakan kurang, dikarenakan 80% siswa mengalami kendala pada saat melakukan kegiatan pembelajaran Bahasa Jepang. Kondisi pemahaman siswa yang rendah terlihat dari nilai-nilai tugas dan praktik yang menurun semenjak pandemi, dan para siswa juga mengaku kurang memahami pelajaran Bahasa Jepang karena Media pembelajaran yang monoton. Dari observasi ini dapat diketahui juga kendala yang sangat sering terjadi yaitu siswa sulit dalam menafsirkan materi yang guru sampaikan, siswa masih malas mempraktikkan hasil pembelajaran Bahasa Jepang di rumah masing-masing dan banyak siswa yang belum memiliki minat untuk mempelajari Bahasa Jepang itu sendiri dikarenakan Media pembelajaran yang disajikan oleh guru dianggap masih sulit untuk dipahami.

Guna memperbaiki kualitas pemahaman dari siswa, diperlukan perbaikan pada proses pembelajaran. Salah satu penunjang kegiatan belajar mengajar itu sendiri yaitu media pembelajaran yang menarik, jelas serta dapat membuat siswa mengerti tentang materi yang sedang dipelajari. Dalam Permendikbudristek No. 16 Tahun 2022 disebutkan bahwa pembelajaran harus diselenggarakan dengan menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan menyenangkan. Seperti yang dijelaskan dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, proses pembelajaran dirancang sedemikian rupa agar siswa dapat merasakan pengalaman belajar yang mampu memunculkan perasaan gembira dan memberikan dampak positif secara emosional. Untuk menciptakan suasana belajar yang penuh tantangan, pendidik dituntut mampu mengoptimalkan penggunaan media serta berbagai sumber belajar yang selaras dengan karakteristik peserta didik serta materi yang disajikan. Hal ini

dilakukan untuk memastikan tujuan pembelajaran tercapai secara menyeluruh dan maksimal. Berdasarkan pernyataan tersebut, media pembelajaran menjadi komponen yang amat vital pada era globalisasi seperti dewasa ini guna mencapai tujuan kegiatan belajar secara keseluruhan. Maka dari itu sudah seharusnya siswa dipupuk minat belajarnya dengan cara diberikan media yang menarik supaya para siswa semakin penasaran, merasa tertantang dan ingin terus belajar bahasa Jepang. Selain itu, melalui media pembelajaran banyak siswa yang akan terbantu dalam hal mempelajari materi pelajaran yang ada di kelas. Untuk lebih memperjelas tujuan penelitian ini, Media ini dibuat agar dapat meningkatkan minat belajar dari diri siswa terhadap pembelajaran bahasa Jepang yang dirasa sulit serta mengubah mindset siswa tentang alur kegiatan pembelajaran bahasa Jepang yang cenderung monoton dengan gambar, *powerpoint*, buku paket *Nihongo Kirakira* untuk kurikulum 2013 ataupun video saja. Pendekatan yang selalu dilakukan secara silih berganti yaitu pendekatan saintifik, ATM (Amati Tiru Modifikasi) tergantung pada materi yang diberikan, sementara untuk cara mengajar digunakan cara ceramah, praktek dan menampilkan media yang telah disediakan pada pembelajaran Bahasa Jepang. *Discovery learning* juga menjadi model pembelajaran yang tepat digunakan dalam media ini guna memaksimalkan pemahaman para siswa terhadap materi pembelajaran bahasa Jepang, dikarenakan dalam model tersebut menuntut siswa agar memperoleh penyelesaian dari permasalahan yang guru sajikan. Model *Discovery Learning* ini dipilih karena sangat relevan dengan penerapan pembelajaran pada kurikulum 2013 yang mengutamakan keaktifan siswa pada aspek pencarian, menemukan dan memecahkan masalah secara mandiri dalam kata lain, Model ini memberikan

pelatihan kepada siswa agar berpikir secara kritis, analitis serta penuh kreativitas. Dengan digunakannya Model *Discovery Learning* ini diharapkan nantinya siswa semakin semangat untuk menggali informasi, membangkitkan rasa keingintahuan siswa dan mencoba mempelajari materi yang ada di dalam media interaktif.

Dari penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Diah Safitri (2021) dengan judul “*Pengembangan Multimedia Interaktif Materi “Watashi No Enpitsu Desu” Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kelas XII Multimedia Di SMK Negeri 1 Jombang*”. Hasil pengevaluasian dari ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media, serta melalui pengujian oleh pengguna menunjukkan bahwa rata-rata skor yang diperoleh adalah antara 81%-100%. Dengan demikian, media pembelajaran tersebut dapat dianggap layak untuk diimplementasikan pada proses kegiatan belajar dan tergolong dalam kategori sangat baik.

Bisa dilihat bahwasanya media pembelajaran sangatlah penting bagi keberlangsungan keberhasilan siswa dalam menangkap materi yang diberikan oleh guru pada saat mengajar. Oleh sebab itu dilaksanakanlah sebuah penelitian yang berjudul “**Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Untuk Kelas X Di SMA NEGERI 1 BLAHBATUH**”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berpedoman pada penyajian permasalahan sebelumnya, maka rumusan masalah yang bisa dikemukakan meliputi:

1. Bagaimana Pengembangan dan Implementasi Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Untuk Kelas X Di SMA NEGERI 1 BLAHBATUH?

2. Bagaimana Analisa Respon pendidik dan peserta didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Untuk Kelas X Di SMA NEGERI 1 BLAHBATUH?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

1. Mengembangkan dan mengimplementasikan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Untuk Kelas X Di SMA NEGERI 1 BLAHBATUH.
2. Untuk menjabarkan hasil Analisa Respon pendidik dan peserta didik terhadap Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis *Discovery Learning* Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Untuk Kelas X Di SMA NEGERI 1 BLAHBATUH.

1.4 BATASAN MASALAH PENELITIAN

Sejumlah batasan-batasan permasalahan yang terkandung dalam penelitian ini meliputi:

1. Penelitian tentang media interaktif ini hanya dibuat untuk materi inventaris kelas dalam mata pelajaran Bahasa Jepang.
2. Penelitian tentang media interaktif ini hanya mengutamakan penerapan teknologi *Augmented Reality* selaku pendukung kegiatan belajar di kelas.

1.5 MANFAAT HASIL PENELITIAN

Sejumlah manfaat dari dilaksanakannya penelitian ini meliputi:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian untuk mengembangkan media pembelajaran secara interaktif ini diharapkan bisa memperkaya referensi untuk guru

mata pelajaran bahasa Jepang dalam memberikan fasilitas kepada siswanya untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran.

- b. Mampu membantu menambahkan pengetahuan yang berharga tentang media interaktif didalam pembelajaran serta dapat meningkatkan minat belajar siswa dimasa pandemi.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang sudah didapatkan selama pendidikan dan memperkaya pengalaman dalam kegiatan belajar di sekolah. Hal ini memberikan manfaat besar ketika peneliti nantinya menjalani peran sebagai seorang guru.

b. Bagi Peserta Didik

Bisa dimanfaatkan sebagai alat guna mendukung kegiatan belajar mandiri siswa. Melalui adanya media interaktif, siswa tidak hanya menjalani proses belajar secara konvensional, tetapi juga berkesempatan untuk melakukan interaksi secara langsung terhadap materi yang disajikan, menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan menarik, serta memberi pengalaman belajar yang lebih bermakna serta berkesan.

c. Bagi Guru

Penelitian ini sangat berguna bagi guru, karena dapat meningkatkan antusiasme siswa dalam belajar di sekolah. Selain itu, penelitian ini juga memudahkan guru menjelaskan materi yang

belum sepenuhnya dipahami, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih lancar dan menarik.

d. Bagi Sekolah

Memberikan kontribusi positif bagi institusi pendidikan dan diharapkan dapat berperan dalam pembaruan metode pembelajaran, khususnya dalam pengajaran Bahasa Jepang.

