

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Proses pembelajaran merupakan proses terjadi melalui interaksi antara guru dan siswa yang berlangsung di dalam kelas (Juanda, 2016). Dalam proses ini, guru sebagai subjek memerlukan beberapa komponen untuk mendukung dan menunjang keberlangsungan belajar mengajar bersama siswanya. Salah satu komponen penting dalam pembelajaran adalah media, yaitu alat-alat pembantu yang berfungsi untuk menunjang kelancaran dan efektivitas proses maupun hasil belajar. (Sugiyono, 2017). Media pembelajaran berperan dalam mendukung kelancaran proses belajar-mengajar, membantu menarik minat siswa, serta mendorong peningkatan motivasi dan pemahaman mereka terhadap materi (Delani, 2017). Media pembelajaran dapat berupa bermacam-macam bentuk, seperti komik, kartun, gambar, audio, dan sebagainya. Namun, tidak sembarang media dapat diterapkan dalam suatu pembelajaran.

Guru sebagai fasilitator harus menyesuaikan penggunaan media pembelajaran dengan apa yang dibutuhkan serta karakteristik belajar siswa. Kebutuhan dan karakteristik siswa merupakan hal yang diperlukan untuk mencapai tujuan belajar siswa. Ketika menyampaikan materi, siswa dapat mengalami kesulitan dalam memahami materi apabila guru kurang memperhatikan karakteristik dan ciri kepribadian siswa. Pembelajaran yang diberikan tidak akan memiliki makna apabila guru merancang pembelajaran tanpa bertumpu pada karakteristik individual siswa sebagai subjek belajar. Karakteristik dari setiap siswa merupakan hal yang begitu penting untuk

dipahami oleh seorang pendidik karena ini dapat menjadi acuan untuk merumuskan strategi pembelajaran (Magdalena, dkk., 2023). Setiap peserta didik tentunya memiliki kebutuhan belajar yang berbeda sesuai dengan tingkat kemampuan dan karakteristik individual mereka. Oleh karena itu, guru perlu memperhatikan perbedaan tersebut dengan cara memberikan contoh yang relevan, menyederhanakan materi, dan menyesuaikan penyampaian pembelajaran agar dapat dipahami oleh seluruh peserta didik (Budiarta, 2023). Khususnya dalam pembelajaran bahasa Jepang tingkat SMA, kebutuhan media pembelajaran harus tepat dan sesuai guna menunjang siswa untuk menguasai bahasa Jepang setidaknya pada tingkat dasar. Pemilihan media oleh guru seharusnya dilakukan secara kontekstual dan kolaboratif dengan mempertimbangkan kondisi siswa, materi ajar, dan tujuan pembelajaran (Mardani & Sadyana, 2022). Namun, pemilihan media yang tepat sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang bukanlah hal yang mudah untuk dilakukan.

Berdasarkan wawancara dengan dua guru bahasa Jepang di SMAN 4 Singaraja, diketahui bahwa salah satu kendala yang dihadapi adalah keterbatasan sumber materi yang hanya mengandalkan buku paket *Nihongo Kira Kira* yang dinilai kurang relevan dengan kebutuhan siswa. Pada kurikulum merdeka, guru dituntut untuk mengajar siswa SMA harus dengan menggunakan huruf *kana* (*hiragana* dan *katakana*) dan huruf *romaji* dalam konten materi yang diajarkan. Selain itu, guru juga diharapkan untuk memberikan terjemahan bahasa Indonesia dari beberapa kosakata yang ditulis dalam bahasa Jepang.

Kesulitan yang sering ditemukan juga adalah sulitnya menangani kurangnya minat belajar siswa. Ini biasanya terjadi karena bahasa Jepang pada suatu sekolah menjadi suatu pembelajaran lintas minat atau tidak wajib, sehingga banyak siswa yang tidak memiliki ketertarikan khusus untuk belajar bahasa Jepang. Minat belajar dapat dikenali melalui empat indikator utama, yaitu rasa senang, ketertarikan, perhatian, dan keaktifan dalam berpartisipasi. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi umumnya menunjukkan antusiasme dalam mengikuti proses pembelajaran, fokus saat menerima penjelasan dari guru, aktif bertanya maupun menjawab, serta terlibat secara langsung dalam berbagai kegiatan pembelajaran (Manurung, 2023). Kurangnya pemahaman guru terhadap IT untuk menciptakan atau mengembangkan media pembelajaran sebagai penunjang motivasi siswa juga menjadi penyebab terjadinya fenomena ini.

Untuk memenuhi kebutuhan siswa dalam mempelajari huruf dan kosakata bahasa Jepang pembelajaran di sekolah saja belum tentu cukup. Oleh sebab itu, guru perlu menyediakan bahan ajar tambahan yang dapat diakses dan dipelajari siswa secara mandiri di luar jam pelajaran formal. Salah satu jenis bahan ajar yang menyediakan materi dari berbagai sumber dan dapat diakses di luar waktu pembelajaran formal adalah e-modul. E-modul merupakan modul digital berbasis internet yang dirancang agar dapat diakses menggunakan perangkat elektronik seperti gawai, komputer, atau perangkat sejenis lainnya (Sugihartini & Jayanta, 2017). Konten e-modul tidak hanya berupa tulisan hitam putih, tetapi juga dapat berisi gambar, suara, maupun video sehingga dapat menarik perhatian siswa untuk belajar. Pembelajaran berbasis digital

dapat menjadi jembatan antara pembelajaran formal dan praktik mandiri yang berbasis teknologi, yang jika dirancang dengan baik, dapat memperkaya pengalaman belajar siswa secara signifikan (Kusuma, 2024).

Berdasarkan hasil kuesioner siswa yang menganalisis karakteristik dan kebutuhan siswa yang dilakukan di SMA Negeri 4 Singaraja, diperoleh informasi bahwa sebagian besar presentase representatif siswa menyatakan bahwa mereka memiliki antusias untuk mempelajari bahasa Jepang. Siswa juga menyatakan bahwa mereka mengalami kesulitan dalam mempelajari pola kalimat dan huruf kana. Kemudian diperoleh informasi juga bahwa pembelajaran bahasa Jepang di kelas lebih menyenangkan apabila menggunakan media video pembelajaran. Sementara itu, berdasarkan hasil wawancara, guru bahasa Jepang menyatakan bahwa mereka menggunakan media pembelajaran berupa PowerPoint yang berisi teks, gambar, dan audio. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat keterbatasan pada media pembelajaran yang diterapkan guru di SMA Negeri 4 Singaraja.

Pada saat wawancara, guru menyatakan bahwa mereka membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya berisi teks tetapi juga berisi gambar, video dan audio yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Jadi, untuk memenuhi kebutuhan guru dan siswa, maka dikembangkan E-Modul Interaktif yang didominasi dengan video pembelajaran sebagai bahan ajar yang menunjang pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Singaraja. E-modul interaktif memiliki berbagai keunggulan, di antaranya mampu menyajikan materi pembelajaran berbasis multimedia seperti video, audio, gambar, dan animasi yang dapat meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik.

Modul ini juga menciptakan pengalaman belajar yang manipulatif dan interaktif yang memungkinkan siswa untuk memperoleh umpan balik langsung untuk meningkatkan keterampilan mereka. Sebuah media yang memuat komponen videografis, *augmented reality*, dan *virtual reality* seperti e-modul ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan aktif (Arthana, 2018). Selain memberikan pengalaman belajar yang mendalam dan inklusif tanpa memandang latar belakang SARA, e-modul ini juga mendukung kenyamanan dalam berekspresi, terutama bagi siswa yang pemalu, serta dapat diakses kapan pun dan di mana pun.

E-modul interaktif ini disusun dengan memadukan teks, video, dan audio disertai dengan elemen-elemen menarik yang diharapkan dapat menarik perhatian dan meningkatkan motivasi belajar bahasa Jepang siswa. Untuk memenuhi kebutuhan siswa, e-modul interaktif dirancang dengan mendominasi video dalam konten materinya. Konten materi e-modul interaktif ini juga disesuaikan berdasarkan tingkat kemampuan berbahasa dan karakteristik belajar siswa berdasarkan hasil analisis melalui kuesioner kepada siswa. Sehingga, fokus dari penelitian ini yaitu pengembangan dengan menggunakan bahan ajar e-modul interaktif yang dirancang sesuai dengan kurikulum dan berbantuan aplikasi Canva dan Flip PDF Corporate *Edition* sebagai penunjang pembelajaran siswa .

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Belum tersedianya bahan ajar yang sesuai untuk kebutuhan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang khususnya untuk siswa di SMA Negeri 4 Singaraja.
2. Terdapat kesulitan bagi guru untuk mengajar siswa yang tidak memiliki ketertarikan untuk mempelajari bahasa Jepang yang menjadi mata pelajaran wajib untuk siswa jurusan bahasa di SMA Negeri 4 Singaraja.
3. Kurangnya bahan ajar yang dapat diakses siswa di luar kegiatan pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran bahasa Jepang.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang serta identifikasi permasalahan yang telah dipaparkan, ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada pengembangan pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Singaraja melalui penyusunan e-modul interaktif sebagai bahan ajar. E-modul ini sebelumnya belum tersedia, namun sangat dibutuhkan oleh guru dalam proses pembelajaran. Fokus dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan pembelajaran bahasa Jepang dengan bahan ajar e-modul interaktif yang dirancang menggunakan aplikasi Canva dan Flip PDF Corporate Edition, dengan materi kurikulum merdeka fase F kelas XI semester genap SMA Negeri 4 Singaraja. Konten dari e-modul interaktif ini dibagi menjadi enam tema, yaitu かぞく、うち、まいにちの

せいかつ、きのうのしたこと、かいもの、 dan まち。 Terdapat juga satu tema tambahan yaitu latihan penulisan huruf kana (*hiragana* dan *katakana*).

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah dan fokus penelitian di atas, rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah bentuk pengembangan E-Modul Interaktif yang sesuai untuk pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Singaraja?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan bahan ajar E-Modul Interaktif dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Singaraja?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah ditulis di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan bahan ajar e-modul interaktif yang dirancang dengan aplikasi Canva dan Flip PDF Corporate Edition.
2. Untuk menilai tingkat kelayakan bahan ajar e-modul interaktif dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Singaraja.

#### 1.6 Manfaat Hasil Penelitian

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberi manfaat sebagai berikut.

1. Manfaat Teoretis
  - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi atau acuan bagi penelitian pengembangan pembelajaran bahasa Jepang selanjutnya.

- b. Dapat menjadi sumber inovasi dalam mengembangkan bahan ajar yang menunjang pembelajaran bahasa Jepang.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi SMA Negeri 4 Singaraja

Penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan suatu luaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Jepang, dan menjadi inovasi untuk mengembangkan bahan ajar.

### b. Bagi Siswa

- 1) Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai salah satu bahan ajar yang mampu mendorong peningkatan minat dan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang
- 2) Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang, baik pada pembelajaran di sekolah maupun secara mandiri di luar lingkungan sekolah.

### c. Bagi Guru Bahasa Jepang

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memudahkan guru untuk mengajar bahasa Jepang, sekaligus menjadi referensi untuk menciptakan ide-ide pembelajaran variatif lainnya.

### d. Bagi Peneliti

Melalui penelitian ini, peneliti memperoleh kesempatan untuk mengimplementasikan teori yang telah dipelajari selama perkuliahan, sekaligus memperdalam pemahaman mengenai konsep-konsep pembelajaran dan kemampuan dalam bidang teknologi informasi,

khususnya dalam merancang e-modul interaktif sebagai bahan ajar bahasa Jepang di jenjang SMA.

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar berupa e-modul interaktif yang mengedepankan penggunaan video pembelajaran sebagai bentuk variasi media ajar bagi siswa kelas XI di SMA Negeri 4 Singaraja. Inovasi pengembangan bahan ajar ini diharapkan dapat meningkatkan minat siswa untuk mempelajari bahasa Jepang hingga memiliki ketertarikan untuk mendalami pembelajaran bahasa Jepang. Selain itu, e-modul ini diharapkan dapat menjadi bahan ajar yang dapat mendukung guru dalam menyampaikan materi secara lebih efisien, sehingga peserta didik lebih mudah memahami isi pembelajaran dan tercipta suasana belajar yang lebih menarik untuk mendorong peningkatan minat belajar siswa. Spesifikasi bahan ajar yang akan dikembangkan dalam penelitian ini meliputi beberapa aspek sebagai berikut:

- a. Inovasi dari produk yang dikembangkan berupa e-modul interaktif yang berfokus pada penggunaan video pembelajaran sebagai sarana pendukung dalam proses pembelajaran bahasa Jepang, dengan melibatkan siswa kelas XI dan guru di SMA Negeri 4 Singaraja sebagai subjek penelitian.
- b. E-modul interaktif dikembangkan sebagai alternatif bahan ajar dalam bentuk modul digital yang dapat diakses melalui berbagai perangkat seperti handphone, laptop, PC, dan gadget lainnya, dengan tujuan untuk menarik minat serta meningkatkan motivasi siswa dalam mempelajari bahasa Jepang, baik di dalam kelas maupun di luar jam pelajaran.

- c. Materi yang menjadi referensi dalam pembuatan E-Modul Interaktif ini berasal dari beberapa sumber baik berupa buku maupun internet seperti buku Marugoto, Minna no Nihongo, Irodori, Sakura, website wkwkjapanese, dan lain sebagainya.
- d. E-modul interaktif ini menyajikan materi pembelajaran melalui kombinasi teks, audio, gambar ilustratif, dan video pembelajaran. Penggunaan berbagai elemen tersebut ditujukan untuk memenuhi kebutuhan belajar siswa dari segi visual maupun audiolingual, serta diharapkan mampu meningkatkan minat mereka dalam mempelajari bahasa Jepang.
- e. Produk yang dikembangkan berjumlah satu E-Modul Interaktif yang memuat 6 tema dan 1 tema tambahan sebagai konten materi yang dihimpun berdasarkan konten pembelajaran bahasa Jepang fase F kelas XI di SMA Negeri 4 Singaraja. Pembelajaran huruf *hiragana* dan *katakana* juga disisipkan sebagai tema tambahan untuk meningkatkan kemampuan menulis dan membaca siswa.

### 1.8 Pentingnya Pengembangan

Bahan ajar berperan sebagai sarana pendukung bagi siswa dalam memahami isi kurikulum untuk mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai komponen yang memiliki peran yang signifikan terhadap keberhasilan proses pembelajaran, pemilihan bahan ajar harus disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik belajar siswa secara tepat dan teliti.

Modul elektronik interaktif yang dirancang dapat menjadi sebuah bahan ajar baru untuk mendukung pelaksanaan kegiatan belajar mengajar. Pengembangan bahan ajar E-Modul Interaktif penting dilakukan untuk

membantu memecahkan permasalahan dalam pembelajaran bahasa Jepang untuk mencapai tujuan pembelajaran. Permasalahannya yaitu adanya keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran di kelas dan media pembelajaran yang dianggap tidak sesuai dengan kebutuhan siswa di SMA Negeri 4 Singaraja.

Guru membutuhkan media pembelajaran yang tidak hanya berisi teks tetapi juga berisi gambar, video dan audio yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Sedangkan siswa lebih memilih video pembelajaran sebagai media penunjang pembelajaran bahasa Jepang. Jadi, untuk memenuhi kebutuhan guru dan siswa, maka dikembangkan E-Modul Interaktif yang didominasi dengan video pembelajaran sebagai bahan ajar yang menunjang pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Singaraja dengan harapan dapat menjadi sarana pembelajaran yang memiliki peran penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, pengembangan E-Modul Interaktif ini dilakukan untuk menarik minat siswa untuk mempelajari lebih dalam mengenai bahasa Jepang, dan meningkatkan performa siswa dalam mengingat, memahami, dan menerapkan konten materi di dalam bahan ajar E-Modul Interaktif.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

Adapun asumsi penelitian ini yaitu:

- a. SMA Negeri 4 Singaraja menetapkan mata pelajaran bahasa Jepang sebagai mata pelajaran wajib dan peminatan untuk beberapa kelas sebagai salah satu pembelajaran bahasa di kelas untuk meningkatkan wawasan

kebahasaan internasional siswa sekaligus meningkatkan peluang kerja siswa setelah lulus dari sekolah.

- b. Adanya keterbatasan penerapan media pembelajaran sebagai penunjang pembelajaran bahasa Jepang yang sesuai dengan kebutuhan siswa di SMA Negeri 4 Singaraja.
- c. Perlu dilakukannya pengembangan E-Modul Interaktif yang menekankan pada video pembelajaran sebagai bahan ajar yang menunjang pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 4 Singaraja.

Adapun keterbatasan dari penelitian ini, yaitu:

- a) Penelitian pengembangan ini hanya dilakukan untuk pembelajaran bahasa Jepang untuk siswa kelas XI di SMA Negeri 4 Singaraja.
- b) Pengembangan bahan ajar E-Modul Interaktif yang dirancang bertujuan untuk menunjang pembelajaran bahasa Jepang untuk siswa kelas XI di SMA Negeri 4 Singaraja.
- c) Bahan ajar E-Modul Interaktif dapat digunakan sebagai variasi bahan ajar untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI dalam mata pelajaran bahasa Jepang.

### **1.10 Definisi Istilah**

Definisi istilah dicantumkan untuk menghindari adanya kekeliruan penyampaian yang dituangkan ke dalam penelitian ini. Adapun definisi istilah dari penelitian ini, yaitu:

- a. Penelitian dan pengembangan adalah proses yang dilaksanakan untuk meningkatkan pengetahuan, inovasi untuk mengembangkan atau

menghasilkan suatu produk, terobosan terbaru, atau memperbaiki yang sudah ada.

- b. Bahan ajar merupakan segala bahan atau materi baik tertulis maupun tidak tertulis, yang diterapkan oleh pendidik dengan tujuan untuk membantu siswa untuk memahami suatu materi pelajaran. Bahan ajar berfungsi sebagai panduan pembelajaran yang sistematis dan dapat berupa buku teks, modul, video, perangkat lunak pembelajaran, hingga alat bantu visual seperti diagram dan peta konsep
- c. E-Modul Interaktif adalah bahan ajar yang disusun atas kombinasi antara dua media atau lebih yang meliputi teks, gambar, video, audio, grafik, animasi secara sistematis dan terintegrasi untuk mengendalikan alur proses pembelajaran.

