

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Media pembelajaran memiliki peran sentral dalam proses pendidikan, karena berfungsi sebagai jembatan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Melalui media, penyampaian materi oleh guru menjadi lebih efektif, dan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan pun dapat meningkat. Menurut Sanaky (2013), media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk mentransmisikan informasi dalam kegiatan belajar. Sudjana dan Rivai (2011) menambahkan bahwa penggunaan media pembelajaran membawa berbagai manfaat, seperti menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, menumbuhkan minat belajar siswa, mempermudah pemahaman materi, serta memberikan variasi dalam metode penyampaian. Oleh karena itu, penggunaan media tidak hanya mendukung proses pengajaran, tetapi juga mampu meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa secara menyeluruh.

Pada era digital saat ini, media pembelajaran semakin berkembang dengan memanfaatkan kemajuan teknologi. Integrasi media digital seperti aplikasi edukasi dan platform pembelajaran daring membuka peluang bagi guru untuk menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif. Teknologi juga memungkinkan penerapan unsur-unsur seperti gamifikasi, simulasi, serta multimedia dalam kegiatan pembelajaran. Inovasi semacam ini tidak hanya

meningkatkan keterlibatan siswa, tetapi juga menyiapkan mereka menghadapi tantangan zaman yang menuntut penguasaan teknologi informasi dan akses terhadap sumber belajar global.

Selain sebagai alat bantu, media pembelajaran juga memiliki fungsi penting dalam meningkatkan pemahaman dan kemampuan berpikir siswa. Rahman dkk. (2023) menunjukkan bahwa media buku bergambar yang dikemas dalam bentuk cerita dan gambar menarik mampu menuntun siswa berpikir kritis serta memahami materi secara lebih mendalam. Selaras dengan itu, Mustafa dkk. (2023) mengembangkan media *PowerPoint* interaktif yang dilengkapi kosakata, pertanyaan, dan latihan, yang terbukti efektif dalam merangsang pemikiran kritis siswa. Kedua temuan tersebut menunjukkan pentingnya pengembangan media pembelajaran yang interaktif, menarik, dan sesuai dengan karakteristik siswa sebagai upaya menciptakan proses belajar yang lebih efektif, khususnya dalam pembelajaran bahasa asing seperti bahasa Jepang.

Salah satu inovasi lain yang muncul adalah *game edukasi* berbasis Android, yang dinilai praktis dan mudah diakses oleh siswa. Prensky (2012) menekankan bahwa keunggulan utama dari jenis media ini adalah fleksibilitasnya dapat digunakan kapan dan di mana saja, sesuai dengan keterampilan siswa dalam mengoperasikan perangkat Android. Novaliendry (2013) juga menyatakan bahwa fitur-fitur seperti layar sentuh, sensor, dan suara dapat meningkatkan partisipasi siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan.

Selain memiliki daya tarik, media berbasis Android juga relevan dengan kebiasaan dan kebutuhan siswa masa kini, yang mayoritas menggunakan

perangkat tersebut. Dengan demikian, pengembangan *E-Quiz* pada platform Android merupakan alternatif yang sesuai untuk mendukung proses pembelajaran, khususnya dalam mempelajari kosakata bahasa asing.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan yang dilakukan di SMA Negeri 1 Gondang, Mojokerto pada 18 November 2024, serta penyebaran kuesioner pada 28 April 2025, ditemukan bahwa media pembelajaran yang selama ini digunakan, seperti video, gambar, buku, dan PowerPoint, belum mampu secara optimal memenuhi kebutuhan pengajaran bahasa Jepang, terutama dalam aspek pelafalan, intonasi, dan konteks penggunaan kosakata. Guru mata pelajaran juga menyampaikan bahwa media yang ada masih kurang interaktif dan belum mampu memberikan pengalaman belajar yang mendalam bagi siswa. Hasil angket terbuka yang diberikan kepada enam siswa menunjukkan bahwa lima siswa mendukung penggunaan media pembelajaran berbasis *E-Quiz*. Mereka menilai media tersebut lebih menarik, interaktif, serta efektif dalam membantu pemahaman dan penghafalan kosakata. Temuan ini mengindikasikan perlunya pengembangan media pembelajaran alternatif yang lebih relevan dengan kebutuhan siswa.

*E-Quiz* dipandang sebagai solusi yang tepat karena dilengkapi dengan fitur-fitur seperti latihan soal, kuis pilihan ganda, pelafalan audio, umpan balik langsung, dan skor otomatis, yang memungkinkan siswa belajar secara aktif dan mandiri. Kosakata disajikan secara kontekstual dan berulang, sehingga mendorong penguatan memori jangka panjang dan meningkatkan pemahaman siswa. Selain itu, karena berbasis Android, *E-Quiz* mudah diakses dan dapat meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, pengembangan media ini menjadi penting untuk menjawab kebutuhan nyata di

lapangan dan meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Jepang secara menyeluruh.

Studi sebelumnya oleh Irsyadi dkk. (2020) menunjukkan keberhasilan dalam mengembangkan *game* edukasi berbasis Android untuk pembelajaran Bahasa Arab, yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Namun, penelitian tersebut masih memiliki keterbatasan, terutama pada aspek kompatibilitas perangkat, karena tidak semua siswa menggunakan gawai dengan spesifikasi tinggi. Berbeda dengan penelitian ini, pengembangan *E-Quiz* difokuskan secara spesifik pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang, dengan penekanan pada aspek pelafalan, intonasi, dan konteks penggunaan. Selain itu, media yang dikembangkan dirancang dengan ukuran aplikasi yang ringan dan tampilan antarmuka sederhana, sehingga tetap dapat digunakan pada perangkat berspesifikasi rendah. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya mengadaptasi keberhasilan pendekatan sebelumnya, tetapi juga mengatasi keterbatasan yang ada melalui optimalisasi fitur dan kompatibilitas perangkat.

Melalui penelitian ini, dikembangkan sebuah *E-Quiz* berbasis Android yang ditujukan untuk mendukung pembelajaran kosakata bahasa Jepang bagi siswa kelas XI. Aplikasi ini dirancang dengan tampilan menarik, interaktif, serta dilengkapi soal-soal latihan untuk memperkuat pemahaman siswa. Keunggulan lainnya adalah fleksibilitas penggunaan oleh siswa dengan tingkat kemampuan yang beragam, sehingga juga dapat digunakan secara optimal oleh guru dalam proses pembelajaran. Produk ini diharapkan dapat berjalan lancar bahkan pada perangkat Android dengan spesifikasi menengah.

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang, dapat dikenali sejumlah permasalahan yang muncul dalam pembelajaran Bahasa Jepang di kelas XI SMAN 1 Gondang. Permasalahan ini diperoleh melalui studi awal yang telah dilakukan sebelumnya.

1. Media pembelajaran yang digunakan saat ini belum mampu memberikan hasil yang maksimal. Hal ini disebabkan karena karakter media yang digunakan masih kurang interaktif serta tidak mampu memberikan umpan balik secara langsung kepada siswa.
2. Media pembelajaran yang ada belum memberi kebebasan kepada siswa untuk mengulang materi sesuai dengan kebutuhan mereka. Mengulang materi sangat penting agar siswa bisa lebih mudah mengingat kosakata yang sudah dipelajari.
3. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang mendukung proses belajar Bahasa Jepang secara lebih efektif, terutama untuk membantu mereka mengingat dan memahami kosakata secara menyeluruh.

## 1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, fokus pembahasan dalam penelitian ini dibatasi pada upaya peningkatan kemampuan siswa dalam menguasai kosakata bahasa Jepang. Permasalahan utama yang diangkat adalah kurangnya efektivitas media pembelajaran konvensional dalam membantu siswa memahami dan mengingat kosakata secara optimal.

Sebagai bentuk solusi, penelitian ini difokuskan pada pengembangan *E-Quiz* berbasis Android yang dirancang untuk mendukung pembelajaran kosakata secara lebih interaktif dan menyenangkan. Media pembelajaran ini diharapkan mampu merangsang keaktifan siswa, memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual, serta meningkatkan hasil belajar mereka, khususnya dalam aspek penguasaan kosakata bahasa Jepang. Dengan pembatasan ini, penelitian akan lebih terarah pada penggunaan *E-Quiz* sebagai sarana untuk memperbaiki hambatan-hambatan yang selama ini dihadapi siswa dalam memahami dan mengingat kosakata.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah ditentukan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk media pembelajaran berupa *E-Quiz* yang tepat untuk membantu siswa kelas XI di SMAN 1 Gondang dalam memahami kosakata Bahasa Jepang?
2. Bagaimana tingkat kelayakan *E-Quiz* yang dikembangkan sebagai media pembelajaran kosakata Bahasa Jepang bagi siswa kelas XI di SMAN 1 Gondang Mojokerto?

#### **1.5. Tujuan Pengembangan**

1. Menghasilkan sebuah media pembelajaran berupa *E-Quiz* yang dirancang untuk meningkatkan pemahaman kosakata siswa dalam pembelajaran Bahasa Jepang di kelas XI SMAN 1 Gondang, Mojokerto.

2. Mengetahui tingkat kelayakan dari media *E-Quiz* yang dikembangkan, apakah sesuai dengan kebutuhan guru dalam mendukung pembelajaran kosakata Bahasa Jepang.

### 1.6. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, spesifikasi *E-Quiz* yang diharapkan adalah sebagai berikut.

1. *E-Quiz* dirancang dengan waktu bermain awal selama 30 detik. Jika pemain menjawab pertanyaan dengan benar, waktu akan bertambah 5 detik, sedangkan jika salah, waktu akan dikurangi 2 detik. Mekanisme ini bertujuan menjaga konsentrasi dan keterlibatan siswa selama proses belajar kosakata bahasa Jepang.
2. *E-Quiz* berfokus pada penguasaan kosakata dan pelafalan dalam bahasa Jepang, dengan pendekatan interaktif yang mendorong peningkatan kemampuan bahasa secara menyeluruh.
3. *E-Quiz* dibuat untuk membantu siswa kelas XI dalam menghafal kosakata bahasa Jepang dengan metode pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
4. *E-Quiz* dikembangkan menggunakan *Unity Engine*, yang memungkinkan terciptanya kualitas tampilan dan *gameplay* yang baik serta pengalaman belajar yang interaktif bagi siswa.
5. Kosakata yang digunakan dalam berjumlah 101 kata, diambil dari buku Sakura 1 dan Sakura 2, sesuai dengan materi yang diajarkan di kelas XI SMAN 1 Gondang Mojokerto.

### 1.7. Pentingnya Pengembangan

Pengembangan *E-Quiz* berbasis Android yang berfokus pada hafalan kosakata memegang peran krusial dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Media Pembelajaran ini menawarkan pendekatan yang interaktif dan menyenangkan, sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI di SMAN 1 Gondang. Melalui keterlibatan langsung dengan konten serta fitur yang tersedia dalam *E-Quiz*, siswa dapat memperdalam pemahaman mereka terhadap kosakata dan mengasah kemampuannya dalam konteks yang relevan.

Selain itu, kehadiran *E-Quiz* ini memungkinkan siswa untuk belajar secara fleksibel dan mandiri, sambil tetap merasakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Pendekatan ini juga menjadi solusi efektif dalam mengatasi kendala siswa dalam mengingat dan memahami kosakata bahasa Jepang. Materi yang disajikan secara menarik dan berulang dapat memperkuat daya ingat siswa.

Fitur-fitur seperti latihan soal, skor otomatis, umpan balik langsung, pelafalan audio, dan navigasi materi memungkinkan siswa untuk terus melatih dan mengulang kosakata yang telah dipelajari secara mandiri dan berkelanjutan. Pola pembelajaran ini mendukung penguatan memori jangka panjang dan memperlancar proses belajar, karena siswa tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pengembangan *E-Quiz* berbasis Android yang berfokus pada kosakata memiliki kontribusi besar dalam

meningkatkan efektivitas pembelajaran bahasa Jepang serta mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal bagi siswa.

### 1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan *E-Quiz* untuk pembelajaran bahasa Jepang didasarkan pada beberapa asumsi sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran bahasa Jepang berlangsung di kelas XI SMAN 1 Gondang, Mojokerto.
2. Dalam kegiatan pembelajaran, guru telah memanfaatkan media pembelajaran serupa seperti *quizizz*, namun media tersebut belum sepenuhnya mampu menjawab kebutuhan siswa, khususnya dalam aspek pemahaman kosakata.
3. Media *E-Quiz* yang dikembangkan diharapkan dapat mendukung kebutuhan guru sekaligus mudah diakses dan dipahami oleh siswa.

Dalam proses pengembangan media pembelajaran ini, terdapat beberapa batasan, yaitu:

1. Hanya dilakukan kepada siswa SMAN 1 Gondang kelas XI yang mendapat pelajaran bahasa Jepang.
2. Produk yang dihasilkan ditujukan untuk mendukung kebutuhan guru dalam menyampaikan materi kosakata bahasa Jepang melalui media *E-Quiz*, dengan harapan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.
3. Pengembangan dilakukan menggunakan model *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) yang terdiri dari enam tahap. Namun, penelitian ini

tidak dilanjutkan hingga tahap distribusi karena keterbatasan waktu pelaksanaan.

### 1.9. Definisi Istilah

Penelitian dan pengembangan merupakan pendekatan penelitian yang bertujuan untuk menciptakan suatu produk sekaligus menguji sejauh mana produk tersebut layak digunakan.

1. Media pembelajaran merujuk pada alat atau fasilitas yang dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar guna menyampaikan informasi, konsep, atau pengetahuan kepada siswa secara lebih menarik, interaktif, dan efisien.
2. *E-Quiz* adalah bentuk permainan yang dirancang secara khusus untuk menyampaikan materi pembelajaran, mengasah keterampilan, serta memperdalam pemahaman konsep melalui aktivitas bermain yang melibatkan interaksi langsung.

