

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Media pembelajaran berdasarkan pada instrumen yang digunakan oleh pendidik untuk meningkatkan kualitas dan efektivitas pembelajaran di kelas dengan menjadikannya lebih kreatif dan menarik. Media ini berfungsi sebagai saluran penyampaian konten pendidikan dan dirancang untuk merangsang respons kognitif, emosional, dan memotivasi siswa, serta memfasilitasi perolehan pengetahuan baru dan mendukung keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. (Hamid, 2020).

PowerPoint adalah sebuah media perangkat yang menampilkan beberapa slide yang digunakan dalam bentuk presentasikan. Dalam penelitian menggunakan *Ispring suite10* yang terintegrasi dalam *microsoft powepoint* ini menyisipkan berbagai media seperti flash, video, gambar, audio dan lainnya serta media ini mudah digunakan karena berbasis *slide*. Keunggulan dari media ini yaitu terdapat transisi yang menarik, dapat menambahkan video maupun audio.

Mempelajari bahasa asing terutama bahasa Jepang jauh lebih menguji kemampuan daripada mempelajari bahasa asing lainnya, terutama bagi siswa SMA atau SMK. Tingkat kesulitan ini seringkali menjadi kendala yang signifikan bagi para guru, sehingga menyulitkan mereka dalam menyampaikan materi pendidikan secara efektif Mebbie, dkk (2019). Saat ini bahasa Jepang banyak diminati dan sudah menjadi mata pelajaran pada siswa tingkat SMA atau SMK sebagai muatan

lokal pilihan, selain itu juga pada tingkat perkuliahan ada jurusan Pendidikan Bahasa Jepang, dan Lembaga Pelatihan Kerja juga mengajarkan bahasa Jepang. Kemahiran berbahasa berkaitan erat dengan keluasan pemahaman seseorang. Umumnya, semakin luas keahlian seseorang, semakin tinggi peluang untuk menguasai kemampuan baru. Meskipun demikian, beberapa individu terutama pelajar sering menghadapi tantangan di bidang-bidang seperti matematika, yang juga dapat meluas hingga kesulitan dalam menguasai keterampilan bahasa asing, termasuk bahasa Jepang. Mempelajari bahasa Jepang, khususnya dalam melibatkan menghafal berbagai sistem penulisan hiragana, katakana, dan kanji yang sangat berbeda dari alfabet umum yang digunakan.

Saat belajar bahasa Jepang baik berbicara, membaca, maupun menulis menguasai dasar merupakan langkah awal. Untuk membantu siswa mengatasi kendala dalam menghafal kosakata ini, penting bagi instruktur untuk menerapkan proses pembelajaran yang kreatif. Salah satu metode efektif adalah penggunaan aplikasi pembelajaran berbasis Android, yang dapat mengakomodasi dan memberikan pengaruh positif terhadap gaya belajar individual siswa.

Berdasarkan studi pendahuluan yang dilakukan pada LPK Dwipahara Bali, saat proses belajar berlangsung siswa merasa bosan dengan proses pembelajaran. Dikarenakan proses yang digunakan untuk belajar bahasa Jepang juga tidak berbeda dan tidak menarik minat siswa selama proses belajar. Instruktur bahasa Jepang yang menciptakan media sosial yang digunakan sendiri, dan belum ada media pengembangan pembelajaran yang digunakan untuk kegiatan belajar sehari-hari. Ketidakmampuan siswa, serta hasil belajar yang buruk menunjukkan adanya hambatan dalam proses pembelajaran.

Dalam hal ini kreativitas instruktur dalam pendidikan merupakan salah satu bentuk sarana belajar mengajar. Dalam sistem pendidikan modern, peran pendidik seperti pembawa pesan pengetahuan tampaknya membutuhkan dukungan dan perangkat pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan efektif. Kegiatan belajar mempengaruhi bagaimana siswa belajar dan memberikan mereka kesempatan belajar yang terbaik, sehingga lebih mudah untuk mencapai tujuan akademis.

Media pembelajaran berfungsi sebagai strategi praktis untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran. Dengan kebutuhan media pembelajaran individual yang fleksibel penggunaannya. Pemilihan media yang cermat dan sesuai dengan hasil pembelajaran yang diharapkan dapat pencapaian tujuan pendidikan. Selain itu, penggunaan media yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa dan mendorong proses pembelajaran yang lebih aktif dan mandiri Lestari dkk. (2017). Media yang efektif untuk meningkatkan pengalaman belajar adalah multimedia interaktif. Jenis media ini memungkinkan siswa untuk terlibat langsung sehingga menjadi sumber daya yang berharga untuk mendorong pembelajaran mandiri.

Multimedia yang interaktif memiliki kemampuan untuk menggabungkan komponen audio dan visual secara bersamaan, namun tetap mempertahankan sifat interaktifnya. Dibandingkan dengan media pembelajaran tradisional, salah satu keunggulan utamanya terletak pada terciptanya lingkungan belajar yang lebih menarik dan siswa bisa berperan aktif dalam kelas.

Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) adalah lembaga pendidikan yang menawarkan program pelatihan yang disesuaikan dengan kebutuhan di masyarakat.

Efektivitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh keberadaan instruktur yang terampil dan penggunaan media pembelajaran yang tepat, yang keduanya sangat bergantung pada pemilihan bahan ajar yang relevan oleh instruktur Lestari, dkk (2024). Lembaga ini juga menyediakan fasilitas untuk menambahkan keahlian yang dimiliki oleh siswa, memberikan informasi lingkungan kerja, dan menyediakan informasi lowongan pekerjaan dan magang. Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) Yayasan Dwipahara Bali adalah lembaga swasta pertama di Bali sebagai pengirim tenaga magang ke Jepang. Program lembaga ini melatih kemampuan bahasa Jepang secara dasar selama 3 bulan untuk mempersiapkan tenaga magang.

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 25 Mei 2023 dengan instruktur mata pelajaran bahasa Jepang yang memiliki pengalaman mengajar 2 tahun. Media pembelajaran yang tersedia untuk mendukung pembelajaran masih terbatas. Saat ini, pembelajaran di kelas masih bergantung pada buku, *presentasi PowerPoint*, dan video pembelajaran yang berfokus pada tata cara kalimat dan penggunaan kosakata. Media yang paling sering digunakan yaitu berupa buku *minna no nihongo 1 dan 2* karena mudah untuk digunakan dalam pembelajaran. Instruktur ingin menciptakan media pembelajaran berbasis Android yang selaras dengan bidang keahlian yang relevan sangatlah penting. Media semacam itu juga penting bagi siswa, karena mendukung proses pembelajaran dan menyediakan akses mudah ke aplikasi pendidikan dari mana pun.

Selain penggunaan buku, instruktur juga memasukkan slide *PowerPoint* dan video ke dalam metode pembelajaran. Permasalahan yang muncul karena video yang digunakan di setiap sesi hanya diperoleh dari *YouTube*. Video-video *YouTube* ini kurang menarik, baik karena gaya penyajiannya yang bersifat pengulangan

maupun karena isi materinya tidak efektif untuk mendukung pengembangan kemampuan siswa. Sehingga, instruktur berupaya menciptakan sumber belajar bahasa Jepang alternatif yang lebih selaras dengan bidang keahlian mereka serta dapat meningkatkan daya ingat siswa.

Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada 25 Mei 2023 dengan seorang siswa yang telah terdaftar di LPK selama tiga bulan, terungkap bahwa media pembelajaran yang disediakan meliputi buku teks, *PowerPoint*, video, dan penggunaan *smartphone*. Di antara media-media tersebut, siswa menunjukkan preferensi yang kuat terhadap video pembelajaran dan penggunaan perangkat berbasis android, dengan alasan sifatnya yang menarik. Namun, video pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran diketahui memiliki beberapa keterbatasan, video-video tersebut kebanyakan menampilkan contoh dan ilustrasi yang sangat mirip dengan yang terdapat di buku teks, sehingga kurang memberikan kedalaman atau variasi tambahan. Penggunaan Android atau *smartphone* hanya sebatas mendengarkan suara percakapan orang Jepang yang sesuai dengan yang ada di buku *Minna no Nihongo* 1 dan 2.

Oleh karena itu, pengguna android dan video saja dianggap tidak cukup untuk meningkatkan daya ingat siswa. Selain itu, terdapat kekurangan media pendidikan yang dirancang khusus untuk bidang studi siswa, seperti pertanian. Siswa juga mengharapkan terciptanya media pembelajaran bahasa Jepang berbasis android yang meningkatkan kemampuan daya ingat yang disesuaikan dengan bidang keahlian pertanian.

Merujuk pada penjelasan di atas, pengembangan media pembelajaran berupa aplikasi berbasis android menggunakan *iSpring Suite10* sangat penting

untuk meningkatkan proses belajar mengajar di LPK Dwipahara Bali, yang memenuhi kebutuhan instruktur dan siswa. Penelitian ini penting untuk memastikan bahwa media pembelajaran berbasis android yang dihasilkan menawarkan kualitas yang lebih tinggi dibandingkan materi video yang biasanya diakses melalui *YouTube*. Peningkatan kualitas ini bertujuan untuk menghasilkan antarmuka aplikasi yang lebih dinamis dan menarik, menghindari monoton, dan dapat digunakan secara efektif baik dalam lingkungan pembelajaran luring maupun tatap muka.

Inovasi ini pengembangan aplikasi pembelajaran bahasa Jepang untuk berbasis Android, yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa melalui penggunaan *iSpring Suite 10*. Media edukasi ini akan menampilkan pengenalan kosakata, contoh percakapan yang menggabungkan kosakata tersebut, dan berbagai latihan untuk memperkuat materi. Dirancang khusus agar selaras dengan bidang pertanian. Menggunakan *iSpring Suite 10* dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Android ini didasarkan pada kebutuhan instruktur dan siswa. Sebagai perangkat berbasis web, *iSpring Suite 10* menawarkan serangkaian fitur menarik yang mendukung pembuatan aplikasi pembelajaran Android yang interaktif.

Penelitian sebelumnya oleh Gunawan dan Widodo (2021) berfokus pada pengembangan media pembelajaran berbasis Android. Penelitiannya berhasil menciptakan permainan edukatif yang dirancang untuk platform Android, yang bertujuan untuk menggabungkan pembelajaran dengan permainan. Proses pengembangan mereka menggunakan metode *Multimedia Development Life Cycle* (MDLC) bersama dengan pendekatan *Learning Content Management* (LCM) untuk

pengacakan. Hasilnya terbukti efektif bagi siswa sebagai alat pembelajaran yang menyenangkan dan menarik. Demikian pula, penelitian ini juga menggunakan metode MDLC untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis Android. Namun, perbedaannya terletak pada perangkat lunak yang digunakan penelitian ini menggunakan *iSpring Suite 10*, sebuah perangkat yang dikenal karena antarmuka yang ramah pengguna, fitur-fitur yang menarik, dan aksesibilitas melalui akun gratis, sehingga proses pengembangan menjadi lebih praktis dan efisien.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan, muncul beberapa kendala yang dapat diidentifikasi dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

1. Fasilitas media pembelajaran yang dimiliki LPK Dwipahara Bali masih terbatas dan memerlukan inovasi serta pengembangan untuk mendukung proses belajar.
2. Belum adanya aplikasi pembelajaran dengan materi yang sesuai dengan bidang keahlian siswa.
3. Proses pembuatan media pembelajaran memerlukan waktu yang cukup lama dan tidak dapat diselesaikan secara instan, karena harus melalui sejumlah tahapan seperti pengumpulan materi, perancangan, pengembangan media, hingga tahap akhir yaitu media siap digunakan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, pada pengembangan media aplikasi berbasis Android pada bidang pertanian akan dilakukan pembatasan

masalah agar penelitian yang dibuat menjadi terarah dan terfokus pada satu masalah. Produk yang dikembangkan ini difokuskan pada pengenalan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis Android pada bidang. Aplikasi pembelajaran yang akan dibuat memiliki 3 menu utama yaitu kosakata, kuis, dan latihan, serta memiliki 4 sub-bab yakni, 1) kosakata hasil pertanian, 2) kosakata peralatan pertanian, 3) kosakata lahan dan lainnya, 4) kosakata kendaraan dan peralatan berat.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah yang didapat adalah:

1. Bagaimanakah pengembangan aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Jepang bertema pertanian berbasis android yang sesuai untuk siswa di LPK Dwipahara Bali?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Jepang bertema pertanian berbasis android yang sesuai untuk siswa di LPK Dwipahara Bali?

1.5 Tujuan Penelitian

Pengembangan berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengembangkan aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Jepang bertema pertanian berbasis android yang sesuai untuk siswa di LPK Dwipahara Bali.

2. Untuk mendeskripsikan tingkat kelayakan aplikasi pembelajaran kosakata bahasa Jepang bertema pertanian berbasis android yang sesuai untuk siswa di LPK Dwipahara Bali.

1.6 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan media pembelajaran bahasa Jepang berupa aplikasi Android menggunakan *iSpring Suite 10*, yang dirancang khusus untuk mendukung siswa di LPK Dwipahara Bali dalam meningkatkan pemahaman bahasa Jepang mereka. Fokus utama aplikasi ini adalah membantu siswa menghafal dan memahami kosakata terkait pertanian Jepang. Selain bermanfaat bagi siswa, perangkat pembelajaran digital ini juga ditujukan untuk mendukung instruktur dengan menyediakan metode alternatif dan menarik dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga media bervariasi digunakan dalam pengajaran di kelas. Bagian selanjutnya menguraikan spesifikasi produk yang dikembangkan melalui penelitian ini.

1. Produk yang akan dihasilkan berupa media pembelajaran berbasis Android dengan *ispring suite10*.
2. Aplikasi pembelajaran akan menampilkan pengenalan kosakata bahasa Jepang dengan ilustrasi gambar untuk menarik minat belajar siswa.
3. Materi kosakata yang dijadikan referensi dalam pembuatan aplikasi ini bersumber dari perpustakaan digital *scribd* mengenai kosakata-kosakata dalam bidang pertanian yang sesuai dengan salah satu tema yang ada di LPK. Total keseluruhan kosakata yang digunakan adalah 104 kosakata berdasarkan kategori hasil pertanian, peralatan pertanian, lahan dan

kendaraan berat serta peralatan berat. Penambahan penulisan arti dalam bahasa Indonesia, kanji, furigana, serta romaji memudahkan siswa dalam pengucapan bahasa Jepang.

4. Aplikasi bisa digunakan secara *offline*, dan dirancang dengan waktu mengerjakan soal kuis selama 5 detik, jika pengguna menjawab salah dan telat dalam memilih jawaban maka akan langsung dialihkan ke soal selanjutnya, ini dilakukan dengan tujuan menjaga konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran kosakata.
5. Aplikasi ini menyediakan soal-soal kuis serta soal latihan mencocokkan gambar ilustrasi kosakata bahasa Jepang.

1.7 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran yaitu upaya penelitian yang bertujuan untuk menciptakan dan menghasilkan alat atau produk yang mendukung proses pendidikan. Agar pembelajaran efektif, media yang tepat sangat penting untuk membantu siswa terlibat secara aktif dengan materi pembelajaran yang disampaikan di kelas.

Media berbasis Android merupakan salah satu media yang dimanfaatkan oleh instruktur dalam proses pembelajaran. Media ini biasanya dimanfaatkan oleh instruktur pengajar untuk memberikan beberapa kuis atau berupa game dengan aplikasi web bernama *Quiziz*. Media ini hanya beberapa instruktur yang mampu menggunakannya, dan terkadang masih terhambat dengan sinyal saat digunakan. Berbasis Android dan penggunaan *ispring suite10* masih jarang ada instruktur yang menggunakannya untuk membuat media pembelajaran yang

inovatif dan bervariasi.

Ispring suite10 memiliki fitur-fitur penambahan yang ada di *powerpoint* seperti dan di unggah dengan HTML5 sehingga menjadi sebuah media aplikasi yang digunakan di Android. Selain itu juga menyediakan akses ke semua fitur *e-learning*, sehingga dapat membuat bahan ajar yang menarik berbentuk video, kuis, dan penilaian. Sebagian besar instruktur kurang mengembangkan media ini karena kurangnya waktu dalam pembuatannya. Penggunaan media ini juga membantu siswa dalam mengasah kembali materi yang sudah diberikan dan dipelajari yang diberikan oleh instruktur.

Maka dari itu, pentingnya mengembangkan media berbasis Android dan *ispring suite10* dalam kegiatan belajar mengajar di kelas untuk memudahkan instruktur dalam mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan *ispring suite10* berbasis Android pada media *powerpoint* tujuannya agar siswa dapat mengingat, memahami serta menerapkan kosakata yang sesuai dengan bidang keahlian yang khususnya pertanian.

1.8 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang berbasis Android dan iSpring Suite 10 dapat dilaksanakan dengan mempertimbangkan beberapa asumsi yang mendasarinya, antara lain :

- 1) Sebagai lembaga swasta pertama di Bali yang mengirimkan tenaga magang ke Jepang, LPK Yayasan Dwipahara Bali menyelenggarakan pelatihan bahasa Jepang dasar selama tiga bulan. Konsistensinya dalam

memberangkatkan ribuan peserta setiap tahun menjadi bukti akan mutu, potensi, dan kepercayaan yang dimiliki lembaga ini dari mitra di Jepang.

- 2) Masih minimnya pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis Android yang digunakan di LPK, khususnya dalam pembelajaran kosakata sesuai dengan bidang keahlian pertanian, menjadi salah satu kendala dalam proses pembelajaran.

Keterbatasan penelitian ini sebagai berikut.

1. Penelitian hanya dilakukan kepada siswa di LPK Dwipahara Bali.
2. Pengembangan aplikasi berbasis android akan menampilkan kosakata bahasa Jepang pertanian sebagai salah satu bidang keahlian yang digunakan di LPK.
3. Aplikasi dapat digunakan oleh siswa maupun instruktur di luar kelas atau di dalam kelas bisa diakses secara *offline*.

1.8. Definisi Istilah

Definisi istilah digunakan untuk menghindari kesalahpahaman yang berkaitan dengan istilah-istilah yang terdapat pada penelitian ini, sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang mengembangkan suatu produk. Produk yang dihasilkan berupa perangkat lunak yang akan digunakan pada proses pembelajaran di sekolah.
2. Media pembelajaran merupakan sebuah produk yang digunakan pada proses pembelajaran, yang dapat digunakan oleh instruktur untuk

membantu dalam pengulangan materi pada saat kegiatan belajar mengajar dilakukan di dalam kelas.

3. *Inpring suite10* merupakan sebuah perangkat lunak yang menambahkan fitur-fitur pada power point yang kemudian diunggah menjadi HTML5 sehingga menjadi sebuah aplikasi berbasis Android dan juga menyediakan akses ke semua fitur *e-learning* yang membuat tampilan menjadi lebih menarik.
4. Kosakata bahasa jepang Pertanian merupakan kumpulan kata-kata yang digunakan untuk menyusun frasa atau kalimat. Penelitian ini menggunakan Jenis kata Nomina (*meishi*) yang dipilih berdasarkan kesesuaian dengan panduan materi yang akan dimasukkan dalam media pembelajaran berbasis android dengan menggunakan *Inpring Suite 10*. Penelitian ini menggunakan kosakata berdasarkan kategori kosakata menjadi empat yakni, hasil pertanian, peralatan pertanian, lahan pertanian, kendaraan dan alat berat.