

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar belakang

Teknologi pendidikan menawarkan transformasi signifikan dalam proses pembelajaran dengan mengubah pendekatan konvensional menjadi lebih inovatif dan dinamis. Teknologi pendidikan menjadi krusial dalam menciptakan lingkungan belajar yang adaptif, interaktif, dan relevan dengan kebutuhan masyarakat modern dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, teknologi pendidikan dapat memberdayakan pendidik dan peserta didik untuk mencapai hasil belajar yang lebih optimal dan kontekstual.

Nasrudin, dkk (2024: 3) berpendapat bahwa Teknologi Pendidikan di era digital telah menciptakan tuntutan yang mendesak untuk melakukan transformasi dalam proses pembelajaran. Dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan, teknologi pendidikan telah berperan penting dalam meningkatkan aksesibilitas pendidikan, mendukung personalisasi pembelajaran, serta memfasilitasi kolaborasi, partisipasi, dan inovasi dalam proses belajar. Sebagai hasilnya, teknologi pendidikan telah membawa dampak positif yang signifikan pada sistem pendidikan.

Teknologi dan media pembelajaran adalah dua elemen penting dalam proses belajar mengajar yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran. Teknologi memungkinkan penggunaan perangkat keras dan lunak untuk mendukung pembelajaran, seperti komputer, aplikasi pembelajaran, dan *platform online*. Sementara itu, media pembelajaran mencakup berbagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan informasi, seperti buku teks, video, audio, dan konten digital. Ketika teknologi dan media pembelajaran digabungkan, hasilnya dapat meningkatkan kualitas

pembelajaran dengan memungkinkan aksesibilitas yang lebih luas dan interaktivitas. Dengan demikian, kombinasi teknologi dan media pembelajaran dapat membantu meningkatkan hasil belajar dan meningkatkan kualitas pendidikan.

Media pembelajaran merupakan solusi efektif untuk meningkatkan kualitas penyampaian materi ajar, membantu guru mengatasi keterbatasan dan memaksimalkan proses belajar. Media ini memperkaya penyampaian materi, memperluas pemahaman siswa, dan meningkatkan kualitas pendidikan secara keseluruhan (Ramdani, 2021:12). Penggunaan media pembelajaran yang efektif menjadi salah satu kunci keberhasilan dalam proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran bahasa Jepang, penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan menarik dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Siswa merupakan inti dalam proses pembelajaran, memiliki tanggung jawab besar dalam membentuk pengalaman belajar mereka. Dengan demikian, memahami dan meningkatkan motivasi belajar siswa merupakan aspek penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan (Werang dkk., 2024:512). Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik apabila dalam proses pembelajaran tersebut kondisi segala hal yang berkaitan dengan pembelajaran terdukung, baik dari siswa, guru, maupun fasilitas (Mardani & Sadyana, 2021:37). Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran yang efektif dan inovatif menjadi salah satu prioritas dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMAN 2 Singaraja kelas yang dijadikan objek observasi merupakan siswa kelas XI I, hasil observasi yang didapat yakni terdapat siswa yang tidak fokus dalam pembelajaran seperti masih ada beberapa siswa yang memainkan ponselnya pada saat guru menyampaikan pembelajaran, guru lebih banyak menggunakan metode ceramah sehingga membuat siswa cepat merasa bosan pada saat guru menjelaskan materi. Faktor lainnya adalah keterbatasan buku ajar

untuk siswa sehingga, membuat siswa kesulitan saat ingin mempelajari bahasa Jepang. Berdasarkan hasil wawancara semi terstruktur pada tanggal 8 November 2024 dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang, guru menyebutkan mengalami hambatan saat mengajar seperti kurangnya media pembelajaran dan keterbatasan media pembelajaran (alat penunjang pembelajaran selain buku ajar).

Berdasarkan permasalahan yang diketahui dari studi pendahuluan, perlu dilakukan pengembangan media pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan hasil dari kuesioner yang disebarakan melalui *Google Form* pada tanggal 19 Februari 2025 dengan responden sebanyak 33 orang siswa kelas XI I. Dalam kesimpulan hasil kuesioner studi pendahuluan (1) Mengenai dengan kesiapan siswa saat menghadapi pembelajaran berbasis media digital dengan hasil bahwa siswa memiliki peralatan untuk mengakses media pembelajaran digital (48,5%), mampu mengoperasikan media (54,5%) dan memiliki akses internet (60,6%) saat menggunakan media digital.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan siswa, siswa menjawab bahwa guru jarang menggunakan media pembelajaran selain buku ajar dengan hasil (45,5%), pertanyaan selanjutnya mengenai jenis media pembelajaran apa yang sering digunakan guru saat mengajar, siswa menjawab (72,7%) dengan menggunakan buku ajar. Terkait ketertarikan siswa dalam menggunakan media pembelajaran saat belajar, siswa menjawab (100%) merasa lebih tertarik jika menggunakan media pembelajaran. Mengenai media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi (72,7%) menjawab berupa media berbasis audio visual (film, video, dan lain lain). Terkait media pembelajaran yang perlu dikembangkan untuk mata pelajaran bahasa Jepang dengan hasil (81,8%) menjawab berupa media berbasis audio visual (film, video, dan lain lain).

Kuesioner lanjutan dilakukan pada tanggal 20 Februari 2025 untuk menggali informasi lebih jauh terkait bagaimana karakteristik video pembelajaran yang diperlukan siswa. Kuesioner lanjutan dijawab oleh 33 orang siswa dengan hasil bahwa durasi video yang diinginkan ialah 1-5 menit (72,7%), video pembelajaran dengan menggunakan animasi (100%), dilengkapi *backsound* (100%), materi dari berbagai sumber (90,9%), materi dengan pola kalimat, contoh kalimat dan kuis kecil yang sesuai (69,7%), contoh kalimat sesuai dari kehidupan sehari-hari (90,9%), distribusi video yang dapat diakses melalui *YouTube* dan *Google Drive* (81,8%).

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa guru dan siswa kelas XI pada mata pelajaran bahasa Jepang membutuhkan pengembangan video pembelajaran yang dilengkapi dengan animasi dan *backsound*. Video ini harus memiliki durasi 1-5 menit dan mencakup materi dari berbagai sumber, materi berisikan pola kalimat, contoh kalimat dan kuis kecil, serta contoh kalimat diambil dari kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, video pembelajaran ini dapat membantu siswa memahami materi yang belum dijelaskan oleh guru dan memudahkan siswa memahami materi tanpa bantuan buku ajar. Pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif melalui video yang menampilkan slide dan animasi yang menarik.

Berdasarkan hasil observasi dan referensi terkait, pengembangan media video animasi pembelajaran bahasa Jepang berbasis *toonily* diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran karena fitur *toonily* diperlukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran siswa, *toonily* dapat membantu membuat konten pembelajaran yang menarik dan interaktif. Dengan menggunakan *toonily*, dapat dibuat video animasi, presentasi, dan lain-lain yang dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman konsep yang kompleks. Selain itu, *toonily* juga menawarkan

fleksibilitas dan kemudahan penggunaan yang luar biasa bagi penggunanya. Dengan tidak membatasi jumlah perangkat yang dapat digunakan dengan satu akun. *Toonly* memungkinkan pengguna untuk mengakses dan membuat proyek dari berbagai perangkat tanpa khawatir tentang batasan atau biaya tambahan.

Penelitian ini bertujuan untuk membantu siswa untuk lebih fokus dan lebih mudah menerima materi sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada saat guru menjelaskan materi, beberapa siswa mungkin belum memahami materi tersebut secara utuh. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan waktu dan kesempatan untuk mempelajari kembali materi tersebut. Namun, dengan menggunakan media pembelajaran video animasi, siswa dapat mempelajari kembali materi tersebut melalui link yang dibagikan di laman *Google Drive* dan *YouTube*, sehingga memungkinkan siswa untuk memahami materi dengan lebih baik dan meningkatkan hasil belajar mereka dan juga media pembelajaran video animasi ini dapat membantu siswa menghubungkan materi dengan kehidupan nyata melalui contoh kalimat dalam video, mengembangkan kemampuan siswa dalam memanfaatkan teknologi, meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa, serta menyediakan media pembelajaran yang dapat diakses secara fleksibel.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan terdapat hasil indentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Siswa kurang berkonsentrasi dalam pembelajaran karena siswa asyik menggunakan *hanphone* saat pembelajaran berlangsung.
2. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah sehingga siswa tampak mudah bosan.
3. Media pembelajaran yang masih terbatas hanya berupa buku ajar pegangan guru.

4. Siswa kurang termotivasi mengikuti pembelajaran.

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini berfokus pada pembelajaran yang kurang efektif akibat keterbatasan media pembelajaran yang digunakan guru, yang berdampak pada menurunnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Akibatnya, siswa lebih tertarik pada aktivitas lain, seperti bermain *handphone*, saat jam pelajaran berlangsung. Untuk itu, penelitian ini membatasi permasalahan pada pengembangan media video animasi pembelajaran Bahasa Jepang berbasis *Toonly*, yang menyajikan animasi dan *background* untuk menampilkan pola kalimat serta contoh kalimat. Materi yang digunakan dalam penelitian ini pada Bab 6,7, dan 8, sesuai dengan buku ajar Sakura vol 1.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimanakah video animasi *Toonly* yang sesuai untuk pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Singaraja?
2. Bagaimanakah tingkat kelayakan video animasi *Toonly* yang sesuai untuk pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Singaraja?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan dari penelitian pengembangan ini dapat diuraikan yaitu sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan video animasi *Toonly* yang sesuai untuk pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Singaraja.
2. Untuk menganalisis tingkat kelayakan video animasi *Toonly* untuk pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 2 Singaraja.

1.6 Manfaat Pengembangan

Manfaat penelitian ini sebagai berikut:

1.6.1 Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Siswa dapat menggunakan video animasi pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Toonly* untuk mendukung proses pembelajarannya. Penyajian video yang menarik, pembahasan materi secara menyeluruh, dan video yang mudah digunakan yang disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas XI dan diharapkan bisa membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih baik.

2) Bagi Guru Bahasa Jepang

Bagi guru bahasa Jepang, diharapkan hasil dari penelitian ini berupa produk video animasi pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media dalam mengajarkan bahasa Jepang kepada siswa, sehingga pembelajaran lebih menyenangkan.

3) Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini bisa digunakan sebagai referensi untuk mengembangkan produk sejenis, ataupun penelitian ini dijadikan rujuk silang terhadap penelitian serupa.

1.6.2 Manfaat Teoretis

Mampu memberikan sumbangan ilmiah dalam ilmu Pendidikan bahasa Jepang, yaitu dalam hal membuat inovasi media video animasi pembelajaran bagi siswa.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Penelitian ini menghasilkan suatu produk yaitu media pembelajaran berupa video animasi pembelajaran bahasa Jepang untuk meningkatkan kemampuan berbahasa

Jepang siswa kelas XI SMA. Video pembelajaran bahasa Jepang ini dapat membantu dalam proses pengajaran siswa dan guru. Video animasi ini dapat digunakan sebagai alat bantu pengajaran oleh guru ketika siswa kesulitan memahami penjelasan guru dan sebagai alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun spesifikasi video animasi untuk pembelajaran bahasa Jepang ini adalah sebagai berikut.

- 1) Media yang dikembangkan adalah video animasi pembelajaran bahasa Jepang untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa.
- 2) Pengembangan video animasi pembelajaran bahasa Jepang ini berbantuan aplikasi *Toonly* yang dilengkapi dengan berbagai fitur, gambar, animasi, *background*, suara, dan teks.
- 3) Video animasi pembelajaran yang dikembangkan berdurasi 01:00-05:00 menit dengan besar file 300 MB, dan resolusi HD.
- 4) Video animasi pembelajaran bahasa Jepang yang telah dikembangkan dapat diunggah pada laman situs *Google Drive* dan *YouTube*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMAN 2 Singaraja, pentingnya untuk melakukan pengembangan video animasi pembelajaran Bahasa Jepang berbasis *Toonly* dalam mata pelajaran bahasa Jepang kelas XI, karena kurangnya media yang digunakan pada saat proses belajar mengajar seperti keterbatasan alat penunjang pembelajaran seperti buku ajar. Karena guru tidak memaksa untuk siswa memiliki buku paket dan juga membelinya. Selain itu untuk membantu pemahaman siswa pada saat mengikuti pembelajaran bahasa Jepang.

Video animasi pembelajaran bahasa Jepang berbasis *Toonly* ini dapat digunakan

untuk menunjang proses pembelajaran daring maupun luring. Video animasi pembelajaran bahasa Jepang ini dikembangkan untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, menarik minat belajar siswa, dan lebih mudah dipahami.

1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video animasi pembelajaran bahasa Jepang ini didasarkan pada asumsi berikut.

- 1) Video animasi pembelajaran bahasa Jepang ini dapat membantu proses belajar mengajar di sekolah maupun proses belajar mengajar secara daring (dalam jaringan). Video animasi pembelajaran dapat digunakan atau diakses dimana dan kapan saja. Karena penggunaannya tidak tergolong sulit dan mudah diakses siswa melalui tautan yang dibagikan oleh guru.
- 2) Video animasi pembelajaran bahasa Jepang ini mampu membantu meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran bahasa Jepang khususnya pada materi *Tono san no enpitsu desuka, Doko ni arimasuka, dan Toire wa doko desuka*. Karena keterpaduan antar gambar dan animasi, suara, dan teks yang dapat memperjelas materi.
- 3) Video animasi pembelajaran bahasa Jepang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan menarik minat belajar siswa.

1.10 Definisi Istilah

Untuk mencegah kesalahpahaman tentang istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu untuk memberikan keterbatasan istilah berikut.

- 1) Penelitian pengembangan merupakan penelitian yang dilakukan untuk mengembangkan suatu produk melalui prosedur yang sistematis.
- 2) Media pembelajaran adalah alat bantu yang digunakan guru dalam proses belajar

mengajar untuk mempermudah pemahaman siswa pada saat siswa mengalami kendala.

- 3) *Toonly* merupakan sebuah aplikasi yang ada di internet, aplikasi ini berfungsi untuk membuat video animasi.
- 4) Materi *Tono san no enpitsu desuka*, *Doko ni arimasuka*, dan *Toire wa doko desuka* yang merupakan materi mata pelajaran bahasa Jepang kelas XI.

