

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, pengintegrasian teknologi dan pendidikan menjadi hal yang sangat dibutuhkan saat ini. Kemajuan teknologi yang semakin pesat menimbulkan tuntutan kualitas pendidikan yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Pendidikan menjadi salah satu proses yang dibutuhkan untuk mencapai peningkatan diri dan pertumbuhan individu maupun masyarakat. Dengan ini, pendidikan akan mempersiapkan mereka sepenuhnya untuk menghadapi masa depan yang lebih cerah. Sejalan dengan tujuan pendidikan saat ini yang berorientasi pada pencapaian lulusan yang dapat memenuhi tuntutan abad 21 serta dapat bersaing secara global. Pembelajaran abad 21 ditandai dengan peningkatan kompleksitas teknologi pembelajaran, dan munculnya gerakan restrukturisasi korporatif yang menekankan penggabungan teknologi dan manusia (Nurhalizah, 2022). Untuk meningkatkan kualitas pendidikan, diperlukan adanya inovasi-inovasi baru dalam proses pembelajaran.

Pendidikan dan teknologi memiliki hubungan yang sangat erat, dimana keduanya dapat saling mempengaruhi. Dalam konteks pembelajaran, hadirnya teknologi dapat memudahkan guru dan siswa dalam memahami suatu materi pelajaran secara utuh. Teknologi dapat berperan sebagai media yang dapat menjadi perantara penyampaian materi pelajaran antara guru dan siswa. Implementasi teknologi dalam pembelajaran dapat dikategorikan menjadi tiga, yaitu sebagai alat administrasi, sebagai sumber belajar, dan sebagai media pembelajaran. Penggunaan teknologi sebagai media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk menarik minat belajar siswa sehingga pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien (Lestari, 2018).

Sebagai suatu sistem, pembelajaran memiliki komponen yang didalamnya harus memuat 1) *Goal* atau tujuan yang harus dicapai oleh siswa, 2) *Content* atau substansi mata pelajaran berupa uraian materi, 3) *Method/ Media* untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan, dan 4) *Evaluation* atau penilaian terhadap

keberhasilan pembelajaran secara komprehensif. Media pembelajaran merupakan bagian yang sangat penting dalam suatu pembelajaran yang berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan materi. Di samping itu, media pembelajaran merupakan fondasi yang sangat esensial yang berperan sebagai pelengkap dan merupakan bagian tak terpisahkan dalam kesuksesan proses pembelajaran (Harsiwi & Arini, 2020). Maka dari itu, penggunaan media pembelajaran menjadi hal yang penting untuk dapat menghasilkan proses pembelajaran yang efektif sesuai dengan tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran dapat dimanfaatkan untuk mendukung proses pembelajaran. Menurut Milawati (2021), media pembelajaran merujuk pada segala sesuatu yang digunakan sebagai perantara atau penghubung antara guru sebagai pemberi informasi kepada siswa sebagai penerima informasi dengan tujuan untuk merangsang motivasi siswa dan memungkinkan mereka mengikuti proses pembelajaran secara menyeluruh dan bermakna. Media pembelajaran terdiri dari dua unsur, yaitu peralatan (*hardware*) dan unsur pesan (*message/ software*). Dalam penggunaan media pembelajaran yang terpenting bukanlah peralatan, melainkan informasi yang disampaikan oleh media tersebut. Berdasarkan bentuk penyajiannya, media pembelajaran memiliki beberapa klasifikasi, diantaranya media grafis dan audio, media video, media audio, media proyeksi diam, media audio visual, dan multimedia.

Untuk meningkatkan interaksi antara guru dan siswa diperlukan penggunaan media pembelajaran yang tepat, agar siswa tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran (Hasan, dkk., 2021). Selain itu, media pembelajaran yang menarik dapat memberikan dampak secara langsung terhadap motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran (Fitra & Maksun, 2021). Hal ini disebabkan karena media pembelajaran dapat menyederhanakan dan menghadirkan sesuatu yang kompleks sehingga pembelajaran dapat menjadi lebih menarik. Dengan menggunakan media pembelajaran, materi pelajaran yang bersifat abstrak dapat menjadi konkret dengan memanipulasi suatu peristiwa ataupun objek. Penggunaan media pembelajaran juga dapat memudahkan siswa untuk memahami tujuan dan maksud dari materi pembelajaran (Moto, 2019). Dengan kata lain, media pembelajaran sangat membantu keberlangsungan proses pembelajaran.

Di sisi lain, media pembelajaran masih jarang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Hal ini disebabkan kurangnya media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran, media menjadi salah satu bagian yang penting. Oleh karena itu, guru harus menyadari pentingnya media pembelajaran dalam memfasilitasi proses pembelajaran. Sejatinya, keberhasilan suatu pembelajaran tidak lepas dari peran guru. Guru diharapkan dapat menyampaikan materi pembelajaran sesuai dengan karakteristik siswa dan dapat membuat suasana belajar menjadi menyenangkan (Wulandari dkk., 2023). Pada proses pembelajaran, guru sering kali masih menerapkan metode pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher center*), dimana masih kurangnya timbal balik antara guru dengan siswa. Contohnya pada pembelajaran bahasa, guru selalu menggunakan metode yang masih terpusat pada guru dan membuat siswa bosan karena metode yang digunakan monoton (Sari dkk., 2021)

Proses pembelajaran bahasa dapat melibatkan berbagai metode dan pendekatan, tergantung pada tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa. Dalam pembelajaran bahasa, khususnya bahasa asing, mengenal huruf merupakan langkah awal sebagai dasar dalam mempelajari bahasa itu sendiri. Salah satunya adalah dalam mempelajari bahasa Jepang. Di Indonesia, bahasa Jepang dipelajari sebagai bahasa peminatan pada jenjang menengah atas. Tujuan pembelajaran bahasa Jepang adalah untuk mengembangkan pengetahuan siswa dalam mengenal huruf-huruf pada bahasa Jepang. Menurut Prabowo (2018), salah satu alasan bahasa Jepang dipelajari pada kurikulum Indonesia adalah karena banyaknya perusahaan Jepang yang berdiri di Indonesia. Dengan demikian, mempelajari bahasa Jepang dapat menjadi potensi untuk memperluas lapangan pekerjaan.

Dalam proses pembelajarannya, siswa masih sulit dalam mempelajari huruf *hiragana*, seperti cara penulisan huruf dan cara membaca hurufnya (Nurcholis dkk., 2021). Hal ini disebabkan pada pembelajaran bahasa, guru selalu menggunakan metode yang monoton, salah satu metode yang sering digunakan guru adalah metode ceramah. Oleh karena itu, diperlukan cara yang tepat dalam menentukan proses pembelajaran agar dapat mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menggunakan multimedia interaktif berbasis gamifikasi dalam mempelajari bahasa Jepang. Dalam penelitian yang dilakukan

oleh Putra & Lutfiyah (2020), pembelajaran dengan bantuan media lebih baik daripada hasil belajar dengan metode ceramah dengan rerata nilai pada kelas dengan model pembelajaran berbantuan media 80,25 serta kelas dengan metode ceramah sebesar 68,85. Pemanfaatan media ini dapat mengubah metode belajar siswa dan memberikan kesempatan bagi mereka untuk meningkatkan pemahaman, sehingga menciptakan kemungkinan pencapaian tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

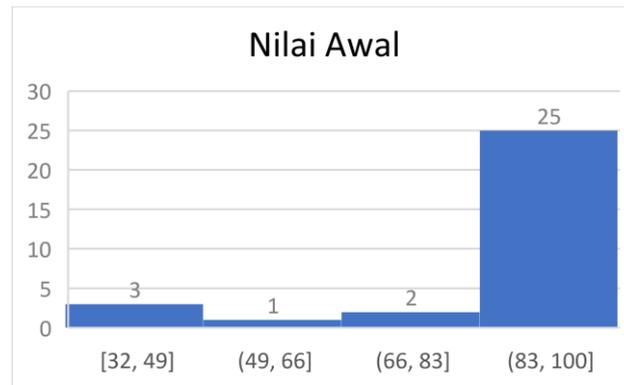
Dewasa ini, media pembelajaran bahasa Jepang di Indonesia sudah sangat beragam baik yang dikembangkan dari lembaga formal maupun individu. Contohnya “Cakap” yang merupakan *platform* belajar bahasa dengan menyajikan interaksi langsung bersama pengajar melalui kelas online, tetapi perlu akses berbayar dan keterbatasan fitur interaktif. Adapun “Maringo” yang merupakan aplikasi *mobile* berfokus pada pembelajaran kosakata dan kanji bahasa Jepang. Tetapi maringo ini memiliki keterbatasan dalam pelafalan kosakata. Kemudian “BeJo” *platform* belajar bahasa Jepang yang menawarkan materi pembelajaran kosakata hingga materi ujian JLPT (*Japanese Language Proficiency Test*). BeJo memiliki keterbatasan dalam interaksi langsung seperti gamifikasi. Berdasarkan beberapa contoh tersebut, maka dibutuhkanlah multimedia interaktif berbasis gamifikasi untuk mengatasi keterbatasan yang ada.

Multimedia interaktif sebagai media pembelajaran dapat digunakan untuk mendukung proses pembelajaran. Multimedia interaktif ini menggabungkan berbagai jenis media di dalamnya, seperti media audio, media video, teks, animasi, dll. Melalui kemampuan ini, program multimedia dapat menampilkan informasi yang komprehensif untuk dipelajari oleh siswa sehingga hasil belajar siswa akan meningkat. Hal ini dapat dilihat pada penelitian yang dilakukan oleh Syaflin (2022) bahwa multimedia interaktif mempunyai efek potensial yang positif terhadap hasil belajar siswa dengan hasil belajar sebesar 81%. Selain itu, multimedia interaktif juga dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam berimajinasi serta memberikan ilustrasi dalam bentuk visual dan menambah minat belajar siswa (Muzakkir dkk., 2022). Multimedia interaktif dapat menjadi solusi dalam menghadirkan media pembelajaran yang menarik dalam mempelajari bahasa Jepang dengan menggunakan metode gamifikasi.

Terdapat berbagai jenis multimedia interaktif yang dapat dikembangkan, antara lain model simulasi, model *drill and practice*, dan model gamifikasi. Ketiga model tersebut dapat digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Adapun pada penelitian ini menggunakan model gamifikasi. *Gamification* (gamifikasi) diimplementasikan melalui proses desain dan konsep *game* pada proses pembelajaran sehingga menjadi lebih menarik dan dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Konsep gamifikasi ini memiliki potensi untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran. Dapat dilihat dari penelitian yang dilakukan oleh (Sambung dkk., 2017) yang mengembangkan aplikasi berbasis gamifikasi dengan metode *lee and owens*, menghasilkan bahwa multimedia interaktif tersebut dinyatakan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, hal ini terbukti dari skor tes hasil belajar, jumlah siswa yang memenuhi KKM ( $\geq 75$ ) didapat persentase sebesar 93% setelah penggunaan multimedia interaktif dan multimedia interaktif dikatakan efektif jika minimal 80% dari jumlah siswa mencapai hasil belajar tuntas.

Adapun hasil wawancara kepada guru Bahasa Jepang di SMA Negeri 13 Bandung menyatakan bahwa saat ini masih belum adanya media pembelajaran berupa multimedia interaktif pada materi pokok Hiragana. Media yang digunakan pada pembelajaran Hiragana masih berupa media tradisional yaitu media *flash card*. Media tersebut terkadang sulit untuk dirawat karena mudah rusak dalam penggunaannya. Selain itu, dalam membuat media tersebut, guru merasa kesulitan karena harus menulis huruf Hiragana satu persatu. Guru membutuhkan adanya inovasi pada pembelajaran Hiragana dengan mengintegrasikan teknologi. Media yang dikembangkan diharapkan dapat mencakup cara pelafalan huruf Hiragana dan cara penulisan Hiragana.

Hasil belajar dengan penggunaan media *flashcard* menunjukkan rata-rata nilai siswa sebesar 89. Walaupun cukup besar, tetapi hasil belajar tersebut belum merata pada seluruh siswa. Terdapat siswa dengan nilai terendah yaitu 32 dan siswa dengan nilai tertinggi yaitu 100. Untuk itu, guru membutuhkan inovasi media pembelajaran pada materi Hiragana dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Guru mendukung adanya pengembangan media pembelajaran berupa multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada materi pokok Hiragana.



Gambar 1.1 Nilai awal siswa

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu program dengan judul **“Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Materi Pokok Hiragana”**. Pengembangan ini dilakukan sebagai pembaharuan media pembelajaran yang akan dikembangkan dari awal rancangan hingga akhir program. Diharapkan program ini dapat menjadi rekomendasi dan media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Jepang materi pokok Hiragana.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Bagaimana kebutuhan dalam pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Jepang materi pokok Hiragana?
2. Bagaimana proses perancangan dan pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada pelajaran bahasa Jepang materi pokok Hiragana?
3. Bagaimana kelayakan multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada pelajaran bahasa Jepang materi pokok Hiragana dari perspektif ahli, guru, dan siswa?
4. Bagaimana dampak penggunaan multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada pelajaran bahasa Jepang materi pokok Hiragana terhadap hasil belajar siswa?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Merujuk pada rumusan masalah yang telah diuraikan sebelumnya, maka tujuan dari penelitian pengembangan ini yaitu:

1. Mengetahui kebutuhan pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Jepang materi pokok Hiragana
2. Mendeskripsikan proses perancangan dan pengembangan multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada pelajaran bahasa Jepang materi pokok Hiragana
3. Mengetahui kelayakan multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada pelajaran bahasa Jepang materi pokok Hiragana dari perspektif ahli, guru, dan siswa.
4. Mengetahui dampak penggunaan multimedia interaktif berbasis gamifikasi pada pelajaran bahasa Jepang materi pokok Hiragana terhadap hasil belajar siswa.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### **1.4.1. Manfaat Teoritis**

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat menjadi bahan kajian dalam menambah wawasan secara teoritis yang berkaitan dengan pemilihan media pembelajaran serta pengetahuan dalam mengembangkan suatu media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat digunakan untuk kebutuhan pembelajaran di sekolah sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

#### **1.4.2. Manfaat Praktis**

Manfaat praktis dari penelitian ini diharapkan akan bermanfaat bagi berbagai pihak, antara lain:

1. Bagi Peneliti, memberikan pengalaman dalam melakukan penelitian langsung ke sekolah serta menambah pengetahuan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran sesuai kebutuhan.
2. Bagi Guru, dapat dijadikan sebagai pertimbangan dalam penggunaan media pembelajaran yang akan digunakan agar pembelajaran menjadi lebih bervariasi dan lebih menyenangkan.

3. Bagi Siswa, membantu siswa untuk memahami materi Hiragana dengan memberikan pengalaman belajar melalui multimedia interaktif serta kegiatan pembelajaran yang menarik.
4. Bagi sekolah, dapat dijadikan sebagai fasilitas pembelajaran untuk menambah sarana pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Jepang di sekolah.