

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dalam proses belajar mengajar guru memegang peranan penting untuk mencapai tujuan pembelajaran. Oleh karena itu guru hendaknya memiliki pengetahuan yang memadai tentang ilmu pengetahuan yang digelutinya. Hal ini sejalan dengan pendapat Kosadi Hidayat yang berbunyi “ Dalam proses interaksi guru berperan sebagai direktur belajar atau fasilitator belajar. Sebagai direktur belajar, guru memiliki tugas dan kewajiban untuk membimbing dan mengarahkan siswa dalam proses belajar mengajar sehingga dapat mencapai tujuan yang telah dirumuskan. Sebagai fasilitator belajar, guru berkewajiban untuk memberikan kemudahan belajar kepada siswa” (Kosadi Hidayat, 1991 : 35)

Guru harus memilih dan menetapkan strategi belajar yang tepat sesuai dengan kemampuan dan karakter siswa, lingkungan yang tersedia serta situasi pada saat proses belajar mengajar berlangsung. Bertitik tolak dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa interaksi guru dan siswa dalam proses belajar mengajar tidak harus didominasi oleh guru, melainkan harus bertumpu pada siswa, guru hanya bertugas sebagai pembimbing, pengawas dan pengarah kegiatan siswa.

Dalam sistem pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang berfungsi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi sebagai alat penyalur pesan. Media tersebut selain

dapat digunakan oleh guru, harus dapat digunakan oleh siswa, sehingga dalam kondisi tertentu media tersebut dapat mewakili kehadiran guru.

Dalam pembelajaran bahasa, guru dapat menerapkan beberapa metode atau teknik pengajaran. Dalam hal ini guru hendaknya dapat menggunakan teknik yang bervariasi agar kegiatan belajar dapat menarik, menantang dan menggairahkan. Seorang guru yang kreatif akan selalu bergerak ke arah perbaikan hasil pendidikan dan berusaha menciptakan pembelajaran yang efektif sehingga mencapai tujuan yang telah diterapkan.

Pada tahun 1965 – 1970, pendekatan sistem (system approach) mulai tampak pengaruhnya ([www.media pembelajaran dan proses belajar mengajar berita.penabur.org](http://www.media_pembelajaran_dan_proses_belajar_mengajar_berita.penabur.org)). Tujuan pendekatan sistem ini adalah penggunaan media sebagai bagian integral dalam program pembelajaran. Guru-guru mulai merumuskan tujuan pembelajaran berdasarkan tingkah laku siswa. Sehingga lahirlah konsep penggunaan multimedia dalam kegiatan pembelajaran.

Oleh karena itu penulis akan mencoba membuat sebuah media interaktif pembelajaran buku pelajaran Sakura 2 yang ditujukan kepada pembelajar bahasa Jepang tingkat SMA kelas 2. Dalam buku materi Sakura 2 tidak semua orang dapat mempelajarinya dengan cepat, ada yang daya tangkapnya rendah atau daya nalarnya kurang. Mungkin Pendidik (guru) harus mengetahui dan memahami tentang siswanya, mengapa siswa kualitas pemahamannya rendah? Salah satu penyebab rendahnya kualitas pemahaman siswa khususnya dalam bahasa Jepang adalah dalam

pembelajaran bahasa Jepang guru terlalu berkonsentrasi pada hal-hal yang prosedural dan mekanistik seperti pembelajaran berpusat pada guru, konsep bahasa Jepang sering disampaikan secara informatif.

### **B. Rumusan dan Batasan Masalah**

Masalah dalam penelitian ini penulis rumuskan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah merancang e-learning.
2. Bagaimanakah menerapkan e-learning pembelajaran bahasa Jepang bagi siswa SMA.
3. Bagaimana hasil belajar setelah menerapkan metode e-learning.
4. Bagaimana tanggapan pembelajar setelah belajar dengan menggunakan metode e-learning.

### **C. Pembatasan Masalah**

Mengenai masalah dalam penelitian ini, maka penulis membatasinya pada hal-hal berikut ini :

1. Penelitian ini hanya akan meneliti tentang penerapan metode e-learning sebagai media pembelajaran bagi siswa SMA.
2. Penelitian ini hanya akan meneliti tentang bagaimana tingkat kemampuan pembelajar menggunakan media e-learning.

#### **D. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menjawab seluruh permasalahan yang telah dirumuskan diatas. Tujuan khusus dari penelitian ini penulis rumuskan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui fungsi, penggunaan media e-learning sebagai media pembelajaran interaktif.
2. Untuk mengetahui bagaimanakah tingkat kemampuan siswa setelah menggunakan metode media e-learning.

Adapun manfaat yang ingin diperoleh berdasarkan tujuan penelitian ini adalah :

1. Dapat memberikan informasi tentang pelajaran bahasa Jepang tingkat SMA, tentang bahasa Jepang.
2. Memberikan kemudahan dalam mempelajari bahasa Jepang dimana saja dan kapan pun asalkan ada komputer dan connect dengan internet dan sebagai media yang interaktif dan menyenangkan.

#### **E. Anggapan Dasar**

Asumsi-asumsi yang digunakan adalah bahwa belajar itu tidak harus terfokus di kelas saja, belajar bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas oleh jarak dan waktu.

## **F. Hipotesis**

Berdasarkan anggapan dasar penelitian diatas maka dirumuskan hipotesis penelitian, yaitu bahwa e-learning dapat memudahkan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang dimana saja, kapan saja dan tidak terbatas dengan ruang, waktu dan jarak.

## **G. Metode Penelitian**

### **1. Jenis Metode**

Metode penelitian adalah suatu cara pendekatan penelitian yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah yang dihadapi. Dalam penelitian ini penulis menggunakan metode kuasi eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding (Suharsimi Arikunto, 1990 : 279). Dengan demikian metode ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan penerapan media pembelajaran melalui multimedia e-learning dalam pembelajaran bahasa Jepang bagi siswa SMA.

### **2. Populasi dan Sampel Penelitian**

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah siswa SMA kelas 2 di SMA Negeri 27 Bandung.

## H. Landasan Teori

Pada bab ini penulis akan mengemukakan mengenai definisi e-learning dan komponen-komponennya, media pembelajaran, multimedia, internet dan sekilas tentang materi bahasa Jepang tingkat SMA.

### 1. Definisi dan Komponen E - Learning

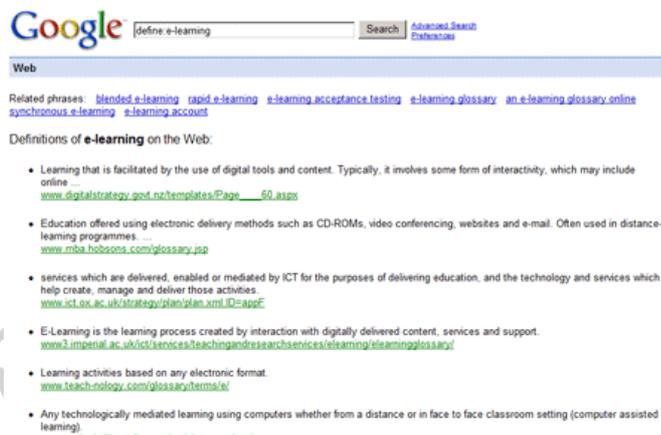
Kita mulai dengan definisi. Istilah e-learning atau eLearning mengandung pengertian yang sangat luas, sehingga banyak pakar yang menguraikan tentang definisi e-Learning dari berbagai sudut pandang. Salah satu definisi yang dapat diterima oleh banyak pihak misalnya dari *E. Hartley [Hartley, 2001]* yang menyatakan :

*E - Learning merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet , intranet atau media jaringan komputer lainnya.*

Learnframe.com adalah Glossary of eLearning Terms menyatakan definisi yang lebih luas bahwa :

*eLearning adalah system pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, komputer jaringan atau komputer standalone.*

Contoh gambar dari e-learning yang di ambil dari situs search engine google :



Dari gambar di atas bisa disimpulkan dari berbagai definisi :

- Metode belajar mengajar baru yang menggunakan jaringan komputer dan internet.
- Tersampainya bahan ajar ( konten ) melalui media elektronik. Otomatis bentuk bahan ajar juga dalam bentuk elektronik ( digital ).
- Adanya system dan aplikasi elektronik yang mendukung proses belajar dan mengajar.

Kesimpulan definisi di atas sering digunakan untuk membuat bagan komponen e-Learning. Dengan kata lain, komponen yang membentuk e-Learning adalah :

- **Infrastruktur e-Learning** : Infrastruktur e-Learning dapat berupa personal komputer (PC), jaringan komputer, internet dan perlengkapan multimedia. Termasuk didalamnya peralatan

teleconference apabila kita memberikan layanan synchronous learning melalui teleconference.

- **System dan aplikasi e-Learning** : Sistem perangkat lunak yang memvisualisasikan proses belajar mengajar konvensional. Bagaimana manajemen kelas, pembuatan materi atau konten, forum diskusi, system penilaian (rapor), system ujian online, dan segala fitur yang berhubungan dengan manajemen proses belajar mengajar. System perangkat lunak tersebut sering disebut dengan *Learning Management System (LMS)*. LMS banyak yang opensource sehingga kita bisa memanfaatkan dengan mudah dan murah untuk di bangun di sekolah atau universitas kita.
- **Konten e-Learning** : Konten atau bahan ajar yang ada pada e-Learning system (*Learning Management System*). Konten dan bahan dasar ini bisa dalam bentuk *multimedia-based Content* (konten berbentuk multimedia interaktif) atau *text-based Content* (konten berupa text seperti buku pelajaran biasa). Biasa dalam disimpan dalam Learning Management System ( LMS ) sehingga bisa dijalankan siswa kapanpun dan dimanapun.

Sedangkan *actor* yang ada dalam pelaksanaan e-Learning boleh dikatakan sama dengan proses belajar mengajar konvensional, yaitu adanya perlu adanya **guru (instruktur)** yang membimbing, **siswa**

yang menerima bahan ajar dan **administrator** yang mengelola administrasi dalam proses belajar mengajar.

### Komponen e-Learning

- **e-Learning System** (Rumah)
  - Learning Management System (LMS)
  - Situs Portal/Blog
- **e-Learning Content** (Isi)
  - Multimedia-based Content
  - Text-based Content
- **Infrastructure** (Peralatan)
  - Server and Client (PC)
  - Network Media
  - Teleconference

Student

Lecturer

Admin

## 2. Definisi Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *Medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara, atau pengantar. Tetapi secara lebih khusus, pengertian media dalam proses pembelajaran diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal. Media juga dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa, sehingga dapat terdorong terlibat dalam proses pembelajaran. Gagne mengartikan media sebagai berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang siswa

untuk belajar. Heinich, Molenda, Russel (1996:8) menyatakan bahwa :  
“A medium (plural media) is a channel of communication, example include film, television, diagram, printed materials, komputers, and instructors. (Media adalah saluran komunikasi termasuk film, televisi, diagram, materi tercetak, komputer, dan instruktur). AECT (Assosiation of Education and Communication Technology, 1977), memberikan batasan media sebagai segala bentuk saluran yang dipergunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi. NEA (National Education Assosiation) memberikan batasan media sebagai bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak, audio visual, serta peralatanya.

Dari berbagai batsan di atas dapat dirumuskan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk meyalurkan pesan dan dapat merangsang pikiran, dapat membangkitkan semangat, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses pembelajaran pada diri siswa.

### 3. Definisi Internet

Internet yang merupakan kepanjangan dari Interconection Networking atau juga yang telah menjadi International Networking merupakan suatu jaringan yang menghubungkan komputer di seluruh dunia tanpa dibatasi oleh jumlah unit menjadi satu jaringan yang bisa mengakses satu sama lain. Dengan internet tersebut, satu komputer dapat

berkomunikasi secara langsung dengan komputer lain di berbagai belahan dunia. Satu hal yang merupakan kelebihan internet dibanding media lainnya adalah dalam hal ini internet dapat menembus batas ruang dan waktu. Internet juga dapat menembus dimensi kehidupan pemakainya.

Internet identik dengan cyberspace atau dunia maya. Dysson (dalam Wahyono, 2005: 23) memberikan suatu definisi cyberspace merupakan suatu ekosistem bioelektronik yang ada dimanapun ada telepon, kabel coaxial, fiber optik, atau elektromagnetik waves. Hal ini berarti bahwa tidak ada yang tahu pasti seberapa luas internet secara fisik, tetapi sebagai acuan, di tahun 2001 saja sebanyak 135 negara telah mempunyai akses, 54 kota di dunia adalah host utama dan hampir 72 juta orang melakukan koneksi terhadap dunia tersebut setiap hari. Teknologi internet pada hakikatnya merupakan perkembangan dari teknologi komunikasi generasi sebelumnya. Media seperti radio, televisi, video, multimedia, dan media lainnya telah digunakan dan dapat membantu meningkatkan mutu pendidikan. Apalagi media internet yang memiliki sifat interaktif, bisa sebagai media masa dan interpersonal, dan gudangnya sumber informasi dari berbagai penjuru dunia, sangat dimungkinkan menjadi media pendidikan lebih unggul dari generasi sebelumnya. Oleh karena itu, Khoe Yao Tung (dalam Isjoni, 2007: 15) mengatakan bahwa setelah

kehadiran guru dalam arti sebenarnya, internet akan menjadi suplemen dan komplemen dalam menjadikan wakil guru yang memiliki sumber belajar yang penting di dunia. Menurut Budi Rahardjo, manfaat internet bagi pendidikan adalah dapat menjadi akses sumber informasi, akses kepada nara sumber, dan sebagai media kerja sama. Akses kepada sumber informasi yaitu sebagai perpustakaan online, sumber literatur, akses hasil-hasil penelitian, dan akses kepada materi kuliah. Akses kepada narasumber bisa dilakukan komunikasi tanpa harus bertemu secara fisik. Sedangkan sebagai media kerjasama internet bisa menjadi media untuk melakukan penelitian bersama atau semacam membuat semacam makalah bersama.

4. Sekilas tentang buku pelajaran bahasa Jepang “SAKURA 2” tingkat satuan SMA

Dalam rangka mengantisipasi kebutuhan para guru dan siswa, serta turut mendukung pelaksanaan kurikulum berbasis kompetensi (KBK), pada tahun 2007 telah diterbitkan Buku Pelajaran Bahasa Jepang Bagi Siswa SMA pada program bahasa. Namun, sejalan dengan perkembangan pendidikan bahasa Jepang yang meningkat cukup signifikan terutama pendidikan bahasa Jepang pada program pilihan di SMA, kebutuhan akan buku pelajaran yang sesuai untuk program pilihan pun menjadi semakin mendesak. Oleh karena itu, pada tahun 2008 The Japan Foundation, Jakarta bekerjasama dengan Direktorat

pembinaan SMA, Ditjen. Manajemen Dikdasmen, Depdiknas melaksanakan penyusunan Buku Pelajaran Bahasa Jepang SMA untuk Program Pilihan.

