BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berlakunya kurikulum 2004 berbasis kompetensi, yang telah direvisi melalui Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menuntut perubahan paradigma dalam pendidikan dan pembelajaran, khususnya jenjang pendidikan formal. Perubahan tersebut terjadi pada orientasi pembelajaran yang semula berpusat pada guru beralih menjadi berpusat pada murid. Perubahan juga terjadi dalam metodologi pembelajaran yang semula lebih didominasi dengan metode ekspositori, berganti kearah metode partisipatori. Selain itu perubahan juga terjadi dalam pendekatan pengajaran, yang semula lebih banyak bersifat tekstual berubah menjadi kontekstual. Semua perubahan tersebut dimaksudkan untuk memperbaiki mutu pendidikan, baik dari segi proses maupun hasil pendidikan. Sejalan dengan hal itu, UU nomor 16 tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru. Guru dituntut dalam setiap pengajaran untuk mampu menyajikan materi dengan berbagai metode dan alat bantu yang efektif dan efisien dalam mencapai tujuan pembelajaran serta bertanggung jawab atas penyelenggaraan pembelajaran. Oleh karena tuntutan tersebut, ditahun-tahun belakangan ini telah terjadi pergeseran paradigma dalam pembelajaran ke arah paradigma konstruktivisme. Menurut pandangan konstruktivisme, pengetahuan tidak begitu saja bisa ditransfer oleh guru kepikiran siswa, tetapi pengetahuan dikonstruksi didalam pikiran siswa itu sendiri. Guru bukanlah satu-satunya sumber belajar bagi siswa (*teacher centered*), tetapi hal yang lebih diharapkan

adalah pembelajaran berpusat pada siswa (*student centered*). Dalam kondisi seperti ini, guru/pengajar lebih banyak berfungsi sebagai fasilitator pembelajaran. Siswa/pebelajar sebaiknya secara aktif berinteraksi dengan sumber belajar, berupa lingkungan. Lingkungan yang dimaksud menurut Arsyad (2002) adalah guru itu sendiri, siswa lain, kepala sekolah, petugas perpustakaan, bahan atau materi, dan berbagai sumber belajar serta fasilitas yang ada.

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah suatu proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan pembelajaran, dari sumber pesan melalui saluran/media tertentu kepada penerima pesan, yang dalam hal ini adalah siswa/pebelajar. Penyampaian pesan ini bisa dilakukan melalui simbol-simbol komunikasi berupa simbol-simbol verbal dan non-verbal atau visual, dan selanjutya ditafsirkan oleh penerima pesan (Criticos, 1996). Adakalanya proses penafsiran tersebut berhasil dan terkadang mengalami kegagalan. Kegagalan ini bisa saja disebabkan oleh beberapa faktor, misalnya adanya hambatan psikologis yang menyangkut minat, sikap, kepercayaan, inteligensi dan pengetahuan, sedangkan hambatan fisik berupa kelelahan, keterbatasan daya alat indera, dan kondisi kesehatan penerima pesan. Faktor lain yang juga berpengaruh adalah hambatan kultural seperti perbedaan adat istiadat, norma-norma sosial, kepercayaan dan nilai-nilai panutan, selain itu adanya hambatan lingkungan yaitu hambatan yang ditimbulkan oleh situasi dan kondisi keadaan sekitar (Sadiman, dkk., 1990).

Untuk mengatasi kemungkinan hambatan-hambatan yang terjadi selama proses penafsiran dan agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif, sedapat mungkin dalam penyampaian pesan dibantu dengan menggunakan media

pembelajaran. Diharapkan dengan pemanfaatan sumber belajar berupa media pembelajaran, proses komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar berlangsung lebih efektif dan efisien (Gagne, 1985).

Perkembangan ilmu dan teknologi yang bergerak dinamis semakin mendorong usaha-usaha kearah pembaharuan dalam memanfaatkan hasil-hasil teknologi dalam pelaksanaan pembelajaran. Dengan kemajuan teknologi tersebut, media pembelajaran memiliki posisi sentral dalam proses belajar dan memainkan peran yang cukup penting untuk mewujudkan kegiatan belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Penggunaan media pembelajaran dikaitkan dengan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media, yang mungkin tidak mampu dilakukan oleh guru. Dengan kehadiran media pembelajaran maka posisi guru bukan lagi sebagai satu-satunya sumber belajar, tetapi sebagai fasilitator. Bahkan pada saat ini media telah diyakini memiliki posisi sebagai sumber belajar yang menyangkut keseluruhan lingkungan di sekitar pebelajar.

Ketersediaan media berikut pemanfaatannya masih menjadi masalah yang sering ditemukan dalam pembelajaran dikelas. Ketersediaan media, dirasakan masih sangat kurang dan membuat para pengajar menggunakan media secara minimal. Banyak ditemukan dilapangan bahwa media yang sering digunakan adalah media cetak (diktat, modul, *handout*, buku teks, majalah, surat kabar, dan sebagainya). Jika memakai alat bantu pengajaran maka yang sering digunakan adalah alat bantu yang seperti papan tulis/*white board* dan kapur/spidol. Sedangkan media audio dan visual yang digunakan seperti kaset audio, siaran TV/Radio, video/film, sedangkan untuk media elektronik adalah komputer, internet dan masih belum secara intensif dimanfaatkan. Dalam hal memanfaatkan

media, yang sering dipakai adalah media cetak, karena mudah untuk dikembangkan maupun dicari dari berbagai sumber. Namun, kebanyakan media cetak sangat tergantung pada simbol *verbalisme* (kata-kata) yang bersifat sangat abstrak, sehingga menuntut kemampuan abstraksi yang sangat tinggi dari pebelajar, hal ini dapat menyulitkan siswa. Selain hal diatas, dalam pemanfaatan media, diperlukan kreativitas pengajar dan pertimbangan instruksional yang matang. Kenyataan yang sering terlihat adalah, banyak pengajar menggunakan media pembelajaran "seadanya" tanpa pertimbangan pembelajaran *(instructional consideration).*

Efektivitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh faktor metode dan media pembelajaran yang digunakan. Keduanya saling berkaitan, dimana pemilihan metode mengajar akan berpengaruh terhadap jenis media yang akan digunakan. Kesesuaian diantara keduanya mewujudkan pencapaian tujuan pembelajaran. Oleh karena itu dalam pemilihan media, hal yaang perlu diperhatikan adalah: konteks pembelajaran, karakteristik pebelajar, dan tugas atau respon yang diharapkan dari pebelajar (Arsyad, 2002). Selanjutnya Hamalik (2002: 20) mengungkapkan bahwa penggunaan media pengajaran sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran). Kehadiran media dalam pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman siswa, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan mendapatkan informasi.

Guru diharapkan sanggup menciptakan proses pembelajaran yang berkualitas tinggi sehingga mampu menghasilkan prestasi belajar siswa Arikunto (1993:38).

Guru dituntut memiliki pengetahuan tentang prinsip-prinsip belajar sebagai dasar untuk merancang kegiatan pembelajaran dengan memilih media pembelajaran, merumuskan tujuan, memilih bahan, memilih metode/pendekatan dan sebagainya. Selain itu guru juga dituntut secara terus menerus memantau hasil belajar yang telah dicapai siswa, mengevaluasi kegiatan pembelajaran dan selalu berusaha meningkatkannya.

Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan kwalitas pengajarannya adalah dengan penggunaan media pembelajaran interaktif. Keberadaan media pembelajaran interaktif dapat membuat suasana proses belajar mengajar yang berbeda dalam kelas, karena materi yang dulunya diajarkan dengan ceramah yang bersifat monoton dapat divariasikan dengan menampilkan tayangan berupa integrasi teks, suara, gambar bergerak dan video. Hal ini tentunya akan membuat siswa menjadi tertarik dengan materi yang diajarkan. Sejalan dengan itu, penelitian pendukung dari hasil penelitian Zulaikha (2009), menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dalam bentuk animasi meningkatkan motivasi belajar siswa, meningkatkan antusiasme terhadap materi karena media pembelajaran interaktif melibatkan pebelajar dan meningkatkan ketekunan serta keinginan untuk mencari sumber tambahan pengetahuan baru terkait isi pelajaran yang sedang berlangsung. Amru Salam (2011) menyatakan dalam hasil penelitiannya bahwa media pembelajaran interaktif terbukti keefektitasannya dalam meningkatkan prestasi belajar pebelajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapatlah dikatakan bahwa kehadiran media pembelajaran interaktif merupakan komponen penting dalam proses pembelajaran

agar proses tersebut berlangsung efektif dan bermanfaat serta dapat meningkatkan motivasi dan prestasi siswa.

Pembelajaran bahasa jepang, pada prinsipnya sama halnya dengan pembelajaran bahasa lainnya. Asano (1981:73) menyebutkan bahwa tujuan akhir pembelajaran bahasa jepang adalah mampu mengkomunikasikan semua ide dan gagasan dengan menggunakan bahasa jepang baik secara lisan maupun tulisan. Dalam berkomunikasi , dituntut untuk menguasai empat (4) aspek keterampilan berbahasa yaitu: (1) keterampilan berbicara, (2) keterampilan mendengarkan, (3) keterampilan membaca dan (4) keterampilan menulis.

Setiap bahasa memiliki ciri khas kebahasaannya. Demikian juga halnya bahasa jepang. Salah ciri khas bahasa jepang adalah jenis hurufnya. Jenis huruf dalam bahasa jepang ada 3 jenis, yaitu huruf hiragana, huruf katakana dan huruf kanji. Untuk pebelajar pemula, diawal belajar bahasa jepang hal yang dipelajari adalah mempelajari huruf hiragana. Bagaimana menulis huruf demi huruf, menurut aturan dan kaidah-kaidah yang terdapat dalam tata cara penulisan, kemudian membaca huruf demi huruf dalam sebuah kata, kalimat dan akhirnya dalam satu wacana. Huruf Hiragana pada dasarnya berjumlah 46 huruf saja, akan tetapi karena ke-khusus-an bentuknya, urutan, bentuk pengembangan dan bunyi-bunyi pengembangan serta aturan-aturan penulisannya, banyak pebelajar mengalami kesulitan dalam mempelajarinya.

Tarigan (dalam Oktora 2008 :1) mengatakan bahwa keterampilan berbahasa yang paling mudah dan relatif mudah adalah keterampilan menyimak dan keterampilan berbicara, sedangkan keterampilan yang paling sukar dan relatif sukar adalah keterampilan menulis dan membaca. Pendapat tersebut sejalan

dengan kendala yang ditemukan penulis ketika melakukan pengamatan lapangan dibeberapa sekolah SMA di medan yang menyelenggarakan pembelajaran Bahasa Jepang. Sebagian besar pengajar sudah menggunakan dan memanfaatkan media pembelajaran dalam mengajar huruf hiragana di kelas. Media pembelajaran yang dimanfaatkan ketika mengajarkan huruf hiragana adalah media kartu huruf, media gambar.

Kesulitan yang dialami para pebelajar pada umumnya adalah sukar dalam menghapal, menulis dan membaca huruf-huruf yang sudah dipelajari, sementara pembelajaran bahasa jepang menuntut penguasaan dalam menulis dan membaca huruf hiragana. Hal ini menyebabkan pembelajaran berjalan lambat dan terganggu, bahkan sering tidak dapat dilanjutkan menuju materi selanjutnya. Pembelajaran jika dilanjutkan tetap akan mengulang kembali pelajaran membaca dan menulis huruf hiragana. Hal ini disebabkan materi pelajaran bahasa jepang memakai buku pelajaran yang menggunakan huruf tersebut. Hal lain yang menjadi kendala dalam pembelajaran huruf hiragana adalah kurangnya alokasi waktu untuk pebelajar dalam berlatih dikelas, bentuk dan model latihan yang belum menemukan format yang tepat dalam berlatih apakah berlatih secara kelompok, maupun berlatih mandiri dan terarah.

Melihat realita tersebut, maka disebarlah angket tentang analisis kebutuhan. Hasil penelusuran angket yang disebarkan kepada guru-guru bahasa jepang diwilayah provinsi sumatera utara dan guru-guru di SMA Sutomo 1 Medan berjumlah 50 orang, menunjukan bahwa 98 % para guru membutuhkan media pembelajaran interaktif dalam proses pembelajaran dengan harapan agar proses pembelajaran berjalan lebih efektif. Selain hasil angket tersebut, dari hasil

wawancara dengan guru-guru bahasa jepang diwilayah MGMP sumatera utara, pada umumnya para guru mengaku kesulitan memperoleh media pembelajaran yang efektif khusus untuk latihan huruf hiragana. Selain angket yang disebar kepada para guru, angket juga disebar kepada 50 orang siswa yang diambil sebagai sampel di SMA Sutomo 1 Medan, hasil angket menyatakan 100 % siswa membutuhkan media pembelajaran interaktif yang dapat mereka jadikan sebagai sarana pembelajaran secara individual.

Perkembangan teknologi komputer saat ini, terutama dalam bidang perangkat lunak sangat mendukung terciptanya multimedia pembelajaran yang beraneka ragam dalam bentuk aplikasi-aplikasi dan pengembangannya. Aplikasi-aplikasi yang terdapat pada komputer dapat dijadikan multimedia pembelajaran yang memuat materi pembelajaran secara tekstual, audio maupun visual. Binanto (2010:3) menyatakan bahwa multimedia pembelajaran dipandang sebagai alat bantu yang menyenangkan, karena memilki kekayaan elemen-elemen dan kemudahan dalam penggunaannya. Aplikasi dalam komputer juga memilki banyak konten yang bervariasi, sehingga bisa dijadikan sebagai salah satu komponen penting dalam proses pembelajaran. Salah satu perangkat lunak yang mendukung dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif adalah ***Visual Basic 2005***.

B. Identifikasi Masalah

Adapun masalah-masalah yang ditemukan dilapangan selama proses pembelajran bahasa jepang selama ini adalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran bahasa jepang sudah memakai media, akan tetapi pembelajaran dengan media interaktif masih kurang sehingga proses pembelajaran kurang berjalan dengan baik dan berdampak terhadap penguasaan belajar dan hasil belajar siswa.
2. Hasil belajar dan kemampuan siswa dalam menguasai tulisan huruf hiragana memerlukan waktu yang sangat lama, sehingga hal ini mengganggu proses pembelajaran ketahap selanjutnya. Tidak jarang, materi pembelajaran menjadi berlangsung lambat dan sulit karena penguasaan akan huruf hiragana belum sesuai dengan yang diharapkan. Latihan-latihan untuk huruf hiragana, masih bersifat manual dalam bentuk penugasan, sehingga dipandang sebagai beban pelajaran bagi siswa.
3. Guru mengajar masih dengan metode klasikal, dimana kecepatan mengajar dan belajar ditentukan oleh guru.
4. Masih belum ada media interaktif dalam pemberian tugas dan latihan-latihan.
5. Alokasi waktu (tatap muka) untuk pelajaran bahasa jepang yang sedikit .
6. Motivasi dan minat siswa yang menurun ketika mengalami kesulitan belajar.
7. Sulitnya memperoleh media interaktif pembelajaran bahasa jepang.

C. Pembatasan Masalah

Masalah-masalah yang sudah teridentifikasi seperti uraian diatas, menunjukan perlunya pengadaan sebuah media interaktif dalam pembelajaran bahasa jepang sebagai salah satu solusi untuk mengatasi masalah-masalah yang

sudah teridentifikasi. Mengingat keterbatasan yang ada pada peneliti, baik dari segi kemampuan, waktu dan biaya maka pengembangan bahan pembelajaran dengan menggunakan media interaktif ini dibatasi pada ruang lingkup yang dapat dijangkau oleh peneliti.

Adapun yang menjadi ruang lingkup dari pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Materi pelajaran yang dikembangkan hanya meliputi kompetensi dasar "Menulis dan membaca kata, frasa dan kalimat dengan huruf, ejaan dan tanda baca yang tepat pada kelas XI jurusan Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) SMA semester ganjil tahun ajaran 2012 /2012".
2. Media pembelajaran yang dikembangkan hanya dalam bentuk media pembelajaran interaktif yang aplikasinya dibuat dengan ***Software ProgramVisual Basic 2005.***
3. Analisis kebutuhan hanya dilakukan di SMA Sutomo 1 Medan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran interaktif ***VISUAL BASIC 2005*** agar memenuhi syarat sebagai media pembelajaran yang baik?
2. Bagaimana efektifitas pemakaian media pembelajaran interaktif ***VISUAL BASIC 2005*** yang dihasilkan, dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam membaca huruf *hiragana* ?

3. Apakah media pembelajaran interaktif ***VISUAL BASIC 2005*** yang dihasilkan lebih efektif dibandingkan dengan pemakaian media kartu huruf terhadap hasil belajar membaca huruf *hiragana* dalam pembelajaran Bahasa Jepang?

E. Tujuan Pengembangan

Pengembangan ini bertujuan untuk :

1. Menghasilkan Media Pembelajaran Interaktif yang berkualitas, dan memenuhi syarat sebagai media pembelajaran yang baik.
2. Mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif ***VISUAL BASIC 2005*** yang dihasilkan, dalam pembelajaran bahasa jepang.
3. Meningkatkan hasil belajar membaca huruf hiragana dalam pembelajaran bahasa jepang.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat pengembangan ini secara praktis adalah sebagai berikut:

1. Dapat membantu pebelajar dalam memahami materi pelajaran Bahasa Jepang dengan pembelajaran yang interaktif, menarik, dan menyenangkan bagi setiap pebelajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar.
2. Sebagai salah satu alternatif dalam pemanfaatan media pembelajaran yang disesuaikan dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sehingga pembalajaran dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja tanpa harus menuntut adanya kehadiran guru secara fisik.

Secara teoritis manfaat pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Membangkitkan minat mahasiswa untuk melanjutkan penelitian tentang pengembangan dan termotivasi untuk mengembangkan media pembelajaran alternatif yang mudah, singkat, menyenangkan dan murah.
2. Diharapkan konsep pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran interaktif dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan akhirnya pembelajaran akan menjadi lebih berkualitas.
3. Dapat disosialisasikan untuk proses pembelajaran pada mata pelajaran lainnya.
4. Meningkatkan hasil belajar dalam hal kemampuan membaca huruf hiragana dalam pembelajaran Bahasa Jepang.

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED
THE Character Building UNIVERSITY