

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembangunan pendidikan nasional harus didasarkan pada paradigma membangun manusia Indonesia seutuhnya yang dapat mengaktualisasikan potensi dan dimensi kemanusiaan secara optimal. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan. Pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Teknologi pendidikan merupakan pengembangan, penerapan dan penilaian sistem-sistem, teknik dan alat bantu untuk memperbaiki dan meningkatkan proses belajar manusia. Disini diutamakan proses belajar itu sendiri di samping alat-alat yang dapat membantu proses belajar. Tujuan dari teknologi pendidikan yang dikembangkan untuk memecahkan persoalan belajar manusia atau dengan kata lain mengupayakan agar manusia (peserta didik) dapat belajar dengan mudah dan mencapai hasil secara optimal.

Hal-hal yang berkenaan dengan pengembangan dan pemanfaatan media pendidikan untuk pembelajaran, memenuhi tuntutan kompetensi guru terkait dengan penguasaan media pembelajaran seperti yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen serta Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.

Dalam UU tersebut dinyatakan bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan: (1) Memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran yang diampu; dan (2) Berkomunikasi secara efektif, empatik dan santun dengan peserta didik. Kemudian pada Permendiknas No. 16 Tahun 2007 dinyatakan bahwa guru harus memiliki kemampuan menggunakan media pembelajaran dan sumber belajar yang relevan dengan karakteristik peserta didik dan mata pelajaran yang diampu untuk mencapai tujuan pembelajaran secara utuh.

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 45 Tahun 2015 Tentang Perubahan Atas Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 68 Tahun 2014 Tentang Peran Guru Teknologi Informasi dan Komunikasi dan Guru Keterampilan Komputer dan Pengelolaan Informasi dalam Implementasi Kurikulum 2013 Pasal 6 ayat 3 berbunyi bahwa Guru TIK melaksanakan layanan/fasilitasi TIK kepada sesama guru pada SMP/MTs, SMA/MA, SMK/MAK, atau yang sederajat dalam rangka: a) pengembangan sumber belajar dan media pembelajaran; b) persiapan pembelajaran; c) proses pembelajaran; d) penilaian pembelajaran; dan e) pelaporan hasil belajar.

Media pembelajaran merupakan alat atau perantara untuk menyalurkan informasi saat kegiatan pembelajaran demi tercapainya tujuan pendidikan. Media tidak dapat dipisahkan dari kegiatan belajar mengajar agar tercapai tujuan pendidikan dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berguna untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa. Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk menyampaikan suatu gagasan atau pesan, agar pembelajar dapat belajar dengan efektif dan efisien.

Media visual atau media grafis adalah media yang berbasis visual yang berguna untuk menumbuhkan minat belajar siswa. Media visual berupa gambar, lukisan atau foto, diagram, peta, grafik seperti tabel dan chart. Kelebihan dari media visual atau grafis ialah lebih menarik perhatian siswa karena mempermudah pemahaman siswa dengan cara dapat merepresentasikan simbolis suatu objek. Media grafis juga mudah dibuat dengan menggunakan bahan-bahan yang ada di sekitar, karena itu biayanya juga tidak terlalu mahal.

Macromedia flash merupakan aplikasi yang digunakan untuk melakukan desain dan membangun perangkat presentasi, publikasi, atau aplikasi lainnya yang membutuhkan ketersediaan sarana interaksi dengan penggunaannya. Proyek yang dibangun dengan *flash* bisa terdiri atas teks, gambar, animasi sederhana, video, atau efek-efek khusus lainnya. *Macromedia flash* merupakan aplikasi interaktif dengan berbagai kelebihan. Beberapa faktor yang mendukung kepopuleran *flash* antara lain adalah memiliki format grafis berbasis vektor, kapasitas file hasil yang kecil, memiliki kemampuan tinggi dalam mengatur interaktivitas program, memiliki kelengkapan fasilitas dalam melakukan desain, dan sebagainya.

Dampak dari berkembangnya IPTEK adalah masuknya bahasa asing dalam dunia pendidikan sebagai cara untuk mengembangkan kemampuan komunikasi baik secara lisan maupun tulisan. Dari berbagai macam bahasa asing yang masuk, salah satunya ialah bahasa Jepang. Untuk menunjang kelancaran peserta pelatihan berkomunikasi bahasa Jepang, setiap peserta dituntut mempelajari huruf-huruf Jepang. Dalam bahasa Jepang terdapat berbagai macam huruf yang harus dipelajari, yaitu *romaji*, *hiragana*, *katakana* dan *kanji*.

Pembuatan media pembelajaran ini bertujuan untuk membantu mempermudah dalam mempelajari huruf *hiragana* dan *katakana* dalam hal pelafalan dan bentuk hurufnya. Media ini dikembangkan melalui tahapan-tahapan, yaitu analisis kebutuhan, desain, pembuatan model media pembelajaran dan uji kelayakan model media pembelajaran. Analisis kebutuhan dilakukan dengan menentukan materi media pembelajaran yaitu mempelajari huruf Jepang khususnya bentuk tulisan huruf *hiragana*, terdiri dari huruf dasar, huruf tambahan dan huruf gabungan. Media ini berbasis multimedia yang menggabungkan teks, suara, gambar, animasi dan video.

Penggunaan media tulisan sangat berperan penting dalam melakukan komunikasi. Dalam mempelajari bahasa asing, ada beberapa unsur yang harus dikuasai oleh seorang pembelajar agar mampu menguasai bahasa asing yang dipelajarinya dengan baik. Salah satu unsur itu adalah penguasaan huruf. Dalam menguasai bahasa Jepang, penguasaan huruf adalah salah satu unsur yang terbilang penting. Mempelajari huruf *hiragana*, khususnya dalam hal bentuk hurufnya bukanlah hal yang mudah. Oleh karena itu dibutuhkan suatu media yang dapat menjembatani permasalahan kesulitan mempelajari bentuk huruf *hiragana*.

Huruf *hiragana* merupakan salah satu dasar yang harus dipelajari dan dikuasai untuk dapat mengembangkan kemampuan berbahasa Jepang. Pada umumnya, pengenalan awal dalam bahasa Jepang adalah huruf-hurufnya. Dalam mempelajari huruf bahasa Jepang, hal pertama yang harus dipelajari siswa adalah mempelajari huruf *hiragana*. Huruf *hiragana* harus dipahami agar siswa lebih mudah untuk mempelajari bahasa Jepang. Namun, terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh pembelajar awal bahasa Jepang yakni mempelajari huruf *hiragana* yang berjumlah 46 huruf serta cara penulisan huruf hiragana harus sesuai dengan aturan. Terlebih lagi beberapa huruf hiragana

terlihat mirip satu sama lain. Beberapa hal tersebut yang menjadi faktor kesulitan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang lebih dalam. Dengan demikian, pengajar bahasa Jepang harus memiliki cara yang menarik agar pembelajaran bahasa Jepang menjadi mudah dan menyenangkan untuk dipelajari.

Berdasarkan hasil pra survei di LPK Jiema pada Tanggal 08 Mei 2023, langkah awal dalam belajar bahasa Jepang adalah mempelajari huruf *hiragana*, maka diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Test Awal Peserta Pelatihan pada Bulan September 2023 Kelas *Shokyuu* di LPK Jiema Kota Metro

No.	Indikator	Standar Nilai/Kategori	Jumlah Peserta	Total	Persentase
1	Menulis Huruf Hiragana あ (a), え (e), お (o)	>80 Terpenuhi	7	21	33,3%
		<80 Tidak Terpenuhi	14		66,7%
2	Menulis Huruf Hiragana た (ta), ち (chi), な (na), に (ni), ん (nu), ね (ne)	>80 Terpenuhi	7	21	33,3%
		<80 Tidak Terpenuhi	14		66,7%
3	Menulis Huruf Hiragana は (ha), ふ (fu), ほ (ho)	>80 Terpenuhi	5	21	23,8%
		<80 Tidak Terpenuhi	16		76,2%
4	Menulis Huruf Hiragana ま (ma), み (mi), む (mu), め (me)	>80 Terpenuhi	9	21	42,9%
		<80 Tidak Terpenuhi	12		57,1%
5	Menulis Huruf Hiragana や (ya), ゆ (yu), よ (yo), を (wo)	>80 Terpenuhi	4	21	19,1%
		<80 Tidak Terpenuhi	17		80,9%
Rerata		>80 Terpenuhi	6,4		
		<80 Tidak Terpenuhi	14,6		

Sumber: Data Hasil Test Awal Peserta Pelatihan, 2023

Berdasarkan tabel 1 di atas, dapat dijelaskan bahwa jumlah peserta yang mengikuti tes awal sebanyak 21 peserta. Pada indikator menulis huruf hiragana あ (a), え (e), お (o) peserta yang memenuhi nilai standar hanya 7 peserta sedangkan yang tidak terpenuhi standar nilai yaitu sebanyak 14 peserta. Pada indikator menulis huruf hiragana た (ta), ち (chi), な (na), に (ni), ん (nu), ね (ne) peserta yang memenuhi nilai standar hanya 7 peserta sedangkan yang tidak terpenuhi standar nilai yaitu sebanyak 14 peserta. Pada indikator menulis huruf hiragana は (ha), ふ (fu), ほ (ho) peserta yang memenuhi nilai standar hanya 5 peserta sedangkan yang tidak terpenuhi standar nilai yaitu

sebanyak 16 peserta. Pada indikator menulis huruf hiragana ま (ma)、み (mi)、む (mu)、め (me) peserta yang memenuhi nilai standar hanya 9 peserta sedangkan yang tidak terpenuhi standar nilai yaitu sebanyak 12 peserta. Pada indikator menulis huruf hiragana や (ya)、ゆ (yu)、よ (yo)、を (wo) peserta yang memenuhi nilai standar hanya 4 peserta sedangkan yang tidak terpenuhi standar nilai yaitu sebanyak 17 peserta.

Dalam memberikan pembelajaran huruf *hiragana*, ada beberapa unsur penting yang harus diperhatikan oleh peserta, salah satunya penulisan. Dalam penulisan, peserta terkadang sulit untuk mengikutinya. Salah satu penyebab siswa sulit memahami penulisan huruf *hiragana* adalah instruktur masih menggunakan media berupa modul konvensional dan hanya menggunakan kartu bergambar sehingga peserta pelatihan sulit untuk memahaminya. Selain itu, peserta juga masih kesulitan dalam menerapkan langkah-langkah penulisan huruf jepang terutama huruf *hiragana*. Apalagi peserta yang memiliki daya pikir dan daya serap yang kurang sangat kesulitan dalam menghafal atau mengingat bentuk-bentuk huruf jepang terutama huruf *hiragana*. Hal tersebut menyebabkan instruktur harus mengulangi penyampaian materi beberapa kali dalam proses pembelajaran di kelas. Hal seperti ini dapat menyebabkan kurang efisiennya waktu dan tenaga, disamping itu hasil yang diharapkan kurang memuaskan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti perlu mempertanyakan seberapa jauh “Pengembangan Media Pembelajaran *Macromedia Flash* dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Huruf *Hiragana* di LPK Jiema Kota Metro?”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran *macromedia flash* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf *hiragana* di LPK Jiema Kota Metro?
2. Bagaimana tingkat kevalidan media pembelajaran *macromedia flash* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf *hiragana* di LPK Jiema Kota Metro?

3. Bagaimana tingkat kepraktisan media pembelajaran *macromedia flash* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf *hiragana* di LPK Jiema Kota Metro?
4. Bagaimana tingkat keefektifan media pembelajaran *macromedia flash* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf *hiragana* di LPK Jiema Kota Metro?

C. Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan masalah yang telah ada, maka tujuan yang akan dicapai dalam penelitian adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran *macromedia flash* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf *hiragana* di LPK Jiema Kota Metro.
2. Mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran *macromedia flash* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf *hiragana* di LPK Jiema Kota Metro.
3. Mengetahui tingkat kepraktisan media pembelajaran *macromedia flash* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf *hiragana* di LPK Jiema Kota Metro.
4. Mengetahui tingkat keefektifan media pembelajaran *macromedia flash* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf *hiragana* di LPK Jiema Kota Metro.

D. Kegunaan Pengembangan Produk

Berdasarkan tujuan yang telah dipaparkan di atas adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian produk pengembangan yang diteliti:

1. Bagi peneliti

Produk pengembangan media pembelajaran *macromedia flash* dalam meningkatkan kemampuan menulis huruf *hiragana* dapat meningkatkan pengetahuan serta wawasan peneliti.

2. Bagi Peserta Pelatihan

Sebagai suatu alat untuk membantu di dalam proses pembelajaran yang dapat menciptakan suasana belajar yang nyaman dan menarik sehingga dapat meningkatkan minat belajar peserta pelatihan.

3. Bagi Instruktur

Mempermudah instruktur dalam menyampaikan materi huruf *hiragana* dan dapat menambah wawasan instruktur terhadap kebutuhan dan kelayakan media pembelajaran.

4. Bagi LPK

Menambah wawasan pihak Lembaga Pelatihan Kerja (LPK) dalam mengembangkan media pembelajaran *macromedia flash* serta meningkatkan kemampuan menulis huruf *hiragana* peserta pelatihan.

E. Spesifikasi Pengembangan Produk

Produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran huruf *hiragana* menggunakan *macromedia flash* yang memiliki spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Deskripsi bentuk media pembelajaran *macromedia flash* sebagai berikut:
 - a. Nama bahan ajar “media pembelajaran *macromedia flash*”.
 - b. Memiliki lebih dari satu media yang konvergen, seperti menggabungkan unsur audio dan visual.
 - c. Bersifat interaktif, dalam pengertian memiliki kemampuan untuk mengakomodasi respon pengguna.
 - d. Bersifat mandiri, dalam pengertian memberi kemudahan dan kelengkapan isi sedemikian rupa sehingga pengguna bisa menggunakan tanpa bimbingan orang lain.
 - e. Mampu memperkuat respon pengguna secepatnya dan sesering mungkin.
 - f. Mampu memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengontrol laju kecepatan belajarnya sendiri.
 - g. Memperhatikan bahwa peserta pelatihan mengikuti suatu urutan yang jelas dan terkendalikan.
 - h. Adanya partisipasi dari pengguna dalam bentuk respon, baik berupa jawaban, pemilihan, keputusan, percobaan dan lain-lain.
 - i. Materi yang disajikan di dalam media pembelajaran ini adalah materi Huruf *Hiragana* Jepang yang meliputi huruf dasar, huruf tambahan, dan huruf gabungan
2. Spesifikasi perangkat yang dibutuhkan untuk membuat media pembelajaran *macromedia flash*:
 - a. Perangkat keras
 - 1) Intel Pentium III minimum 800 MHz
 - 2) Memory minimum 256 MB (rekomendasi 1GB).
 - 3) Resolusi minimum 1024 x 768
 - 4) VGA minimum 16-bit display (rekomendasi 32-bit)

- 5) Sisa ruang harddisk 710 MB
 - 6) Sound card
 - 7) Speaker aktif
- b. Perangkat lunak
- 1) Windows 2000, Windows XP
 - 2) Macromedia Flash 8
 - 3) Adobe Photoshop 7.0

F. Urgensi Pengembangan

Urgensi pengembangan produk media pembelajaran *macromedia flash* ini adalah media pembelajaran yang dibuat dengan program *macromedia flash* dapat menampilkan informasi yang berupa data teks, video, animasi, audio, gambar dan sebagainya.

G. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Banyak peserta pelatihan yang merasa kesulitan mempelajari huruf *hiragana*.
2. Tahapan penulisan huruf *hiragana* sangat sulit dipahami.
3. Menulis huruf *hiragana* harus sistematis.
4. Alat bantu pembelajaran yang tersedia kurang menarik perhatian.