

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pada pelaksanaan proses pendidikan, pengembangan bahan ajar merupakan salah satu hal yang penting untuk dilakukan, karena dengan mengembangkan bahan ajar yang digunakan yang disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan capaian pembelajaran di kelas, akan memberikan hasil belajar yang lebih maksimal. Sejalan dengan pendapat Ihsan, dkk. (2023) bahwa bahan ajar merupakan bagian kelengkapan pembelajaran yang dapat membantu pendidik dan peserta didik dalam proses belajar mengajar sehingga dapat membantu dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran (Nur Ihsan et al., 2023). Maka, pengembangan bahan ajar dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dengan merancang pelaksanaan pembelajaran dengan memberikan pengalaman belajar yang berkualitas, interaktif, dan kontekstual sehingga dibutuhkan model pembelajaran inovatif yang memperkaya pengetahuan dan keterampilan siswa (Riyasni et al., 2023).

Di abad 21 ini diharapkan penggunaan dan pemanfaatan informasi dan teknologi dalam pendidikan dapat menjadi alat untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Hasibuan & Prastowo, 2019), sehingga, bahan ajar menyediakan informasi, konsep, dan materi pelajaran yang diperlukan oleh peserta didik untuk memahami topik atau keterampilan tertentu yang disusun secara sistematis yang digunakan pendidik dan peserta didik dalam proses pembelajaran (Nuryasana & Desiningrum, 2020).

Beberapa penelitian telah dilakukan dalam mengembangkan bahan ajar di berbagai bidang, seperti bahasa Indonesia (Firman et al., 2021), bahasa Jepang (Dewandono & Sutiyarti, 2022), manajemen (Febrian et al., 2023), ilmu pengetahuan alam (Kasmayanti et al., 2023), matematika (Suryaningsih & Dewi, 2021), dan bidang lainnya yang disesuaikan dengan kebutuhan pendidik, peserta didik, bahkan tujuan pendidikan saat ini di era abad 21, yang mengutamakan kemampuan 4C, yaitu (*Critical Thinking, Collaboration, Communication, and Creativity*).

Firman, dkk (2021) melakukan pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia di Perguruan Tinggi Agama Islam dengan menggunakan teks-teks keislaman pada materinya dengan tujuan untuk membiasakan mahasiswa menggunakan bahasa atau istilah-istilah yang berkaitan dengan kajian keislaman. Metode pembelajaran berbasis teks ini dilakukan terhadap unit-unit teks dengan melakukan berbagai tindakan komunikatif secara bermakna dengan menggunakan atau berkaitan dengan teks yang bermanfaat bagi kehidupan mahasiswa, secara reseptif dan produktif, secara lisan dan tulis, dalam berbagai konteks yang relevan dengan kehidupan mahasiswa, dalam bentuk kegiatan berbicara, menyimak, membaca dan menulis yang secara alamiah terintegrasi dalam kegiatan komunikatif yang bermakna. Temuannya menghasilkan pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis teks agama islam yang telah diuji validitas, efektivitas, dan kepraktisannya sesuai dengan hasil analisis kebutuhan yang telah dilakukan sebelumnya bagi mahasiswa dan pengajar. Hasil analisis menunjukkan validitas bahan ajar sebesar 88,10%, efektif karena hampir 100% mahasiswa tuntas KKM, dan praktis karena 79% mahasiswa merespon penerapan produk dengan baik, serta 79% praktisi juga merespon baik ketika diterapkan (Firman et al., 2021).

Pengembangan bahan ajar juga dilakukan oleh Febrian, dkk (2023) dalam bentuk e-book pada mata kuliah Manajemen Strategi. Pengembangan bahan ajar berbasis e-book ini dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan dan proses pembelajaran oleh pengajar yang menyesuaikan teknologi di zaman globalisasi saat ini. Selain itu, dikatakan bahwa belum terdapat bahan ajar berupa e-book pada mata kuliah Manajemen Strategi, sehingga perlu dikembangkan produk bahan ajar berbentuk e-book sebagai sumber belajar mahasiswa dalam perkuliahan. Temuan dari penelitian ini adalah menghasilkan sebuah produk baru berupa bahan ajar berbentuk e-book yang sangat mendukung dalam proses pembelajaran di mata kuliah Manajemen Strategi, sehingga dapat diikuti oleh para peneliti selanjutnya untuk dapat ikut serta mengembangkan bahan ajar yang lebih inovatif dan baru (Febrian et al., 2023).

Beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi dan informasi mengalami kemajuan yang sangat pesat, salah satu bidang yang mengalami dampak yang cukup berarti dengan perkembangan teknologi ini adalah pada bidang

pendidikan (Elyas, 2018). Kemajuan teknologi komputasi dan komunikasi telah meningkatkan paradigma pembelajaran dari pembelajaran konvensional ke pembelajaran elektronik (e-learning), dari pembelajaran elektronik ke pembelajaran seluler (*m-learning*), dan sekarang berkembang ke pembelajaran digital yang dapat diakses di manapun dan kapanpun (*u-learning*) (Alperi, 2020). Ada dua alasan pembelajaran digital perlu dikembangkan, yaitu pertama, membantu peserta didik meningkatkan literasi digital dan mempersiapkan untuk berpartisipasi aktif dalam masyarakat abad ke-21; kedua, meningkatkan proses belajar mengajar dengan memanfaatkan teknologi digital (Alperi, 2020).

Saat ini pendidik menghadapi tantangan untuk mengintegrasikan media digital ke dalam pengajaran yang kompleks untuk memastikan hal tersebut mendukung tujuan pendidikan karena media digital saat ini memainkan peranan penting dalam pendidikan (Paetsch et al., 2023; Schubatzky et al., 2023). Pengembangan bahan ajar digital telah mengubah paradigma pembelajaran di era digital. Bahan ajar digital adalah sumber daya pembelajaran yang dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti komputer, tablet, dan ponsel pintar dengan memanfaatkan teknologi untuk menyajikan informasi dengan cara yang menarik, interaktif, dan mudah diakses. Bahan ajar digital mendukung *open learning* dan dapat dengan mudah dibagikan (*share*) sehingga peserta didik dapat mengetahui kompetensi dasar yang perlu dikuasai pada setiap pembelajarannya (Yulaika et al., 2020). Keuntungan utama pengembangan bahan ajar digital adalah fleksibilitasnya, yang memungkinkan peserta didik untuk belajar kapan saja dan di mana saja sesuai dengan jadwal mereka. Integrasi bahan ajar digital dalam pendidikan menghadirkan banyak kemungkinan untuk meningkatkan kualitas pengajaran dan meningkatkan hasil pembelajaran (Hwang et al., 2015; Koong & Wu, 2011).

Dewandono & Sutiyarti (2022) melakukan pengembangan bahan ajar di bidang bahasa Jepang khususnya bahan ajar digital berbentuk flipbook, yang bertujuan untuk melihat apakah bahan ajar yang telah digunakan selama ini pada proses pembelajaran di kelas sudah layak dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu, perkembangan teknologi dan digitalisasi yang maju saat ini menjadikan penggunaan bahan ajar tidak hanya menggunakan buku fisik saja, diperlukan bahan ajar yang dapat diakses

kapanpun oleh peserta didik, sehingga pengembangan bahan ajar digital menjadi sebuah kebutuhan. Temuan dari pengembangan bahan ajar ini dihasilkan sebuah produk berupa bahan ajar digital berbasis flipbook yang sesuai dengan proses dan berkualitas yang ditunjukkan dengan validasi oleh ahli media dan materi dengan kriteria respon sangat kuat sehingga layak untuk digunakan (Dewandono & Sutiyarti, 2022).

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat dipahami bahwa pengembangan bahan ajar perlu dilakukan dalam memberikan pembaruan dan penyesuaian dengan tujuan pendidikan pada kurikulum yang digunakan di Indonesia untuk dapat mendukung proses pembelajaran bagi pendidik dan peserta didik. Selain itu, pengembangan bahan ajar digital dapat diadaptasi sesuai dengan tingkat kemampuan dan gaya belajar individu, memungkinkan personalisasi pembelajaran yang lebih baik. Peserta didik yang mempelajari materi pembelajaran sesuai dengan gaya belajar yang disukainya memperoleh hasil yang lebih baik (Mokmin & Masood, 2015). Sumber-sumber yang seringkali digunakan dalam bahan ajar digital mencakup video, simulasi, kuis interaktif, dan lainnya, yang dapat membantu peserta didik memahami konsep dengan cara yang lebih mendalam dan mengemas pembelajaran menjadi lebih menarik bagi peserta didik dimanapun mereka berada (Hamid & Alberida, 2021). Dengan perkembangan teknologi terus berlanjut, bahan ajar digital akan terus memainkan peran penting dalam dunia pendidikan modern.

Sejalan dengan Kasmayanti, dkk (2023), melakukan pengembangan bahan ajar yang dilatarbelakangi karena kurangnya bahan ajar berbasis digital, sehingga menimbulkan masalah seperti menurunnya literasi membaca pada peserta didik, pembelajaran kurang efektif yang membuat peserta didik sulit memahami materi pembelajaran. Lalu, penggunaan teknologi dan internet di Indonesia cukup tergolong tinggi, maka para pendidik harus dapat mempersiapkan pendidikan yang baik dengan mengintegrasikan teknologi sebagai bahan ajar sesuai dengan keterampilan abad 21. Pengembangan bahan ajar berbasis digital merupakan solusi untuk membantu peserta didik memahami materi belajar, khususnya pada materi sistem pencernaan manusia kelas V SDN 04 Pontianak Timur, di mana siswa dapat mengakses kapanpun dan di mana saja. Pengembangan bahan ajar berbasis digital

dengan memanfaatkan *Artificial Intelligence* berupa Chatbot. Chatbot ini merupakan salah satu sumber media pembelajaran yang mudah untuk diakses melalui android, komputer dan laptop pribadi serta mudah dipahami dimana dan kapanpun. Karena chatbot berupa teks pendek seperti chat whatsapp yang bisa diakses melalui link atau biasa dikenal dengan E-Learning (Kasmayanti et al., 2023).

Dewi, dkk. (2023) juga melakukan pengembangan bahan ajar dengan memanfaatkan teknologi pada mata pelajaran Matematika, yaitu mengembangkan media pembelajaran berbasis teknologi yang interaktif dengan melibatkan peserta didik secara aktif melalui interaksi atau melakukan sebuah aktivitas. Pada penelitian ini, pengembangan bahan ajar interaktif dengan berbantuan aplikasi Canva karena Canva dirasa tepat jika digunakan dalam mendesain media pembelajaran. Dalam aplikasi Canva terdapat template yang menarik, sajian bentuk, gambar dan warna yang lebih bervariasi sehingga bisa menunjang media pembelajaran matematika yang menarik pula. Bahan ajar interaktif berbasis canva untuk materi lingkaran dan merupakan bahan ajar yang disajikan dalam bentuk website. Selain itu, bisa dioperasikan melalui desktop atau smartphone. Penyajian bahan ajar interaktif berbasis canva terdiri dari gabungan beberapa media seperti gambar, audio dan video. Bahan ajar interaktif berbasis Canva dikembangkan menggunakan langkah-langkah penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2013). Tahap pertama yakni menemukan potensi dan masalah yang dilakukan dengan observasi dan wawancara. Dilanjutkan dengan pengumpulan data untuk mendukung pembuatan bahan ajar interaktif. Setelah itu dilakukan desain produk bahan ajar interaktif menggunakan aplikasi Canva kemudian dilanjutkan dengan validasi desain. Setelah menilai kevalidan bahan ajar interaktif berbasis Canva dilakukan uji coba kepada siswa untuk mengetahui kepraktisan bahan ajar yang dikembangkan. Hasil dari uji coba kepraktisan dan analisis hasil respon peserta didik dan pendidik terhadap bahan ajar interaktif berbasis Canva didapatkan persentase sebesar 84% dengan kategori sangat praktis. Dari hasil penilaian tersebut mengindikasikan bahan ajar interaktif berbasis Canva yang dikembangkan sangat praktis untuk digunakan dalam kegiatan belajar-mengajar (Dewi et al., 2022).

Oleh karena itu, pengembangan bahan ajar berbasis digital dianggap mampu menjawab permasalahan dalam bidang pendidikan yang mampu mendukung proses belajar mengajar yang dapat diakses oleh peserta didik dimanapun dan kapanpun, serta memberikan kemudahan bagi proses transfer ilmu dari pendidik kepada peserta didik. Sehingga pengembangan bahan ajar berbasis digital menjadi sebuah solusi dalam mengembangkan bahan ajar yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan saat ini, serta memiliki banyak keuntungan-keuntungan dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan Sousa & Rocha dalam (F. F. K. Sari & Atmojo, 2021) mengungkapkan bahwa pembelajaran digital sebagai penyampaian pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi untuk meningkatkan efektivitas pengetahuan dan keterampilan peserta didik, perlu diterapkan dalam menyikapi tuntutan abad 21.

Dalam mempelajari bahasa Jepang, pembelajar tidak hanya terfokus pada mempelajari tata bahasa dan budayanya saja, tetapi yang terpenting adalah mengetahui dan mempelajari hurufnya terlebih dahulu. Ada empat huruf yang perlu dipelajari dalam bahasa Jepang, yaitu kanji, hiragana, katakana, dan romaji. Salah satu kesulitan yang sering dihadapi oleh para pembelajar bahasa Jepang adalah kanji, khususnya kemampuan dalam membaca kanji. Karena pada bahasa Jepang terdapat ribuan karakter kanji yang harus diketahui oleh pembelajar bahasa Jepang, sehingga seringkali kesulitan dalam menghafal, memahami, membaca, dan menggunakannya dengan benar.

Membaca kanji merupakan salah satu keterampilan penting dalam mempelajari bahasa Jepang karena jika tidak mampu membaca kanji, maka para pembelajar bahasa Jepang akan mengalami kesulitan dalam memahami arti dari setiap kanji. Untuk menguasai kanji, diperlukan keterampilan membaca dan menulis kanji yang baik. Kanji pada bahasa Jepang memiliki dua cara baca, yaitu dengan membaca *on'yomi* yang merupakan cara baca kanji yang berasal dari bahasa Tionghoa, sedangkan *kun'yomi* adalah cara baca kanji yang dibuat oleh bangsa Jepang sendiri. *Kun'yomi* umumnya digunakan saat kanji berdiri sendiri atau merupakan bagian utama dari suatu kata, sedangkan *on'yomi* umumnya digunakan pada Kanji gabungan dengan karakter lain untuk membentuk kata-kata yang lebih panjang dan menghasilkan kosakata baru serta arti yang berbeda. Ada beberapa kanji memiliki cara baca yang sama secara *on'yomi*, yang membuat seorang pembelajar

bahasa Jepang merasa kesulitan membedakan bacaan kanji-kanji tersebut. Misalnya, kanji "大" memiliki kun'yomi "おおきい" dan on'yomi "だい". Ketika "大" digunakan dalam kata "大きい" (*ookii*) yang berarti besar, digunakan kun'yomi. Namun, ketika kanji "大" digunakan dalam kata "大学" (*daigaku*) yang berarti "universitas", digunakan on'yomi.

Kesulitan membaca kanji ini terjadi pada pembelajar bahasa Jepang, khususnya pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA. Mahasiswa merasa sulit dalam menghafal huruf-huruf Jepang serta banyaknya karakter kanji dengan penyebutan yang berbeda masing-masing karakter, sehingga tidak jarang mahasiswa keliru dalam membaca kanji yang ada. Kesulitan ini dirasa karena adanya pengaruh dari beberapa faktor, baik dari internal mahasiswa maupun faktor eksternal. Salah satunya adalah kemampuan untuk berpikir tingkat tinggi atau yang lebih dikenal *High Order Thinking Skills* (HOTS). Dalam dunia kerja saat ini sangat menuntut cara berpikir yang berbasis pada kemampuan berpikir tingkat tinggi (HOTS). Berpikir kritis dapat diartikan sebagai proses dan kemampuan yang digunakan untuk memahami konsep, menerapkan, mensintesis dan mengevaluasi informasi yang didapat atau informasi yang dihasilkan (Zubaidah, 2010). Menurut World Economic Forum 2023 dalam (Sulistyaningrum & Shopia, 2024) beberapa upaya telah dilakukan untuk menemukan bahwa keterampilan berpikir kritis akan menjadi prioritas tertinggi untuk pelatihan keterampilan antara tahun 2023 dan 2027, yang mewakili rata-rata 10 persen dari inisiatif pelatihan global. Selain itu, pengembangan tenaga kerja menjadi tujuan lainnya untuk mendorong pemikiran inovatif yang akan berkontribusi pada 8 persen kegiatan peningkatan keterampilan (Sulistyaningrum & Shopia, 2024).

Kemudian, penelitian terkait kesulitan dalam membaca Kanji juga dialami oleh pelajar bahasa Jepang di NLEC Bandung. Wibowo dan Sumarno (2023) mengatakan bahwa hasil dari angket yang disebar kepada 64 responden, diketahui sebanyak 81% menjawab kesulitan dalam membaca kanji, 84% lainnya menjawab bahwa merasa kesulitan menghafal *on'yomi* pada kanji dibandingkan *kun'yomi* pada kanji tingkat N5 (Wibowo & Sumarno, 2023). Sulitnya mempelajari kanji dirasakan pula oleh mahasiswa Jurusan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Sastra

Universitas Negeri Jakarta. Kesulitan yang dirasakan adalah dalam membaca dan menulis kanji, sehingga hal tersebut mempengaruhi hasil belajar mahasiswa. Jumlah kanji yang banyak juga menjadi salah satu faktor kesulitan yang dialami mahasiswa dalam mengingat bentuk dan cara membacanya. Cara membaca *on'yomi* dan *kun'yomi* menjadi persoalan yang mengganggu mahasiswa saat membaca wacana tulis (Setiawati, 2018).

Sejalan dengan itu, permasalahan pada saat membaca kanji serta memahami kanji pada teks berbahasa Jepang merupakan kesulitan paling menonjol yang dirasakan oleh mahasiswa sastra Jepang Unsrat, karena hal tersebut mempengaruhi pada saat membaca dan menerjemahkan teks berbahasa Jepang. Untuk dapat memahami sebuah teks berbahasa Jepang mahasiswa dituntut untuk menguasai huruf kanji terlebih dahulu. Karena minimnya penguasaan kosakata baru dan huruf kanji sangat berpengaruh dalam menerjemahkan dan membaca teks berbahasa Jepang (Monoarfa, 2020).

Melihat dari banyaknya yang mengalami permasalahan sulitnya membaca kanji oleh pembelajar bahasa Jepang, menjadi sebuah fenomena yang harus dicari pemecahan solusinya. Peneliti berkesimpulan bahwa diperlukan suatu penerapan bahan ajar yang bersifat inovatif yang dapat membuat pembelajaran terasa menyenangkan serta dapat meningkatkan keterampilan membaca kanji mahasiswa sehingga hasil belajar yang dicapai nantinya lebih baik.

Pengembangan bahan ajar mengalami dinamika yang bermacam-macam, mulai dari metode pengembangannya, basis pengembangan bahan ajarnya, dan kemampuan yang ditujukan sebagai hasil dari pengembangan bahan ajarnya. Jika melihat dari kemampuan yang menjadi tujuan dari hasil pengembangan bahan ajar, dapat diintegrasikan dengan kemampuan pada abad 21 saat ini, yaitu menekankan pada kemampuan berpikir kritis, kemampuan berkomunikasi, kemampuan kolaborasi, dan kemampuan kreativitas peserta didik. Seperti pada penelitian yang dilakukan oleh Annisa dan Fitria (2021), melakukan sebuah pengembangan bahan ajar klasifikasi materi terintegrasi matematika berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa PGSD, dengan tujuan dilatarbelakangi oleh kemampuan berpikir kritis mahasiswa belum optimal karena beberapa faktor, seperti mahasiswa belum mampu menjawab dan menentukan

keterkaitan antara materi dengan kehidupan sehari-hari, dalam menyimpulkan materi, mahasiswa masih kesulitan dalam memberikan pendapatnya, serta saat diberikan sebuah permasalahan, mahasiswa kesulitan untuk menjelaskan sebab akibatnya. Selain itu, mahasiswa juga belum memiliki buku ajar dalam melaksanakan perkuliahan. Temuan yang dihasilkan adalah sebuah produk berupa bahan ajar yang sesuai dengan karakteristik mahasiswa, menarik, praktis, dan efektif digunakan dalam membangun kemampuan berpikir kritis mahasiswa di perkuliahan (Annisa & Fitria, 2021).

Kemampuan berpikir kritis menjadi hal yang esensial yang harus dikuasai peserta didik pada era sekarang ini. Upaya untuk membentuk kemampuan berpikir kritis dapat dikembangkan pada kelas interaktif yang mana melibatkan peran peserta didik secara penuh (Dhamayanti, 2022). Facione juga mengemukakan bahwa berpikir kritis merupakan kemampuan untuk mengatur diri dalam menghasilkan interpretasi, analisis, dan evaluasi, serta pemaparan menggunakan bukti, konsep, metodologi, dan pertimbangan kontekstual yang dijadikan dasar dalam membuat keputusan (Facione, 2015). Berpikir kritis telah terbukti meningkatkan proses belajar, kinerja penilaian, kecerdikan, dan antusiasme peserta didik. Selain itu, berpikir kritis diperlukan dalam kurikulum nasional Indonesia untuk digunakan pendidik selama proses pengajaran (Sulistyaningrum et al., 2023).

Selain berpikir kritis, kemampuan abad 21 lainnya yang dirasa penting adalah kolaborasi. Keterampilan kolaborasi adalah kemampuan yang dimiliki untuk bisa membina hubungan baik dengan orang lain terutama dalam partisipasi kegiatan belajar dengan saling menghargai satu sama lain sehingga tercipta suasana pembelajaran yang baik dan tujuan pembelajaran dapat tercapai (Aldian & Wahyudiati, 2023). Pentingnya kolaborasi dalam pengembangan bahan ajar dikemukakan oleh Nurhayati et al., (2019), yang mengembangkan bahan ajar berbasis Problem Based Learning untuk meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi siswa. Temuan penelitian mengungkapkan bahwa bahan ajar yang dikembangkan mampu meningkatkan kemampuan komunikasi dan kolaborasi siswa. Data diperoleh melalui hasil penilaian pretest dan posttest serta melalui hasil observasi saat proses pembelajaran berlangsung pada kegiatan diskusi. Terdapat tiga indikator penilaian kemampuan kolaborasi, yaitu (1) setiap anggota kelompok

bekerja secara efektif dan menghormati setiap anggota kelompoknya, (2) setiap anggota kelompok dapat menyesuaikan diri dengan mudah dan saling membantu sesama anggota kelompok untuk mencapai tujuan bersama, (3) setiap anggota kelompok berbagi tugas dan mengerjakan tugas yang diberikan (Nurhayati et al., 2019).

Persepsi umum di kalangan pembelajar bahasa Jepang adalah bahwa bahasa Jepang cukup sulit dipelajari, terutama karena kompleksitas sistem penulisannya. Selain menggunakan dua huruf fonetik, yaitu hiragana dan katakana, kata-kata dalam bahasa Jepang juga ditulis dengan sistem kanji. Meskipun hiragana dan katakana bisa dipelajari dengan cepat, hal ini tidak berlaku untuk kanji. Jumlah dan tingkat kesulitannya sering kali menjadi alasan mengapa kanji dianggap sulit bagi pembelajar bahasa Jepang pemula (Esposito, 2017).

Pada pembelajaran kanji, penggunaan bahan ajar sangat penting dalam membantu pembelajar bahasa Jepang memahami dan menguasai karakter kanji. Dalam proses belajar kanji, bahan ajar dapat menyediakan panduan yang struktur dan sistematis untuk mempelajari kanji berdasarkan tingkat kesulitan. Bahan ajar mencakup informasi tentang makna karakter, cara membacanya dalam berbagai konteks, dan seringkali menyertakan kata-kata contoh yang menggambarkan penggunaan kanji dalam kalimat. Bahan ajar ini juga sering memasukkan metode penghafalan, trik, dan latihan yang berguna dalam mengingat kanji dengan lebih efektif. Semua ini membantu pembelajar untuk meraih pemahaman yang lebih mendalam dan kemampuan membaca serta menulis kanji dengan lebih percaya diri.

Pengembangan bahan ajar digital dalam pembelajaran kanji telah menjadi sebuah terobosan yang berharga. Selain buku cetak, sumber-sumber daring dan aplikasi ponsel pintar juga menjadi pilihan yang populer dalam pembelajaran kanji. Keunggulan utama dari penggunaan bahan ajar digital adalah fleksibilitasnya. Pembelajar dapat belajar kanji kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kebutuhan mereka. Selain itu, beberapa bahan ajar digital bahkan dapat memberikan umpan balik seketika, memungkinkan pembelajar untuk melihat dan memperbaiki kesalahan mereka dengan cepat. Pengembangan bahan ajar digital untuk kanji juga sering mengintegrasikan gamifikasi, yang menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan menantang. Ini dapat meningkatkan

motivasi pembelajar dalam menghadapi aspek yang sering dianggap menantang dalam belajar bahasa Jepang. Namun, seperti pengembangan bahan ajar digital lainnya, perlu memperhatikan aksesibilitas, kesesuaian dengan tingkat kemampuan pembelajar, serta pengawasan dari pengajar untuk memastikan pembelajaran yang efektif. Dalam dunia yang semakin terhubung, bahan ajar digital menjadi alat yang sangat berharga dalam memfasilitasi pembelajaran kanji yang lebih efisien dan menarik.

Sebelum penelitian ini dilakukan, peneliti terlebih dahulu melakukan penelusuran pra penelitian dengan melakukan observasi pembelajaran di kelas dan analisis bahan ajar yang digunakan untuk mata kuliah Kanji. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran di kelas adalah sebuah buku ajar yang berjudul "Nihon Charenji: N5-N4". Buku tersebut berisi materi-materi kanji seputar kanji N5 dan kanji N4 yang dipisah menjadi beberapa bab. Untuk materi kanji N5 terdiri dari 11 bab, yang masing-masing babnya itu terdapat 10 kanji untuk diajarkan kepada mahasiswa. Jadi, total kanji N5 yang dipelajari sebanyak 110 kanji. Lalu, dilanjutkan dengan materi kanji N4 terdiri dari 20 bab, yang masing-masing babnya itu terdapat 10 kanji sehingga total kanji N4 yang dipelajari sebanyak 200 kanji. Penggunaan buku Nihon Charenji ini untuk dua mata kuliah di semester yang berbeda, yaitu Shokyu Kanji di semester 1 yang mempelajari kanji N5 dan N4 awal, lalu dilanjutkan di mata kuliah Shochukyu Kanji di semester 2, sehingga target penyelesaian penggunaan buku kanji ini di semester 2 pada mata kuliah Shochukyu Kanji.

Saat menelusuri buku ajar yang digunakan, peneliti mengobservasi beberapa hal terhadap dosen pengampu mata kuliah, yaitu apakah hanya menggunakan buku ajar berbentuk fisik saja selama pembelajaran di kelas, dan jawaban yang diperoleh peneliti adalah benar bahwa hanya digunakan buku fisik dalam mempelajari kanji di kelas, padahal di UHAMKA telah memiliki sebuah Learning Management System (LMS) berupa Online Learning Uhamka (OLU) yang digunakan guna mendukung pembelajaran daring yang disebabkan pandemi Covid-19 yang menjadikan pendidikan di Indonesia dilaksanakan secara daring. OLU ini sendiri memfasilitasi dosen dan mahasiswa dalam melaksanakan pembelajaran daring dengan cara dosen dapat memberikan materi ajar bisa dalam

bentuk video, audio, teks (word, ppt, pdf, dll) sehingga mahasiswa dapat dengan mudah mengakses materi ajar tersebut di mana saja dan kapan saja. Dalam hal ini, penggunaan buku ajar yang hanya berupa bentuk fisik saja menjadi salah satu alasan pendukung untuk penelitian pengembangan bahan ajar digital kanji karena menjadi sebuah kebutuhan untuk penggunaan bahan ajar digital kanji yang didukung dengan sistem OLU di Uhamka, dan dapat memudahkan mahasiswa dalam mengakses materi yang dipelajari dan akan dipelajari di mana saja dan kapan saja.

Penelusuran yang dilakukan terhadap bahan ajar yang biasa digunakan pada mata kuliah kanji dilihat dari segi kemampuan berpikir kritis dan kolaborasi bagi para mahasiswa yang mempelajarinya. Berdasarkan indikator penilaian sebuah bahan ajar dikatakan dapat merangsang kemampuan berpikir kritis mahasiswa dilihat dari enam poin menurut Facione, yaitu (1) interpretasi, (2) analisis, (3) evaluasi, (4) menyimpulkan, (5) penjelasan, (6) mengontrol diri sendiri (Solihin et al., 2018). Saat menganalisis buku ajar yang digunakan, belum terdapat beberapa indikator-indikator pada kemampuan berpikir yang terkandung dalam buku ajar tersebut. Jika dilihat, buku ajar yang digunakan memakai metode mnemonic dalam mengajarkan kanji kepada para mahasiswa, di mana mahasiswa diajarkan tentang asal-usul bagaimana kanji tersebut tercipta. Misalnya, pada kanji hito (人) atau kanji manusia diajarkan bahwa kenapa kanji hito itu memiliki bentuk atau goresan seperti itu, yakni dikarenakan gambar kanji hito itu seperti penggambaran seorang manusia yang sedang berdiri, dengan tubuh yang lurus dan kaki yang berjarak. Metode ini digunakan dalam membantu mahasiswa menghafal kanji utama saja, sedangkan dalam mempelajari kanji tidak hanya dibutuhkan pengetahuan terkait alasan bagaimana bentuk kanji tersebut tercipta. Dibutuhkan kemampuan lanjutan seperti mengetahui cara baca kunyomi dan onyomi dari kanji yang nantinya akan menjadikan mahasiswa mampu membaca kanji lain yang memiliki unsur kanji tersebut. Dari hal itu, dapat membantu merangsang pemikiran mahasiswa untuk berpikir kritis dalam mencari dan membaca kanji-kanji gabungan lainnya. Maka, dari hal ini diperlukan kemampuan berpikir kritis bagi mahasiswa dalam mempelajari kanji di mata kuliah kanji. Didukung dengan kemampuan dalam

berkolaborasi antar mahasiswa, sehingga mahasiswa dapat memaksimalkan dalam mempelajari kanji dengan bahan ajar kanji berbasis berpikir kritis dan kolaborasi.

Lalu, penelusuran lainnya dilakukan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang dan dosen yang mengajar pada mata kuliah Kanji. Instrumen yang digunakan adalah angket dan observasi. Dari hasil angket yang telah dibagikan kepada 37 mahasiswa, didapatkan hasil terkait mahasiswa terhadap bahan ajar dalam pembelajaran Kanji. Mahasiswa mengaku membutuhkan bahan ajar pembelajaran kanji yang lebih tepat dan inovatif untuk dapat meningkatkan keterampilan membaca dan menulis kanji. Kemudian, temuan dari angket juga menunjukkan bahwa mahasiswa mengalami kesulitan saat mengikuti ujian JLPT atau ujian kemampuan berbahasa Jepang, terutama pada bagian *goi* (membaca kanji). Karena masalah utama yang dihadapi adalah kesulitannya menghafal cara baca *kun'yomi* dan *on'yomi* dari karakter kanji yang ditanyakan.

Selain itu, melalui observasi ditemukan bahwa perlunya peningkatan dalam keterampilan berpikir kritis untuk dapat membaca dan menulis kanji. Hasil observasi juga mengungkapkan bahwa banyak mahasiswa menghadapi kesulitan dalam cara membaca *kun'yomi* dan *on'yomi* dari kanji utama dan kanji gabungan dengan baik. Hasil selanjutnya juga menegaskan terkait permasalahan tersebut, bahwa dosen merasa sulit dalam mengembangkan cara berpikir kritis mahasiswa dalam mempelajari kanji-kanji yang sudah diajarkan karena mahasiswa kurang termotivasi dalam mencari tau lebih banyak dan mengembangkan pemikiran dalam belajar kanji, sebab kurangnya sikap mahasiswa untuk saling berkolaborasi dengan temannya yang lain untuk memecahkan permasalahan yang sedang dihadapi. Selain itu, dosen kesulitan dalam hal mendorong motivasi siswa untuk konsisten dalam menghafal dan mengetahui cara membaca *kun'yomi* dan *on'yomi* dari kanji utama dan kanji gabungan, padahal hal tersebut merupakan poin utama untuk dapat menguasai kanji.

Berdasarkan hasil penelusuran pra penelitian pembelajaran di kelas terhadap dosen dan mahasiswa, serta penggunaan bahan ajar yang digunakan, diperoleh dan diidentifikasi permasalahan terkait bahwa diperlukan bahan ajar digital dalam pembelajaran kanji, kurangnya kemampuan berpikir kritis mahasiswa dan saling berkolaborasi dalam mempelajari dan mengembangkan kanji yang telah

dipelajari, serta kurangnya kemampuan untuk membaca kunyomi dan onyomi kanji gabungan dari kanji utama. Hal inilah yang mendasari penyebab dibutuhkan terhadap pengembangan bahan ajar digital kanji berbasis berpikir kritis dan kolaborasi dalam bentuk e-modul flipbook dalam pembelajaran kanji untuk meningkatkan keterampilan membaca kanji mahasiswa. Pengaplikasian modul elektronik (e-modul) dinilai mampu dan efisien sebagai pembaruan dari penggunaan buku konvensional, namun modul elektronik tetap bisa berperan sebagai sumber informasi (Sa'diyah, 2021).

Oleh karena itu, hasil dari penelusuran pra penelitian yang telah dilakukan terhadap mahasiswa Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA, serta penelusuran *literature review* terkait pengembangan bahan ajar, peneliti berkesimpulan bahwa salah satu yang dapat menjadi solusi pemecahan masalah dalam kesulitan membaca kanji adalah dengan mengembangkan bahan ajar yang fleksibel dan praktis sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan dosen. Umumnya saat ini penyajian modul lebih banyak dalam bentuk cetak, sehingga hal tersebut terkesan monoton dan mempengaruhi minat belajar peserta didik (Herawati & Muhtadi, 2018). Seiring dengan berkembangnya zaman dan perkembangan teknologi yang pesat, dalam menghadapi kebutuhan pendidikan abad 21 dan Society 5.0, maka perlu adanya pengembangan bahan ajar berbasis digital yang dapat secara interaktif membantu mahasiswa dalam hal ini untuk meningkatkan keterampilan membaca kanji karena bahan ajar digital lebih powerfull dan diformat dalam bentuk elektronik/digital (Yulaika et al., 2020). Lebih detail lagi, pengembangan bahan ajar digital ini difokuskan pada keterampilan membaca kanji utama dan kanji gabungan di tingkat N5 pada Mata Kuliah Kanji, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Bahan Ajar Digital Kanji Berbasis Berpikir Kritis dan Kolaborasi". Kebaruan dari penelitian ini dengan mengidentifikasi *state of the art* untuk mendapatkan *research gap* dan berdasarkan *literature review* adalah dasar pemikiran pengembangan bahan ajar digital berbasis berpikir kritis dan kolaborasi dalam membantu mahasiswa untuk membaca kun'yomi dan on'yomi kanji utama dan kanji gabungan level N5.

1.2 Fokus dan Subfokus

Merujuk pada latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, yang menjadi fokus utama dalam penelitian ini adalah pengembangan bahan ajar digital keterampilan membaca kanji N5 berbasis berpikir kritis dan kolaborasi pada mata kuliah *Shokyu Kanji* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA. Bahan ajar yang dimaksud adalah materi-materi ajar keterampilan membaca kanji N5 yang disusun berdasarkan kebutuhan mahasiswa yang didesain secara digital dalam bentuk e-modul.

Subfokus dalam penelitian ini meliputi: (1) kebutuhan mahasiswa dan dosen akan bahan ajar materi membaca kanji N5, (2) menyusun bahan ajar digital materi membaca kanji N5 berdasarkan kebutuhan mahasiswa dan dosen berbasis berpikir kritis dan kolaborasi dalam bentuk e-modul, (3) kelayakan bahan ajar digital materi membaca kanji N5 berdasarkan pendapat pakar, dan (4) efektivitas model bahan ajar digital materi membaca kanji N5 yang dikembangkan pada mata kuliah *Shokyu Kanji* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA.

1.3 Pertanyaan Penelitian

Berikut adalah pertanyaan penelitian yang diajukan sesuai dengan fokus dan sub fokus penelitian:

1. Bagaimanakah kebutuhan dosen dan mahasiswa terhadap bahan ajar membaca kanji pada mata kuliah *Shokyu Kanji*?
2. Bagaimanakah prosedur pengembangan bahan ajar digital membaca kanji berbasis berpikir kritis dan kolaborasi pada mata kuliah *Shokyu Kanji*?
3. Bagaimana desain prototipe bahan ajar digital membaca kanji berbasis berpikir kritis dan kolaborasi yang dikembangkan?
4. Bagaimana penggunaan materi pada bahan ajar digital membaca kanji berbasis berpikir kritis dan kolaborasi yang dikembangkan?
5. Bagaimanakah kelayakan bahan ajar digital membaca kanji berbasis berpikir kritis dan kolaborasi pada mata kuliah *Shokyu Kanji*?

1.4 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan pada penelitian ini ialah sebagai berikut.

1. Menganalisis kebutuhan bahan ajar membaca kanji yang digunakan dosen dan mahasiswa pada mata kuliah *Shokyu Kanji*.
2. Menyusun prosedur pengembangan bahan ajar digital keterampilan membaca kanji berbasis berpikir kritis dan kolaborasi pada mata kuliah *Shokyu Kanji*.
3. Merancang desain prototipe bahan ajar digital keterampilan membaca kanji berbasis berpikir kritis dan kolaborasi yang dikembangkan.
4. Merancang penggunaan materi pada bahan ajar digital keterampilan membaca kanji berbasis berpikir kritis dan kolaborasi yang dikembangkan.
5. Mendeskripsikan kelayakan bahan ajar digital keterampilan membaca kanji berbasis berpikir kritis dan kolaborasi yang dikembangkan.

1.5 Signifikansi Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan memberi manfaat secara teoretis dalam bentuk pemikiran dan tolak ukur kajian dalam penelitian yang lebih lanjut mengenai bentuk bahan ajar yang digunakan di kelas baik dalam tingkatan Perguruan Tinggi maupun Sekolah Menengah. Manfaat lainnya adalah menambah khazanah keilmuan terkait pengembangan bahan ajar digital membaca kanji N5 berbasis berpikir kritis dan kolaborasi yang efektif, sehingga diharapkan dapat menambah pedoman dalam penggunaan bahan ajar yang tepat dalam pembelajaran. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat memberi manfaat bagi peneliti sendiri, bagi perguruan tinggi, bagi mahasiswa, dan bagi para dosen di Program Studi pendidikan bahasa Jepang FKIP UHAMKA. Manfaat bagi peneliti, yakni hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber data dalam mengembangkan bahan ajar digital membaca kanji N5 berbasis berpikir kritis dan kolaborasi khususnya pada mata kuliah *Shokyu Kanji*.

Untuk perguruan tinggi, manfaat yang didapat dari penelitian ini adalah bisa memberikan gambaran pengembangan bahan ajar digital membaca kanji N5 berbasis berpikir kritis dan kolaborasi pada mata kuliah *Shokyu Kanji* di Perguruan Tinggi, khususnya di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA.

Bahan ajar yang dirancang mengacu pada kebutuhan mahasiswa dan dosen yang disesuaikan dengan kurikulum, KKNI, SN DIKTI, OBE dan berbasis MBKM.

Bagi Mahasiswa pada Program Studi pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA, diharapkan melalui bahan ajar digital membaca kanji N5 berbasis berpikir kritis dan kolaborasi ini dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis, performansi, pemahaman dan membaca kanji N5 pada mata kuliah *Shokyu Kanji*, sekaligus meningkatkan sikap positif dan motivasi belajar mahasiswa selama pembelajaran.

Serta, bagi para dosen pengampu mata kuliah *Kanji* di Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang FKIP UHAMKA dan di universitas lainnya di Indonesia, dapat ikut serta menerapkan bahan ajar digital membaca kanji N5 berbasis berpikir kritis dalam proses pembelajaran, sehingga kemampuan mahasiswa dalam membaca kanji N5 dapat meningkat.

1.6 State of The Art

State of the art merupakan langkah dasar untuk menemukan novelty sehingga menjadi salah satu syarat yang harus dipenuhi oleh peneliti dalam sebuah penelitiannya. Tanpa adanya state of the art, sebuah penelitian tidak memiliki kontribusi dalam suatu bidang ilmu karena penelitian yang sama sudah dilakukan sebelumnya. State of the art juga dapat mencegah terulangnya hasil penelitian yang sama sehingga dapat mencegah adanya plagiarisme.

Pada penelitian ini, penelitian sebelumnya digunakan untuk melakukan analisa dan memperluas bahasan terkait penelitian serupa, serta membedakan dengan penelitian yang sedang dilakukan. Dalam penelitian ini disertakan lima jurnal yang berhubungan terkait pengembangan bahan ajar, pengembangan bahan ajar digital, dan pengembangan bahan ajar kanji pada pembelajaran bahasa Jepang. Berikut adalah tabel penelusuran peneliti dalam studi literatur penelitian terdahulu untuk menemukan kebaruan dalam penelitian.

Tabel 1.1 Penelusuran studi literatur untuk menentukan State of The Art

Tahun	Nama Penulis dan Jurnal	Hasil Penelitian
2017	(Ahmar & Rahman, 2017), Global Journal of Engineering Education	Pengembangan bahan ajar dengan menggunakan Android. Model pengembangan menggunakan model pengembangan dari Plomp, yang terdiri dari tahap penyelidikan pendahuluan, tahap desain, tahap realisasi/konstruksi, tahap pengujian, evaluasi dan revisi, serta tahap implementasi.
2019	(Sriwahyuni et al., 2019), Jurnal Kumparan Fisika	Pengembangan bahan ajar elektronik menggunakan Flip PDF Professional pada materi alat-alat optik. Model pengembangan dengan 3D dengan langkah-langkah <i>Define, Design, dan Development</i> .
2020	(Nuryasana & Desiningrum, 2020), Jurnal Inovasi Penelitian	Pengembangan bahan ajar strategi belajar mengajar untuk meningkatkan motivasi belajar mahasiswa dengan menyelidiki aktivitas dosen, aktivitas mahasiswa, respon dan motivasi mahasiswa, serta hasil belajar mahasiswa dengan menggunakan bahan ajar yang telah dikembangkan.
2020	(Yolanda & Wahyuni, 2020), SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)	Pengembangan bahan ajar berbantuan Macromedia Flash pada mata kuliah analisis data statistika berbasis IT. Menggunakan model pengembangan 4D, yang disederhanakan menjadi tahap pendefinisian, tahap perencanaan, dan tahap pengembangan.
2021	(Hamid & Alberida, 2021), Jurnal Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan	Mengembangkan e-modul interaktif berbasis Flipbook pada materi jaringan hewan di mata pelajaran Biologi dengan menggunakan aplikasi Flip PDF Professional. Menggunakan model pengembangan 4D, tetapi hanya

		menggunakan 3D dari 4D tersebut, yakni <i>Define</i> , <i>Design</i> , dan <i>Development</i> .
2021	(Resmini et al., 2021), Abdimas Siliwangi	Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembuatan bahan ajar dalam pembelajaran bahasa Inggris. Tujuannya untuk meningkatkan kemampuan guru dalam berkreasi menciptakan bahan ajar dengan menggunakan aplikasi canva. Tahapan pengembangannya ialah (1) tahap analisis, (2) tahap perancangan, (3) tahap pengembangan konten, (4) tahap pelatihan, dan (5) tahap evaluasi.
2024	(Kakihana, 2024), Japanese Psychological Research	Onyomi dan kunyomi adalah dua sistem berbeda untuk menulis dan membaca kanji, meskipun keduanya mengacu pada kanji yang sama. Analisis data dari ujian membaca kanji yang diberikan kepada siswa SD menunjukkan bahwa koefisien korelasi antara akurasi membaca Onyomi dan kunyomi dari kanji yang sama adalah $r = -0,096$, yang berarti kedua sistem tersebut hampir tidak saling berkaitan. Hasil ini menunjukkan bahwa proses berpikir dalam membaca Onyomi dan kunyomi berbeda.

Pengembangan bahan ajar berbasis kritis banyak dilakukan oleh para peneliti sebelumnya di berbagai bidang, dan telah menghasilkan beberapa temuan dan hasil penelitian. Seperti pengembangan bahan ajar dengan menggunakan PBL terhadap kemampuan berpikir kritis siswa (Uki & Bire, 2021), pengembangan bahan ajar matematika berbasis saintifik untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik (Suryaningsih & & Dewi, 2021), pengembangan bahan ajar dengan pendekatan STEM yang terintegrasi Challenge Based Learning terhadap kemampuan berpikir kritis siswa (Ash-Showy et al., 2022), dan pengembangan

bahan ajar berbasis masalah untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa di jurusan PGSD (Annisa & Fitria, 2021).

Dari beberapa penelitian pengembangan bahan ajar yang telah dilakukan, rata-rata terintegrasi dengan penggunaan model pembelajaran yang hal tersebut dilakukan untuk mendukung hasil pengembangan produk sesuai dengan tujuan penelitian. Seperti penelitian yang dilakukan oleh Annisa dan Fitria (2021) yang mengembangkan bahan ajar dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa PGSD yang berorientasi masalah (PBL) yang valid, praktis, dan efektif. Melalui beberapa tahap pengembangan dengan model ADDIE, diperoleh temuan bahwa karakteristik bahan ajar yang dikembangkan dikatakan valid dari segi isi, bahasa, dan kegrafikan sesuai dengan hasil validasi dari para ahli. Selain itu, tanggapan mahasiswa dan dosen terkait kepraktisan implementasi bahan ajar yang dikembangkan berada pada kategori sangat praktis, dengan hasil rerata 81%. Dan hasil belajar yang diperoleh mahasiswa meningkat pada segi penilaian kemampuan berpikir kritis dengan rata-rata 88,8% dengan kategori sangat baik (Annisa & Fitria, 2021).

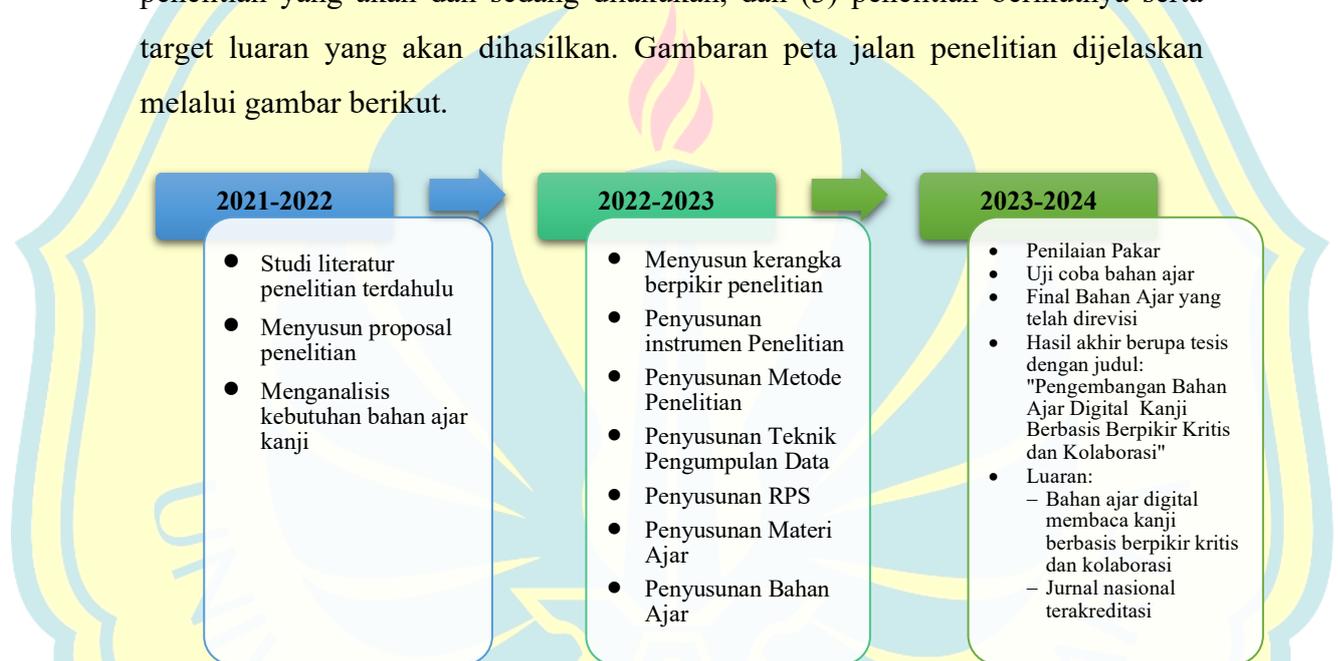
Secara umum, pada penelitian sebelumnya, banyak peneliti yang melakukan penelitian tentang pengembangan bahan ajar dalam pembelajaran IPA, seperti biologi dan fisika, serta pada pembelajaran Bahasa Inggris dan Statistika. Selain itu, pengembangan bahan ajar sudah banyak dilakukan secara elektronik dan digital dengan menggunakan bebantuan aplikasi seperti Flip PDF Professional, Macromedia Flash, Canva, dan Android. Model pengembangan yang digunakan rata-rata adalah menggunakan model pengembangan 4D yang dikembangkan oleh S. Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Lalu ada juga yang menggunakan model pengembangan Plomp and Nieven yang terdiri dari *self-evaluation*, *expert review*, *one to one evaluation*, *small group* dan *field test*.

Oleh karena itu, yang membedakan pada penelitian ini adalah dari segi pembelajaran yang dipilih, yaitu tentang pembelajaran kanji di bahasa Jepang. Kemudian, dari segi fokus bahan ajar yang dikembangkan, yakni pengembangan bahan ajar digital pada keterampilan membaca kanji utama dan kanji gabungan di tingkat N5 pada mata kuliah *Shokyu Kanji*. Selain itu, model pengembangan yang digunakan pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang

dikembangkan oleh dua pakar, yaitu Reiser dan Molenda, yang memiliki lima langkah pengembangan, yakni *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*.

1.7 Road Map Penelitian

Peta jalan atau *road map* penelitian diperlukan untuk memahami masalah penelitian yang dikaji dengan mengacu pada submasalah yang lebih terperinci. Peta jalan dalam penelitian ini berisi perencanaan, arah, dan target luaran dari penelitian yang akan dilakukan berupa (1) penelitian relevan yang telah dilakukan, (2) penelitian yang akan dan sedang dilakukan, dan (3) penelitian berikutnya serta target luaran yang akan dihasilkan. Gambaran peta jalan penelitian dijelaskan melalui gambar berikut.



Gambar 1.1 Road Map Penelitian

Berdasarkan gambar di atas, pada tahun 2021-2022, peneliti melakukan studi literatur dan menyusun proposal penelitian. Kemudian melakukan analisis kebutuhan kepada dosen pengampu mata kuliah Kanji dan mahasiswa yang mengambil sks di mata kuliah Kanji. Pada tahun 2022-2023, peneliti merancang penelitian yang akan dilakukan yaitu dengan mulai menyusun instrumen penelitian, metode penelitian, menyusun bagaimana teknik pengumpulan data dan analisis data, serta mulai menyusun RPS dari mata kuliah Kanji yang nantinya akan dikembangkan materi dan bahan ajarnya. Lalu pada tahun 2023-2024, peneliti mendesain dan mengembangkan bahan ajar digital membaca kanji berbasis berpikir

kritis dan kolaborasi. Selanjutnya peneliti melakukan validasi kepada tiga ahli/pakar, yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media. Setelah divalidasi, bahan ajar akan diujicobakan kepada dosen dan mahasiswa di mata kuliah Kanji. Terakhir, peneliti akan mengevaluasi sekaligus merevisi produk bahan ajar sesuai dengan masukan dari dosen dan mahasiswa. Pada tahun 2024, hasil akhir penelitian ini berupa tesis lengkap, sementara luaran dari penelitian ini adalah bahan ajar digital membaca kanji berbasis berpikir kritis dan kolaborasi yang dapat dimanfaatkan oleh semua dosen dan mahasiswa di jurusan bahasa Jepang yang mempelajari kanji di Indonesia. Luaran lain adalah penelitian ini akan ditulis menjadi artikel ilmiah yang siap untuk dipublikasikan di jurnal nasional terakreditasi.

