

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Dunia mengalami perubahan yang sangat cepat di abad ke-21. Dalam menghadapi perubahan ini, dunia pendidikan perlu mempersiapkan para peserta didiknya agar mampu menguasai berbagai keterampilan supaya tetap bisa relevan dan mampu beradaptasi dengan perubahan zaman. Menerapkan pembelajaran abad 21 yang berbasis pada teknologi dan informasi menjadi penting dalam kegiatan pembelajaran di sekolah untuk menjawab tantangan perubahan ini.

Berdasarkan Taksonomi Bloom yang telah direvisi oleh Krathwoll dan Anderson (2001:28), kemampuan yang perlu dicapai peserta didik dalam menghadapi tantangan zaman bukan hanya LOTS (*Lower Order Thinking Skill*) yang meliputi kemampuan C1 (mengetahui), C2 (memahami), C3 (mengaplikasi), dan C4 (menganalisis), tetapi juga harus sampai pada level HOTS (*High Order Thinking Skill*) yaitu C5 (mengevaluasi) dan C6 (mengkreasikan). Hal ini diperkuat dalam Lampiran Peraturan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan No. 59 Tahun 2014 tentang Struktur Kurikulum SMA yang menyebutkan bahwa Kurikulum 2013 dikembangkan dengan berbagai penyempurnaan pola pikir, salah satunya dengan penguatan pembelajaran kritis yang berhubungan dengan penyempurnaan standar penilaian peserta didik untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*). Selain kemampuan tersebut, proses pembelajaran abad 21 mendorong aktivitas belajar-mengajar untuk menggunakan berbagai media teknologi dan informasi seperti internet dan media lainnya, serta pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (*student center*).

Silabus Mata Pelajaran Bahasa dan Sastra Jepang di SMA/MA yang dipublikasikan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menguji kemampuan bahasa Jepang peserta didik berdasarkan dua kompetensi penilaian. Yakni kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan. Kompetensi pengetahuan pembelajaran bahasa Jepang di SMA mengukur tingkat pemahaman peserta didik berdasarkan konsep kebahasaan, sedangkan kompetensi keterampilan mengukur kemampuan peserta didik dalam menyajikan konsep tersebut dalam situasi tertentu.

Kompetensi pengetahuan peserta didik diukur melalui soal-soal latihan dan ujian dalam bentuk tertulis. Untuk mengetahui pendapat peserta didik mengenai pengalamannya dalam menyelesaikan soal-soal pelajaran Bahasa Jepang, penulis membagikan angket secara daring menggunakan *google form*. Angket tersebut berisi tujuh pertanyaan dan diisi oleh 65 murid kelas XI SMA YAKE. Hasil angket tersebut menyebutkan bahwa sebagian besar peserta didik menyatakan tidak mengalami kesulitan saat menyelesaikan soal yang menguji kemampuan C1 (mengetahui) sampai dengan C3 (aplikasi) yang merupakan kemampuan *LOTS (Lower Order Thinking Skill)*. Namun untuk soal yang menguji kemampuan *HOTS (High Order Thinking Skill)* yakni level C4 (analisis) sampai dengan C6 (kreasi), lebih dari separuh siswa menyatakan kesulitan dalam menyelesaikannya. Sementara dalam kompetensi keterampilan yang biasanya berbentuk praktek *role play* atau presentasi, peserta didik cenderung tidak mengalami banyak kesulitan. Daftar pertanyaan angket dapat dilihat di bagain lampiran makalah ini.

Tabel 1.1 Hasil Angket Pendapat Peserta Didik

| No. | | Q.1 Soal C1 | Q.2 Soal C1 | Q.3 Soal C2 | Q.4 Soal C3 | Q.5 Soal C4 | Q.6 Soal C5 | Q.7 Soal C6 |
|-----|---------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| 1. | Mengalami kesulitan | 29,2% | 29,2% | 35,9% | 46,2% | 58,5% | 66,2% | 50,8% |
| 2. | Tidak kesulitan | 70,8% | 70,8% | 64,6% | 53,8% | 41,5% | 33,8% | 49,2% |

Kurangnya kemampuan peserta didik dalam menguasai soal-soal *HOTS* ini disebabkan karena peserta didik jarang membahas hasil pekerjaan mereka dalam menyelesaikan soal *HOTS*. Durasi pembelajaran yang singkat dan bobot materi yang harus diajarkan di SMA juga mempengaruhi tingkat pemahaman kompetensi pengetahuan peserta didik. Guru menggunakan sebagian waktunya untuk menjelaskan materi pembelajaran kemudian peserta didik menggunakan sisa waktunya untuk mengerjakan soal latihan. Akibatnya peserta didik hanya memiliki sedikit waktu untuk mendiskusikan hasil latihan yang mereka kerjakan dan kurang mendapat timbal balik dari guru. Selain itu, sebagian besar peserta didik tidak terbiasa dengan bahasa Jepang dalam kesehariannya. Faktor-faktor tersebut mengakibatkan tingkat pemahaman kompetensi pengetahuan peserta didik kurang maksimal.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan model pembelajaran yang efisien dan mampu menyediakan lebih banyak waktu agar guru dapat melatih kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik serta mendiskusikannya di dalam kelas. Salah satu cara yang bisa dilakukan untuk memaksimalkan waktu pembelajaran di kelas adalah dengan mengarahkan peserta didik untuk mempelajari materi secara mandiri di luar kelas dan memberikan waktu lebih

banyak kepada peserta didik untuk berlatih soal dan berdiskusi selama di kelas. Dalam hal ini guru dapat memanfaatkan media daring dan penggunaan teknologi untuk memfasilitasi peserta didik dalam mempelajari materi secara mandiri.

Model pembelajaran yang menggabungkan penggunaan media daring dan pembelajaran tatap muka di kelas dikenal dengan istilah *blended learning*. Istilah *blended learning* mengandung arti pencampuran atau kombinasi pembelajaran atau perpaduan dari unsur-unsur pembelajaran tatap muka langsung dan pembelajaran secara daring (Heinze dan Procter, 2006). *Blended learning* menggabungkan pembelajaran tatap muka secara konvensional di kelas dan pembelajaran menggunakan media daring yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja dalam satu rangkaian pembelajaran.

Flipped classroom merupakan salah satu model dalam *blended learning* yang mampu memaksimalkan waktu pembelajaran selama di kelas. Brent dalam Nofrion (2019: 1-2) berpendapat bahwa *Flipped Classroom* adalah “model pembelajaran yang memanfaatkan teknologi dengan dukungan fasilitas jaringan internet/daring sehingga peserta didik dapat menonton video, menyimak tutorial atau mengunduh bahan-bahan pelajaran secara mandiri di rumah”. Model ini membalik proses pembelajaran konvensional di kelas. Dalam *flipped classroom*, peserta didik mempelajari materi yang diberikan oleh guru menggunakan media daring di luar kelas, kemudian peserta didik mengerjakan latihan dan tugas atau berdiskusi selama di dalam kelas. Dengan demikian, waktu yang dimiliki guru untuk berinteraksi dengan peserta didik lebih banyak sehingga dapat lebih memaksimalkan tingkat pemahaman materi peserta didik.

Untuk meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*HOTS*) peserta didik dalam kompetensi pengetahuan, model pembelajaran *EXO-OLO Task* bisa dijadikan alternatif pembelajaran dan dapat dikolaborasikan dengan *flipped classroom*. Model pembelajaran *EXO-OLO Task* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan dalam disertasi Dr. Nofrion dari Universitas Negeri Padang untuk mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi peserta didik (*HOTS*) melalui penataan aktivitas belajar dan kolaborasi yang dipicu oleh dua jenis soal yaitu *EXO TASK (Examination Oriented Task)* dan *OLO TASK (Olympied Oriented Task)*. Dalam model pembelajaran ini peserta didik diberikan soal-soal latihan berdasarkan tingkat kemampuan berpikir Taksonomi Bloom dan mendiskusikan hasil latihan tersebut bersama guru dan peserta didik lain.

Penulis menggunakan tiga penelitian terdahulu sebagai penelitian relevan dalam makalah ini. Penelitian tersebut antara lain dilakukan oleh M. Zakaria dari Universitas Negeri Jakarta yang berjudul “Efektivitas Penerapan *Blended Learning Model Flipped Classroom* Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah *Kaiwa III*” pada tahun 2019. Kemudian penelitian dilakukan oleh Rusdi dari Universitas Negeri Jakarta yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Peer Instruction Flip* dan *Flipped Classroom* Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Pada Materi Sistem Ekskresi” pada tahun 2012. Dan terakhir adalah penelitian yang dilakukan oleh Dr. Nofrion yang berjudul “Efektivitas Model Pembelajaran *EXO-OLO Task* dalam Pembelajaran Geografi” dilakukan pada tahun 2017.

Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, penulis bermaksud menggabungkan model pembelajaran *flipped classroom* dan *EXO-OLO Task* untuk menguraikan masalah pembelajaran bahasa Jepang di SMA yang

mengalami kendala durasi waktu pembelajaran yang sedikit yang mengakibatkan kurangnya kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan soal-soal HOTS.

Kedua model pembelajaran ini dapat digabungkan karena memiliki kemiripan langkah pembelajaran dan sesuai dengan kebutuhan dari permasalahan yang telah dijabarkan sebelumnya. Langkah pertama sama-sama diisi dengan kegiatan mempelajari materi dalam bentuk yang berbeda. Jika dalam *flipped classroom*, peserta didik mempelajari materi yang diberikan oleh guru menggunakan media daring sebelum memasuki kelas tatap muka, kemudian mengerjakan tugas dan berdiskusi selama di kelas. Model *EXO-OLO Task* juga mengarahkan peserta didik untuk mempelajari materi berupa kata kunci. Langkah selanjutnya diisi dengan kegiatan yang bertujuan untuk melatih peserta didik dalam memahami materi. Dalam *flipped classroom* kegiatannya tidak terpaku dengan satu kegiatan tertentu, sedangkan dalam *EXO-OLO Task* kegiatan difokuskan untuk berlatih mengerjakan soal *HOTS*. Langkah selanjutnya diisi dengan sesi diskusi peserta didik mengenai kegiatan yang telah dilakukan.

Terdapat empat aspek keterampilan yang perlu dikuasai peserta didik dalam mempelajari bahasa Jepang. Di antaranya adalah keterampilan *dokkai* (membaca), *choukai* (mendengarkan), *kaiwa* (berbicara), dan *sakubun* (menulis). Namun dalam makalah ini penulis akan berfokus pada keterampilan *dokkai* dan *sakubun* yang akan diujikan dalam soal *HOTS*. Matsumoto dalam *Yomu Koto o Oshieru* (2006:10) menyebutkan bahwa *dokkai* adalah kegiatan yang tidak hanya menerima informasi yang tertulis dalam bacaan saja, tetapi pembaca juga aktif dalam memprediksi, menilai sambil memahami dan menarik garis besar dari isi bacaan dengan tepat. Selanjutnya Ogawa dalam *Nihongo Kyouiku Jiten*

(1993:607) menyebutkan bahwa mengarang adalah kegiatan mengekspresikan kalimat berdasarkan pemahaman yang diperoleh dari kegiatan menyimak dan membaca atau kegiatan lain.

Penulis akan memfokuskan rancangan pembelajaran *blended learning* model *flipped classroom* dan *EXO-OLO Task* di tingkat SMA kelas XI dalam makalah ini. Berdasarkan penjelasan dalam latar belakang tersebut, maka penulis bermaksud menulis makalah dengan judul “Pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Kelas XI dengan *Blended Learning Model Flipped Classroom* dan *EXO-OLO Task*”.

2. Rumusan Masalah

Bagaimana rancangan pembelajaran bahasa Jepang dengan *Blended Learning* model *Flipped Classroom* dan *EXO OLO Task* di SMA Kelas XI?

3. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui rancangan pembelajaran bahasa Jepang dengan *Blended Learning* model *Flipped Classroom* dan *EXO OLO Task* di SMA Kelas XI.