

BABI PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Jepang diakui sebagai negara maju dan terkenal dengan produksi teknologi canggih di mata dunia. Tidak hanya teknologi saja yang terkenal, Jepang juga terkenal akan budayanya yang masih dijalani hingga saat ini. Selain dikenal dengan budayanya, Jepang juga dikenal memiliki generasi yang intelektual, serta masyarakatnya dapat mengatur dan menjaga pola hidup sehat. Jepang dikenal dengan penduduknya yang memiliki tata krama dalam bersikap sopan terhadap orang baru. Itulah salah satu ciri khas negara Jepang, *image* tersebut memang sangat melekat terhadap negeri matahari terbit. Dalam sistem pendidikan di Jepang, sikap sopan santun sangat diutamakan dan wajib ditanamkan pada siswa-siswinya sejak memasuki bangku sekolah dasar. Dalam hal perilaku disiplin, di Jepang sudah menjadi ajaran sejak dini dan telah ditanamkan pada siswa-siswinya sejak memasuki bangku sekolah dasar. Pada hal ini pendidikan nilai moral di Jepang sudah ada sejak budaya leluhur mereka, hal tersebut yang membuat nilai moral sangat dijunjung tinggi dalam bersikap saling menghargai dan menghormati antara sesama manusia di Jepang. Dari hal tersebut yang membuat karakter orang Jepang lebih unggul dibandingkan negara lain.

Pada zaman era globalisasi saat ini, seluruh ilmuan di dunia berlomba-lomba dalam membuat suatu mahakarya canggih yang nantinya akan diperlihatkan kepada dunia akan kecanggihan teknologi serta ilmu pengetahuan yang semakin luas dalam meneliti hal tersebut. Kedua hal tersebut adalah teknologi dan ilmu pengetahuan yang menjadi pemicu terjadinya globalisasi. Fenomena yang telah terjadi dari globalisasi ini memberikan pengaruh besar terhadap perekonomian, yaitu terhadap sistem sumber daya manusia dan sistem Pendidikan di Jepang saat ini. Hal ini menjadikan dampak besar bagi negara Jepang yang dikenal dengan negara maju, dan memiliki sistem teknologi canggih. Hal ini yang membuat dorongan untuk pemerintah agar dapat mengikuti sumber arus globalisasi yang sangat cepat ini. Pengaruh globalisasi saat ini membawa pengaruh yang beragam

bagi masyarakat Jepang dalam mengaplikasikan ke dalam kehidupan, dengan berbagai inovasi yang tepat untuk mengubah keadaan kehidupan manusia lebih baik.

Pada tahun 2020 telah terjadi peristiwa besar yang membuat kita mengalami perubahan terhadap pola kehidupan sehari-hari. Perubahan tersebut dikarenakan adanya penemuan virus covid-19, yang menyebabkan tertularnya manusia di seluruh dunia yang diakibatkan oleh virus covid-19. Hal ini yang membuat kita semua memikirkan bagaimana caranya untuk melewati masa masa darurat akan penyebaran Virus Covid-19 yang sangat mengerikan ini terutama pada kalangan usia rentan yang sudah berumur panjang. Virus Covid-19 pertama kali ditemukan di kota Wuhan, Cina pada akhir Desember 2019. Virus Covid-19 memiliki gejala yang sangat mengerikan bagi orang yang telah terinfeksi dimulai dari demam, batuk, kelelahan, sakit tenggorokan, sakit kepala, nyeri, diare, kehilangan indra perasa dan yang paling berbahaya dapat mengakibatkan kesulitan bernafas (covid19.go.id, 2022). Gejala virus ini sangat mengkhawatirkan bagi masyarakat dunia. Pada tahun 2020 menjadi awal sejarah baru dimulai dengan membiasakan hal-hal bersih dan menerapkan sistem pola hidup sehat agar dapat terhindar dari virus covid ini. Virus Covid-19 ini tidak memandang siapapun untuk dapat tertular, bahkan bayi yang baru lahir pun dapat tertular oleh virus ini. Oleh karena itu banyaknya protokol dalam setiap aktivitas pada tahun 2020 sampai 2021 dilihat dari kasus tingginya angka penyebaran Virus Covid-19 ini.

Menurut Sri Mulyani (2021:9) dalam bukunya yang berjudul *Merekam Pandemi Covid-19 dan Memahami Kerja Keras Pengawal APBN*, bahwa akibat terjadinya penyebaran virus Covid-19 ke seluruh dunia, pada tanggal 11 maret 2020, *World Health Organization* (WHO) telah mengumumkan kejadian luar biasa dengan adanya penemuan Virus Corona-19. Hal tersebut membuat seluruh pemimpin negara membuat kebijakan *Physical Distancing* hingga *lockdown*, agar dapat mengurangi angka penyebaran Virus Covid-19 ini Kebijakan *lockdown* membuat sebagian sektor dunia mengalami kelumpuhan hingga kemunduran. Sektor yang mengalami kelumpuhan yaitu sektor wisata, manufaktur, ekonomi, transportasi, sosial, pangan dan sektor yang mengalami kemunduran akibat Virus Covid-19 ini adalah sektor pendidikan di seluruh dunia yang mengalami penurunan

dalam pembelajaran di sekolah. Dengan adanya sistem pendidikan di dunia mengalami permasalahan dalam penutupan sekolah yang membuat generasi selanjutnya tertahan dalam mempelajari pelajaran sekolah. Sehingga mengalami banyaknya ketertinggalan dalam pembelajaran. Sekolah yang telah ditutup berdampak buruk pada pembelajaran dan kesejahteraan anak-anak (UNICEF, 2021).

Pada tahun 2020 seluruh Pendidikan di dunia mengalami tantangan dalam menghadapi situasi pandemi Covid-19 yang berkepanjangan ini yang mana sistem pendidikan beralih dengan menggunakan teknologi dalam mengatasi pembelajaran, agar pembelajaran tetap berjalan dalam situasi penutupan sekolah. Sistem pendidikan ini menuntut setiap individu untuk dapat menggunakan dan mengembangkan kreativitas terhadap penggunaan teknologi dalam menuntut ilmu pembelajaran (Hendayana, 2020). Dalam masa Covid-19 ini dunia pendidikan mengalami masa transisi yang mengharuskan sistem pembelajaran tatap muka berubah menjadi sistem pembelajaran jarak jauh atau yang disebut dengan PJJ. Dengan menggunakan sistem daring atau *online* melalui internet dan dibantu oleh perangkat elektronik berupa komputer, laptop, handphone dengan aplikasi *face to face* yang biasa kita sebut skype atau zoom untuk media pertemuan tatap muka. Hal tersebut yang dapat membantu sistem pembelajaran tatap muka di saat masa pandemi covid 19 berlangsung. Dengan menggunakan sistem teknologi dalam pembelajaran membuat para individu dipaksa harus bisa dalam menggunakan sistem teknologi agar dapat menjangkau pembelajaran.

Pada tahun 2020 telah menjadi sejarah tersendiri bagi negara yang memiliki sistem perubahan dalam setiap sektor yang dimilikinya. Tidak terkecuali negara Jepang yang memiliki sejarah tersendiri bagi sektor pendidikannya. Pada tanggal 28 Februari tahun 2020 Kementerian Pendidikan, Budaya, Olahraga, Ilmu Pengetahuan dan Teknologi meminta sekolah dasar hingga sekolah menengah atas dan sekolah pendidikan khusus untuk ditutup sementara mulai 2 maret. “2020年2月28日現在、文部科学省は、小学校、中学校、高校、特別支援教育学校、高校特殊訓練学校を3月2日から一時的に閉鎖するよう要請した” (*Ministry*

of Education, Culture, Sport, Science and Technology-Japan, 2020). Dari pengumuman tersebut yang telah diterbitkan oleh pemerintah Jepang terhadap penutupan seluruh sekolah di Jepang yang dimulai pada tanggal 2 Maret adalah untuk mencegah terjadinya penyebaran virus Covid-19 yang semakin luas terhadap anak-anak beserta guru sekolah.

Dengan terjadinya penyebaran Virus Covid-19 membuat sistem pendidikan di Jepang berubah, dengan memikirkan bagaimana pendidikan di Jepang dapat berlanjut dan tidak tertinggal dalam pembelajaran dengan sistem daring/*online* tanpa adanya tatap muka dan dapat berjalan dengan semestinya. Pada sidang umum ke-127 tanggal 26 Januari tahun *Reiwa* 3 ini di tahun 2020, sistem pendidikan di Jepang telah terjadi perubahan, perubahan yang disebut dengan “Reformasi Pendidikan Sekolah Bergaya *Reiwa*”. Ini adalah pembelajaran yang optimal bagi setiap anak untuk membuka potensi mereka, dan realisasi pembelajaran bersama.

「中央教育審議会では、令和3年1月26日の第127回総会において「令和の日本型学校教育」の構築を目指して～全ての子供たちの可能性を引き出す、個別最適な学びと、協働的な学びの実現を取りまとめました。」 (Dewan pusat pendidikan, *Ministry of Education, Culture, Sport, Science and Technology-Japan*, 2021).

Chūō kyōiku shingikaide wa reiwa 3-nen 1 gatsu 26-nichi no dai 127 kaisōkai ni oite 'reiwa wa no Nihon-gata gakkō kyōiku' no kōchiku o mezashite ~ subete no kodomo-tachi no kanōsei o hikidasu, kobetsu saitekina manabi to, kyōdō-tekina manabi no jitsugen' o torimatomemashita.

Terjemahan:

Pada sidang umum ke-127 tanggal 26 Januari 2021, Dewan pusat pendidikan mengumumkan, "Bertujuan untuk membangun 'pendidikan sekolah bergaya Jepang di era *Reiwa*. dan realisasi pembelajaran kolaboratif".

Hal ini yang membuat GIGA school konsep diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Olahraga, Sains, dan Teknologi pada Desember 2019. Pada tanggal 7 April 2020 menteri pendidikan mengumumkan pada konferensi pers bahwa ini adalah awal realisasi konsep sekolah GIGA dalam menanggapi deklarasi keadaan darurat penyebaran virus Covid-19 (master-ducation.jp 2020).

Dalam Perkembangan zaman setiap tahun sudah melewati masa-masa pengenalan baru terhadap teknologi, hal tersebut membuat kemajuan teknologi semakin canggih. Pada dasarnya perkembangan teknologi sangatlah penting,

seperti Jepang menggunakan sistem pembelajaran GIGA yang terintegrasi dengan internet untuk memudahkan dalam proses pembelajaran. Dari konsep GIGA ini pemerintah Jepang memiliki dorongan untuk menuju era pasca informasi yang disebut dengan *Society 5.0*, dengan menggunakan sistem kecerdasan buatan AI atau *Artificial Intelligence* dan *Internet of Things*. Hal ini yang menyebabkan sistem penggunaan ICT atau *Information and Communication Technology* sangat penting dalam dunia pendidikan dengan mengikuti arus globalisasi (Japantimes.co.jp, 2021).

「アクティブ・ラーニングとは、学生にある物事を行わせ、行っている物事について考えさせること。」 Dalam artikel *Ministry of Education, Culture, Sport, Science and Technology-Japan* (2020:1) mengenai diskusi pembelajaran aktif. *active learning* menjelaskan tentang bagaimana membuat siswa dapat melakukan sesuatu terhadap pemikiran individu, dalam proses pembelajaran dengan pemikiran untuk memberikan tanggapan tentang apa yang akan mereka lakukan pada saat pembelajaran, sehingga pembelajaran dengan *active learning* dapat membantu siswa untuk dapat aktif terhadap respon setiap pembelajaran. Dengan adanya sistem GIGA pembelajaran tersebut didukung oleh *active learning* atau pembelajaran aktif.

Dalam metode *active learning* ini terdapat program studi baru yang akan dimuat ke dalam kurikulum 2020. Program studi baru ini akan dilaksanakan secara penuh dimulai dari tingkat SD tahun 2020, SMP mulai tahun 2021, SMA mulai tahun 2022 (gov-online.go.jp, 2019). Dalam kurikulum baru ini memiliki 3 (tiga) pilar dasar yang ditanamkan pemerintah Jepang terhadap kurikulum baru ini yaitu (1) “pengetahuan dan keterampilan”, (2) “kemampuan berpikir, menilai, ekspresif dan lain-lain.”, (3) “kemampuan belajar, kemanusiaan, serta mengembangkan kualitas dan kemampuan dalam cara yang seimbang” (*Ministry of Education, Culture, Sport, Science, and Technology-Japan*, 2022). Dari ketiga pilar tersebut yang didasarkan oleh program studi baru terdapat dua mata pelajaran tambahan yang akan dimuat dalam program studi baru ini, yaitu pelajaran pendidikan bahasa

asing khususnya bahasa Inggris dan pendidikan pemrograman yang akan lebih di tingkatkan lagi.

Program studi baru yang dibuat oleh pemerintah Jepang pada tahun 2014, yang akan direalisasikan pada tahun 2020 dengan kurikulum baru. Hasil dari program tersebut memuat dua mata pelajaran yang akan dimasukkan ke dalam kurikulum 2020. Pemerintah Jepang sepakat akan hal program studi bahasa Inggris dan pemrograman yang akan dimuat dalam pelajaran, baik untuk sekolah dasar hingga sekolah menengah. Dimuatnya program studi bahasa Inggris ini ke dalam kurikulum baru memiliki latar belakang mengapa pentingnya program studi ini dimuat dalam kurikulum baru di Jepang, latar belakang tersebut yaitu tentang sosial dari kemajuan pesat yang diakibatkan oleh pengaruh globalisasi yang terjadi di masyarakat dan peningkatan upaya yang berdasarkan kemajuan dan isu reformasi pendidikan bahasa Inggris. Mulai tahun 2020, Jepang telah menetapkan pelajaran bahasa Inggris sebagai mata pelajaran wajib selama 9 tahun pertama saat sekolah dasar (Jones, 2019:25). Mulai dari kelas 1 sekolah dasar hingga sampai tingkat kelas 3 sekolah menengah pertama, terjadinya perubahan dari kebijakan sebelumnya yang telah dimulai pada tingkat sekolah menengah pertama.

Pada pelajaran program studi bahasa Inggris yang akan diberikan kepada anak-anak sekolah dasar berupa materi yang akan diajarkan oleh instruktur/staff yang sudah tersedia, dengan durasi waktu yang lebih lama dari pelajaran biasa. Dimulai dari sekolah dasar kelas 3 dan 4, lalu kelas 5 dan 6. Dengan jam pelajaran selama 70 jam pelajaran pertahun (*Ministry of Education, Culture, Sport, Science and Technology-Japan, 2014*). Hal ini diterapkan dengan tujuan agar dapat melatih keterampilan dalam berkomunikasi bahasa Inggris. Lalu untuk kelas sekolah menengah pertama jumlah pelajaran bahasa Inggris lebih ditingkatkan lagi dari 3 pelajaran per minggu menjadi 4 pelajaran per minggu (kenaikan sekitar 30%: 105 jam hingga 140 jam). Dalam hal ini pemerintah Jepang menekankan pembelajaran bahasa Inggris di sekolah dasar hingga sekolah menengah agar dapat menguasai keterampilan “mendengarkan”, “berbicara”, “membaca”, dan “menulis” (*Ministry of Education, Culture, Sport, Science and Technology-Japan, 2014*). Hal inilah

yang mendasari program studi baru bahasa Inggris untuk mempersiapkan generasi anak-anak di Jepang, dalam memperoleh pekerjaan di saat era globalisasi semakin canggih. Dengan menjadikan program bahasa Inggris menjadi pelajaran formal di sekolah, diharapkan program ini dapat mempelajari dan membantu generasi anak-anak di Jepang dalam berkomunikasi dengan bahasa Inggris. Karena semakin berkembangnya zaman, maka bahasa asing yaitu bahasa Inggris akan menjadi bahasa internasional dalam bersaing untuk mencari pekerjaan.

Selain program studi bahasa Inggris terdapat program studi pemrograman yang dimuat dalam kurikulum 2020. Hal ini menjadi dasar Patokan telah berkembangnya sistem pelajaran yang berbasis GIGA atau *Global and Innovation Gateway for All* yang harus didukung oleh pemrograman dalam pembelajaran sistem GIGA tersebut. Program pembelajaran dengan sistem GIGA menggunakan konsep 1 (satu) perangkat untuk setiap anak dengan jaringan komunikasi berkecepatan tinggi serta memiliki penyimpanan berkapasitas besar, dalam mengakses pembelajaran dengan menggunakan perangkat yang berbasis ICT. Hal ini disampaikan langsung oleh kementerian pendidikan Jepang dan Menteri Digital Jepang Makishima pada tahun 2022, dengan mengirim pesan yang berjudul “Perbaiki Lingkungan Untuk Setiap Orang di Sekolah Dasar dan Menengah” (*Ministry of Education, Culture, Sport, Science and Technology-Japan, 2022*). Dengan program studi pemrograman diharapkan bagi anak-anak dapat memiliki kemampuan berfikir logis dan berfikir pemrograman dalam memanfaatkan sistem ICT yang sudah terjadi dalam era globalisasi ini. Sistem ICT inilah yang akan membawa mereka kepada perkembangan teknologi dimasa yang akan datang.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian terhadap sektor pendidikan di Jepang pada saat situasi Covid-19. Dengan adanya perubahan pada sistem pendidikan di Jepang saat situasi Covid-19 di Jepang, maka penulis memilih judul “Dampak Covid-19 Terhadap Sistem Pendidikan di Jepang”.

1.2 Penelitian yang Relevan

Dalam penelitian ini, penulis telah membaca beberapa penelitian yang telah dilakukan oleh orang lain, dan menemukan beberapa penelitian yang relevan terkait dengan tema yang telah penulis buat. Berikut ini dijabarkan secara singkat hasil-hasil dari penelitian yang berkaitan dengan tema penelitian ini.

1. Buku *Primary and Secondary Education During Covid-19: Disruptions to Educational Opportunity During a Pandemic* oleh Fernando M. Reimers, journal *springer*, Chapter 5. buku ini membahas tentang pandemi covid 19 yang menimbulkan tantangan dalam sistem pembelajaran di Jepang. tantangan dalam sistem pendidikan di Jepang telah membuat langkah-langkah untuk mengantisipasi penularan Covid-19 terhadap siswa-siswi dengan menetapkan penutupan sekolah pada bulan Maret 2020. Hal tersebut membuat sistem pembelajaran di Jepang berubah dengan melakukan pembelajaran jarak jauh tanpa tatap muka. Pembelajaran tersebut berbasis internet dengan menggunakan sistem GIGA yang telah di rencanakan oleh *Ministry of Education, Culture, Sport, Science and Technology-Japan* (MEXT). Dalam buku ini membahas juga tentang disparitas pembelajaran yang berbasis internet selama penutupan sekolah, yang dimana tidak semua siswa-siswi di Jepang dapat menikmati pembelajaran online yang dimana tidak semua dapat mengakses pembelajaran dengan sistem internet dengan tidak tersedianya layanan internet serta media pembelajaran tidak merata. Dalam hal ini *Ministry of Education, Culture, Sport, Science and Technology-Japan* (MEXT) membuat kebijakan akan sistem GIGA school konsep yang dimana setiap siswa-siswi berhak untuk mendapatkan bantuan dalam pembelajaran yang menggunakan sistem internet beserta media pembelajaran. Dalam pembelajaran sistem GIGA school ini memiliki dampak positif dan negatif yang dirasakan baik dari siswa-siswi, orang tua dan para guru yang mengajar melalui pembelajaran online terbaru dengan sistem GIGA. Hal tersebut tertuang pada survey yang dilakukan *Organization for Economic Co-operation and Development* (OECD) dalam menentukan seberapa besar jumlah siswa-siswi yang mengajukan pertanyaan terhadap guru saat pembelajaran *online*.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu kebijakan GIGA School yang di usung oleh pemerintah pusat di Jepang dengan menggunakan pembelajaran online jarak jauh agar pembelajaran anak-anak sekolah dasar dan menengah dapat terus berjalan. Terjadinya disparitas yaitu kesenjangan pembelajaran berbasis *online* yang di lakukan dari rumah dan mengakibatkan tutupnya sekolah yang ada di Jepang. Penetapan kebijakan baru yang di buat pemerintah untuk melakukan pembelajaran jarak jauh yang berbasis GIGA school yang akan di terapkan pada tahun 2020.

Perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu permasalahan yang dialami oleh siswa dalam memahami materi yang disampaikan dan di pelajari saat pembelajaran dengan sistem GIGA school yang menggunakan sistem *online* dalam pembelajaran jarak jauh.

2. Artikel yang berjudul “*ICT を活用した授業づくりと学校運営* atau *Lesson Planning and School Management with ICT*” oleh Hitoshi Sato (Profesor, Fakultas Ilmu Budaya), Fukuoka article, halaman 47-50. Artikel ini membahas tentang bagaimana kemajuan pendidikan dalam sistem *Information communication Technologies* (ICT) dimana era globalisasi semakin canggih. Dalam hal ini disebutkan “Masyarakat 5.0” diharapkan dapat memnggunakan dan memanfaatkan sistem ICT dengan baik agar dapat membangun kehidupan yang lebih baik dan canggih dengan sistem ICT yang dapat mempermudah segala aktivitas. Dengan kemajuan ICT di tengah-tengah masyarakat 5.0, kementerian pendidikan Jepang pada tahun 2018 telah membuat 4 (empat) poin yang terkait dengan kebijakan pendidikan pemanfaatan sistem ICT kepada seluruh sekolah dasar dan menengah agar dapat berjalan dengan mudah. Dalam empat poin tersebut banyak hal-hal yang tidak berjalan dengan baik, terutama di beberapa sekolah yang ada di Jepang. Lalu dipaparkannya survei komputerisasi yang didukung dari sistem ICT yang dimana terdapat masalah dalam pengoperasian komputerisasi untuk anak-anak sekolah dasar dan menengah. Hal tersebut dilihat mulai dari sebelum persebaran Virus Covid-19 dan saat terjadinya persebaran Virus Covid-19 yang dimana semua sistem pembelajaran di sekolah dasar dan menengah memanfaatkan sistem ICT untuk

belajar. Dalam pemanfaatan sumber ICT didukung juga dengan pembelajaran aktif yang telah dimulai programnya di beberapa sekolah di Jepang, sekolah yang sudah melakukan program pembelajaran aktif salah satunya di Prefektur Fukuoka yang sudah dilakukan pada tahun 2017. Pembelajaran aktif ini ditujukan untuk anak-anak sekolah agar dapat menemukan solusi tidak hanya menemukan masalah tetapi dapat memecahkan masalah dengan solusi yang mereka pikirkan dengan pemikiran kreatif dan bijak dan berkolaboratif.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu penggunaan sistem ICT terhadap lingkungan sekolah dasar hingga menengah terhadap anak-anak dan para guru dalam metode pembelajaran baru yang telah dilakukan saat pembelajaran *online* pada tahun 2020. Dengan penggunaan sistem ICT terhadap pembelajaran sekolah dapat berjalan seiring dengan perkembangan teknologi. Terdapatnya survei terhadap permasalahan komputersisasi yang dialami oleh anak-anak sekolah dasar dan menengah. Perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu permasalahan sistem ICT yang dihadapi para pemilik sekolah yang dimana tidak semua sekolah dapat memiliki fasilitas ICT yang memampuni dalam proses pembelajaran *online*. Hal tersebut yang membuat penulis ingin meneliti permasalahan lebih lanjut.

3. Artikel yang berjudul “*GIGA* スクール構想へ向けた現実的課題の検討 – 双方向遠隔合同授業の実践から –” oleh Masaru Shimizu, Iwate artikel, halaman 113-124. Artikel ini memaparkan tentang permasalahan yang terjadi pada sistem GIGA yang berbasis ICT yang dimana semua anak dapat terhubung ke dalam internet dengan satu terminal agar dapat melakukan pembelajaran secara bersamaan, walaupun tidak dapat bertemu dikarenakan situasi Covid-19. Dalam hal ini dengan terwujudnya Masyarakat 5.0 pada bulan Juni 2018 pemerintah Jepang merencanakan “Rencana Dasar Promosi Pendidikan” yang akan diputuskan oleh kementerian Pendidikan yang juga akan terlibat dalam membangun infrastruktur dan mendorong kebijakan pendidikan dengan menggunakan pemanfaatan ICT. Hal ini telah di sediakannya pemanfaatan ICT yang dimana dalam sistem pengerjaan tugas hanya dengan mengirim tugas tersebut dengan cara memotret tugas dan

mengirimkan dengan menggunakan satu dokumen secara langsung dapat terintegrasi dengan yang lainnya. Dengan perkembangan ICT yang semakin luas terdapat banyak tuntutan dari pihak sekolah agar dapat memanfaatkan sistem Pendidikan dengan menggunakan ICT. Menurut data dari Kementerian Pendidikan Jepang 2021 hasil survei penggunaan komputer setiap anak dengan konsep berbasis GIGA dengan tingkat pemeliharaan nirkabel di luar kelas meningkat secara signifikan dari 48,9% di tahun sebelumnya menjadi 78,2%. Hal ini membuat pelajaran yang berbasis ICT sangat diperlukan pada keadaan wabah virus corona yang sedang melanda saat pada tahun 2020.

Persamaan dengan penelitian ini yaitu membahas program GIGA school yang berbasis ICT yang menggunakan jaringan nirkabel agar dapat terhubung dengan internet. Pembelajaran yang telah direncanakan pada dasar promosi pendidikan ini telah direncanakan pada tahun 2018. Sedangkan perbedaan dengan penelitian yang akan diteliti yaitu permasalahan dalam pengoprasian internet yang digunakan anak-anak dalam proses pembelajaran yang berbasis ICT terhadap pembelajaran jarak jauh yang di lakukan secara *online*.

1.3 Identifikasi Masalah

Bedasarkan latar belakang masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka Identifikasi Masalah sebagai berikut:

1. Diberlakukannya penutupan sekolah di seluruh dunia yang diakibatkan oleh covid 19 terhadap sistem pendidikan di Jepang pada tahun 2020.
2. Pengaruh perubahan sistem reformasi pendidikan di Jepang pada tahun 2020 dengan menggunakan sistem GIGA atau *Global and Innovation Gateway for All* dalam metode pembelajaran reformasi baru terhadap pendidikan di Jepang tahun 2020.
3. Pengenalan konsep sistem GIGA dalam metode pembelajaran reformasi baru terhadap pendidikan di Jepang pada tahun 2020.

4. Program *active learning* sebagai salah satu upaya dalam mendukung proses reformasi pendidikan baru di era *Reiwa 3* Jepang yang dilakukan oleh pemerintah Jepang terhadap sistem pembelajaran di Jepang pada tahun 2020.
5. Adanya penambahan program studi baru yaitu bahasa Inggris yang dimuat di dalam kurikulum tahun 2020.

1.4 Pembatasan Masalah

Batasan masalah digunakan untuk menghindari adanya perluasan mengenai permasalahan yang akan dibahas agar penelitian bisa dilakukan secara terarah. Maka batasan masalah yang penulis angkat yaitu dampak Covid-19 terhadap sistem pendidikan di Jepang sebagai salah satu bentuk terjadinya perubahan sistem pembelajaran di Jepang.

1.5 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana upaya pemerintah Jepang dalam menghadapi Situasi Covid-19 bagi pendidikan di Jepang?
2. Bagaimana pemerintah dalam memberikan pelayanan pembelajaran dengan program GIGA bagi sekolah dasar di Jepang?
3. Apa dampak positif dan negatif dari penerapan pembelajaran dengan sistem GIGA yang berbasis ICT bagi siswa sekolah dasar di Jepang?

1.6 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dilaksanakannya penelitian ini adalah untuk:

1. Mengetahui upaya pemerintah Jepang dalam menghadapi situasi Covid-19 bagi pendidikan di Jepang.
2. Mengetahui cara pemerintah dalam memberikan pelayanan pembelajaran dengan program GIGA bagi sekolah dasar di Jepang.

3. Memaparkan dan menganalisa dampak positif dan negatif dari penerapan pembelajaran dengan sistem GIGA yang berbasis ICT bagi siswa sekolah dasar di Jepang.

1.7 Landasan Teori

Untuk mendukung penelitian ini, penulis akan menggunakan beberapa teori sebagai berikut:

1.7.1 Dampak

Menurut (Irwan, 2015: 27) dampak adalah suatu akibat dari pengaruh ketika akan mengambil suatu keputusan, yang bersifat dengan adanya hubungan timbal balik antara satu dengan yang lainnya.

Dapat disimpulkan bahwa dampak adalah suatu hubungan timbal balik dari pengaruh yang sebelumnya sudah terjadi, sehingga dapat mempengaruhi suatu keputusan yang akan di ambil.

1.7.2 Covid-19

Menurut (Yuliana, 2020) Covid-19 atau *Coronavirus disease 2019* adalah virus RNA *strain* tunggal positif, berkapsul dan tidak bersegmen. Corona virus ini tergolong ordo *Nidovirales* yaitu virus yang dapat menyebabkan penyakit menular terhadap manusia dan hewan, hal ini disebut juga sebagai keluarga *coronaviridae*. Struktur coronavirus ini membentuk struktur seperti kubus dengan protein S yang berlokasi di permukaan virus. virus corona ini pertama kali ditemukan di Wuhan provinsi Hubei, China sejak akhir Desember 2019.

17.3 Sektor Pendidikan

Pendidikan adalah upaya mendorong manusia agar dapat berefleksi terhadap masalah yang timbul dalam masyarakat, dan upaya dalam memperlengkapi mereka agar menghasilkan perubahan yang nyata di dalam kehidupan mereka. Dalam hal ini pendidikan merupakan hal terpenting yang dapat membuat kehidupan menjadi lebih baik, dengan adanya usaha setiap individu dalam menghasilkan perubahan melalui pendidikan. Hal ini dalam pendidikan di butuhkan

semangat yang tinggi untuk menuju perubahan yang lebih baik (Maiaweng, 2009:78).

Dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah pembelajaran dalam menghadapi permasalahan, sehingga dapat menimbulkan perubahan yang lebih baik.

1.8 Metode Penelitian

Metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analisis dengan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif adalah sebuah penelitian yang memiliki suatu karakteristik yang berupa analisis naratif yang dilakukan terhadap informasi-informasi yang telah dikumpulkan dalam suatu proses pengumpulan data (Raco, 2010:18)

Metode deskriptif analisis adalah metode dalam penelitian status sekelompok manusia, suatu objek, kondisi dalam pemikiran ataupun peristiwa pada saat ini. Dengan membuat deskripsi dan memaparkan gambaran mengenai fakta yang akurat (Nazir, 2002:61). Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan dokumen-dokumen baik dengan buku, jurnal, artikel pemerintahan. Data yang telah dikumpulkan selanjutnya dianalisis agar dapat menjawab permasalahan pada rumusan masalah.

1.9 Manfaat penelitian

Penelitian ini diharapkan agar dapat bermanfaat bagi semua pihak, baik manfaat yang sesuai dengan tujuan penulis maupun manfaat bagi masyarakat ataupun bagi peneliti selanjutnya sebagai referensi dalam tema penelitian yang berkaitan, dan juga manfaat bagi seluruh pembaca agar dapat menambah wawasan melalui penelitian ini, serta manfaat diluar tujuan penulis. Manfaat yang dapat di berikan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini bagi seluruh pembaca mahasiswa jurusan bahasa dan kebudayaan Jepang agar dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan dan sebagai sumber informasi.

2. Manfaat Praktis

a) manfaat bagi pembaca

Manfaat penelitian ini bagi seluruh pembaca mahasiswa jurusan bahasa dan kebudayaan Jepang diharapkan dapat menambah wawasan mengenai dampak covid-19 terhadap sistem pendidikan di Jepang dalam meningkatkan kesadaran pembaca bahwa kesadaran dalam memotivasi pembaca memiliki peranan penting dalam menambah wawasan informasi.

b) bagi penulis

Manfaat penelitian ini bagi penulis adalah agar mendapatkan sumber pengetahuan dan informasi terhadap perubahan reformasi pendidikan yang terjadi terhadap kurikulum baru 2020 di Jepang.

1.10 Sistematika Penulisan

Sistematika dalam penulisan ini memiliki tujuan untuk mempermudah dalam pemahaman untuk menelaah penelitian. Penelitian ini terdiri atas 4 bab yang akan diuraikan secara singkat sebagai berikut:

Bab I merupakan pendahuluan yang berisi penjelasan tentang latar belakang masalah yang diadakannya penelitian, penelitian yang relevan untuk menghindari adanya plagiarisme, identifikasi masalah dari penelitian yang dilakukan, rumusan masalah dari penelitian yang dilakukan, tujuan dan manfaat dilakukannya penelitian ini, dan sistematika penyusunan penelitian.

Bab II merupakan penjelasan umum mengenai bagaimana konsep sistem GIGA yang berbasis ICT dalam pembelajaran *Active Learning* dengan program studi baru bahasa Inggris yang terdapat pada kurikulum baru di Jepang tahun 2020.

Bab III merupakan hasil penelitian pemerintah Jepang dalam memberikan pelayanan pembelajaran berbasis GIGA dengan sistem ICT terhadap sekolah dasar Jepang dengan berbagai permasalahan dan dampak positif juga negatif yang di hadapi pemerintah Jepang.

Bab IV merupakan kesimpulan