

PENGEMBANGAN MEDIA *COMPUTER ASISSTED INSTRUCTION* PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG MATERI POKOK KEPEMILIKAN DAN LETAK BENDA BAGI KELAS X SMA NEGERI 1 SUMBERREJO-BOJONEGORO.

Diah Anita Wulandari

Mahasiswa Teknologi Pendidikan. Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Surabaya
diahanitawulandari@yahoo.co.id

Prof.Dr.Mustaji, M.Pd

Dosen S1 Jurusan TP, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media *Computer Assiited Instruction* materi pokok kepemilikan dan letak benda pada mata pelajaran bahasa Jepang bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sumberrejo.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan. Data dikumpulkan menggunakan instrumen wawancara kepada ahli materi dan ahli Media. Serta menggunakan angket dan tes yang ditujukan kepada siswa kelas X SMA Negeri 1 Sumberrejo. Pengembangan media ini menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*) dengan tahapan uji coba Arif Sadiman.

Data yang diperoleh adalah berupa data kualitatif dan kuantitatif dari ahli materi, ahli media dan siswa. Berdasarkan hasil analisis dan wawancara ahli materi dan ahli media, dapat ditarik kesimpulan bahwa media *Computer Assisted Instruction* layak digunakan dalam pembelajaran. Sedangkan hasil angket uji coba produk kepada siswa kelas X SMA Negeri 1 Sumberrejo, dapat disimpulkan: a) hasil presentasi uji coba perorangan sejumlah 96,1% (Baik), uji coba kelompok kecil sejumlah 90,3% (Baik), serta uji coba kelompok besar sejumlah 95,9%(Baik). Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *computer Assisted Instruction* dikategorikan baik dan media ini layak untuk digunakan. Sedangkan hasil uji coba untuk penilaian efektifitas diperoleh t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $t_{hitung} = 18,354 > t_{tabel} = 2,040$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *Computer Assisted Instruction* efektif dalam mata pelajaran bahasa Jepang materi pokok kepemilikan dan letak benda bagi siswa kelas X SMA Negeri 1 Sumberrejo.

Kata kunci: Pengembangan, Media CAI (*Computer Assisted Instruction*).

Abstract

The research aim to develop media *Computer Assisted Instruction* subject matter of ownership and location of objects on Japanese subjects for class X SMA Negeri 1 Sumberrejo.

This type of research is the development of research. Data were collected using the instrument to interview review material experts and review by media. As well as the use of questionnaires and tests aimed at students of Class X SMAN 1 Sumberrejo. This media development development model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) with Arif Sadiman trial stage.

The data obtained is in the form of qualitative and quantitative data from review material experts and review by media and students. Based on the analysis and interview subject matter experts and media experts, it can be deduced that the media *Computer Assisted Instruction* feasible to use in learning. While the results of the questionnaire testing the products to class X SMA Negeri 1 Sumberrejo, it can be concluded that: a) the result of individual testing presentation of a 96.1% (Good), small group trial a number of 90.3% (Good), and trials a large group 95.9% (Good). From these results, it can be concluded that the media *Computer Assisted Instruction* is categorized as good and decent media to use. While the results of the test for assessing the effectiveness of obtained t greater than t_{table} ie $t = 18.354 > table = 2.040$. It can be concluded that the

media Computer Assisted Instruction is effective in Japanese subjects subject matter of ownership and location of objects for class X SMA Negeri 1 Sumberrejo.

Keywords: Development, Computer Assisted Instruction Media.

PENDAHULUAN

Menurut Sadiman (2009:2) Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak dia masih bayi hingga ke liang lahat nantinya. Salah satu pertanda bahwa seseorang telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku dalam dirinya. Perubahan tingkah laku tersebut menyangkut baik perubahan yang bersifat pengetahuan (kognitif) dan keterampilan (Psikomotorik) maupun yang menyangkut nilai dan sikap (afektif). Menurut Roesminingsih, MV dan Lamijan (2012:51) Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting bagi penyiapan anak-anak untuk menghadapi kehidupannya di masa mendatang. Bahkan gejala proses pendidikan ini sudah ada sejak manusia ada, meskipun proses pelaksanaannya masih sangat sederhana. Namun hal ini merupakan fenomena bahwa proses pendidikan sejak dahulu kala sudah ada. Karena begitu sederhananya proses pendidikan pada jaman dahulu kala itu maka dirasa orang tidak menyadari bahwa apa yang itu adalah proses pendidikan.

Menurut Dahidi (2012:54) bahasa dapat disampaikan dengan dua cara, yaitu pertama melalui medium lisan dan yang kedua yaitu menyampaikan ide, pikiran, pendapat, perasaan, berita atau hal-hal lain kepada orang lain. Dapat ditarik kesimpulan bahwa bahasa dalam kehidupan sehari-hari sebagai alat bantu berkomunikasi yang memiliki peranan sangat penting. Menurut Sutedi (2009:13) Penyelenggaraan pendidikan bahasa Jepang di Indonesia sudah dimulai sejak Menurut Sutedi (2009:13) Penyelenggaraan pendidikan bahasa Jepang di Indonesia sudah dimulai sejak jaman pendudukan Jepang, tetapi penyelenggaraan secara formal di sekolah-sekolah atau perguruan tinggi dimulai tahun 60-an. Jika dilihat dari sejarahnya, pendidikan bahasa Jepang di Indonesia sudah berlangsung cukup lama dan sudah ribuan pembelajar yang dididik baik pada lembaga formal maupun non formal. Sudah banyak kemajuan dan hasil yang telah dicapai, tetapi dari segi rata-rata kualitas lulusannya masih jauh tertinggal jika dibandingkan dengan negara lain terutama negara Korea dan Cina.

Dengan kemajuan teknologi yang semakin mudah diakses sehingga lebih menyenangkan, diharapkan peserta didik lebih termotivasi untuk cepat memahami bahasa Jepang. Perbendaharaan kosa kata benda dan letak benda dalam huruf hiragana, katakana tidak bisa sekedar dihafalkan satu persatu, tetapi menggunakan cara yang lebih melatih mereka terbiasa menemui kosa kata dan letak benda secara berulang-ulang.

SMA Negeri 1 Sumberrejo yang berlokasi di jalan Raya Sumberrejo-Bojonegoro merupakan salah satu sekolah yang terdapat mata pelajaran bahasa Jepang dalam bahasa asing. Berdasarkan Observasi di lapangan dalam kegiatan proses belajar-mengajar berjalan lancar dengan ditunjang sarana yang sangat mendukung, ruang laboratorium yang mendukung dan metode pembelajaran sesuai dengan kurikulum KTSP. Namun, pertimbangan kualitas proses belajar yang dirasa kurang dalam hal tenaga pengajar, karena kebanyakan guru pengajar mata pelajaran muatan lokal terutama bahasa Jepang memiliki jam sedikit yang hanya memiliki 1 x 45 Menit atau 1 jam mata pelajaran dalam satu minggu, mata pelajaran yang sulit, memiliki jam pelajaran singkat serta dirasa kurang dipahami oleh peserta didik dikarenakan penjelasan guru yang tidak maksimal yakni jarang masuk dikelas yang berakibat peserta didik hanya diberi tugas serta materi dapat dibaca dari buku sakura dan LKS yang diberikan oleh guru.

Cara memahami bahasa Jepang yang baru dikenal peserta didik ini menjadi suatu kesempatan untuk memasukkan memori yang menyenangkan kedalam pembelajaran sebab kebanyakan mereka kesulitan mengingat bacaan huruf Jepang maupun huruf latin. Oleh karena itu, perlu adanya pengulangan pembelajaran terutama yang belum mereka pahami selama pembelajaran di kelas yakni dengan pembelajaran mandiri yang menyenangkan. Memahami huruf Jepang maupun huruf latin yang hanya tertulis di buku kerja peserta didik belum cukup, dituliskan di papan tulis hanya akan diingat dalam jangka pendek dan mudah jenuh. Oleh sebab itu peneliti merasa perlu membuat media baru yang belum diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Sumberrejo. Kriteria media

yang akan digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang untuk kelas X SMA Negeri 1 Sumberrejo yaitu media pembelajaran sederhana yang mampu memberikan sebuah proses pembelajaran interaktif sehingga memberikan pengalaman belajar secara mandiri.

Melalui observasi dan wawancara dengan guru bahasa Jepang materi pokok kepemilikan dan letak benda kelas X semester 2 SMA Negeri 1 Sumberrejo - Bojonegoro didapatkan data awal sebagai berikut.

1. Jumlah siswa \pm 32 dalam satu kelas.
2. Proses penyampaian masih dengan buku yang dirasa kurang dipahami peserta didik.
3. Karakteristik siswa kelas X yang kebanyakan masih asing dengan mata pelajaran bahasa Jepang
4. Kurangnya tenaga pengajar mata pelajaran bahasa Jepang, hanya 1 guru mengajar 10 kelas, yang setiap kelas berisi 30- 32 siswa.
5. Jam mengajar guru pengajar yang padat dikarenakan masih menjabat menjadi waka kesiswaan yang disibukan dengan kegiatan disekolah berakibat jarang masuk kelas, sehingga siswa diberikan tugas dan membaca buku yang diberikan oleh guru.

Kemajuan teknologi memungkinkan seorang pengembang mengubah bahan ajar dari sebuah buku menjadi dalam bentuk media pembelajaran berbasis komputer Media pembelajaran berbasis komputer merupakan media pembelajaran interaktif yang dapat memaksimalkan kesempatan belajar peserta didik, selain itu peserta didik dapat menggunakan media pembelajaran berbasis komputer sesuai dengan kebutuhan dan kecepatan belajarnya masing-masing.

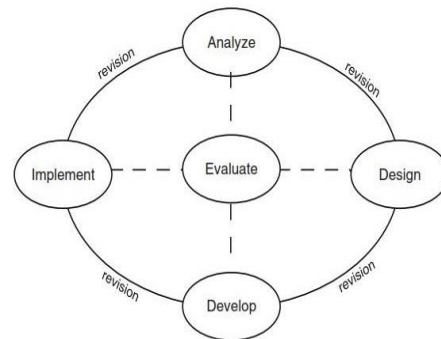
Berdasarkan uraian diatas, maka perlu adanya media pembelajaran bahasa jepang yang tepat di SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro yakni media CAI materi pokok Kepemilikan dan Letak benda . Meskipun media ini tidak dapat menggantikan posisi guru pada saat pembelajaran dikelas akan tetapi dengan menggunakan media *Computer Assisted Instructional* diharapkan dapat mengoptimalkan proses belajar mengajar bahasa Jepang sehingga penyampaian materi pelajaran akan lebih mudah, dapat menumbuhkan kreatifitas peserta didik dalam pembelajaran, dapat memberikan stimulus terhadap peserta didik, dapat mengatasi keterbatasan ruang dan waktu, dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik (Susila Rudi dan Riyana, 129:2011).

METODE

A. Model Pengembangan

Berbagai macam model pengembangan dapat dijadikan acuan dalam penelitian, salah satunya adalah model ADDIE. Model ADDIE merupakan salah satu model desain pembelajaran sistematis. oleh sebab itu, model ini dapat digunakan untuk berbagai macam bentuk pengembangan produk seperti strategi pembelajaran, metode pembelajaran media dan bahan ajar.

Model ADDIE ini dikombinasikan dengan keakuratan desain uji coba pengembangan Arief Sadiman.



Model ADDIE (Robert 2009:2)

B. Prosedur Pengembangan

1. Analisis (Analisis)

Pada poses ini pengembang melakukan tinjauan langsung ke sekolah SMA Negeri 1 Sumberejo dengan cara observasi dan wawancara dengan pihak sekolah yaitu guru mata pelajaran bahasa Jepang hingga menemukan masalah belajar yang terjadi di pembelajaran bahasa Jepang.

2. Desain (Desain)

Hasil akhir dari kegiatan desain produk ini adalah berupa flowcart, storyboard yang lengkap dengan spesifikasinya.

3. Development (Pengembangan)

Pengembang melakukan produksi dan validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk sesuai dengan sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif. Validasi produk dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang dirancang tersebut.

4. Implementation (Penerapan)

Pada pengembangan ini peneliti menggunakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif adalah proses yang dimaksudkan untuk pengumpulan data tentang kelayakan dan efektivitas bahan-bahan pembelajaran.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Evaluasi yaitu proses untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang sedang dibangun berhasil. Sesuai dengan harapan awal atau tidak. Sebenarnya tahap evaluasi bisa terjadi pada setiap empat tahap di atas. Evaluasi yang terjadi pada setiap empat tahap di atas yang dinamakan evaluasi formatif karena tujuannya untuk kebutuhan revisi.

C. Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba

- a. Uji Coba ahli materi
Ahli materi mengevaluasi kesesuaian isi materi yang terdapat pada media CAI. Setelah dievaluasi apabila terdapat ketidaksesuaian pada materi maka media CAI perlu direvisi. Hasil revisi kemudian dikonsultasikan kembali hingga materi sudah dinyatakan layak menjadi produksi media CAI.
- b. Uji coba ahli media
kemudian produk media diuji oleh ahli media guna untuk mengevaluasi unsur penampilan produk. Jika terdapat kesalahan atau ketidaksesuaian pada media maka perlu direvisi. Apabila sudah direvisi media diuji cobakan pada siswa.
- c. Uji coba perseorangan
Uji coba satu Satu lawan satu di uji cobakan kepada 2 siswa. Siswa yang dipilih dalam kegiatan ini hendaknya dari satu siswa yang kemampuannya sedikit dibawah rata-rata dan satu orang lagi diatas rata-rata.
- d. Uji coba kelompok kecil
Uji coba kelompok kecil di uji cobakan kepada 4-6 orang siswa. Siswa yang dipilih dalam kegiatan ini hendaknya mencerminkan karakteristik populasi. Usahakan sampel tersebut terdiri dari siswa-siswa yang kurang pandai, sedang, dan pandai, laki-laki dan perempuan, berbagai usia dan latar belakang.
- e. Uji coba kelompok besar
Setelah melalui dua tahap evaluasi di atas tentulah media yang dibuat sudah mendekati kesempurnaan. Pilih 25 orang siswa dengan berbagai karakteristik (tingkat kepandaian kelas, latar belakang, jenis kelamin, usia kemajuan, belajar, dan sebagainya) sesuai dengan karakteristik populasi sasaran.

2. Subjek Uji Coba

- a. Ahli materi terdiri dari 2 ahli materi yakni Joko Prasetyo, S.Pd., M.Pd dari Dosen Jurusan Bahasa Jepang dan Drs. M. Lukmanul Hakim Selaku dari Guru mata pelajaran bahasa Jepang.
- b. Ahli media terdiri dari 2 ahli media yakni Citra Fitri Kholidya, S.Pd., M.Pd dari Dosen Jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dan Febry Irsiyanto Wahyu Utomo, S.Pd, M.Pd dari Staff P3G UNESA.
- c. ± 32 Siswa kelas X SMA Negeri 1 Sumberejo Bojonegoro.

3. Jenis Data

- a. Data kualitatif yaitu data yang berupa penilaian deskriptif. Data kualitatif diperoleh dari hasil tanggapan ahli media dan ahli materi yang berisi masukan, tanggapan dan saran yang kemudian akan dikelompokkan dan dianalisis.
- b. Data kuantitatif adalah data pengukuran yang berbentuk angka. Data kuantitatif diperoleh dari hasil uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar yang akan dianalisis dengan menggunakan teknik persentase.

4. Instrumen Pengumpulan Data

a. Wawancara

Menurut Sugiyono (2010:194) wawancara dibedakan menjadi 2, yakni:

- 1) Wawancara terstruktur, digunakan sebagai teknik pengumpulan data, bila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti tentang info yang diperoleh. Pengumpul data telah menyiapkan instrumen berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis yang alternatif jawabannya telah disiapkan.
- 2) Wawancara tidak struktur, wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya. Pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Jenis wawancara yang digunakan adalah wawancara terstruktur.

b. Angket (Kuesioner)

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang ia ketahui (Arikuntoro, 2013:194). Jenis angket yang digunakan merupakan angket tertutup.

Jenis angket yang digunakan merupakan angket tertutup yakni yang sudah disediakan jawabannya sehingga responden tinggal memilih.

c. Tes

Tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikuntoro, 2013:193).

Tes yang digunakan dalam pengembangan ini adalah tes pretasi yaitu test yang digunakan untuk mengukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Terdapat *Pre-test* dan *pos-test*.

5. Validitas dan Realibilitas

a. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Rumus Validitas menggunakan korelasi point biserial (rpbis).

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_s}{S_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

- Rpbi = Koefisien korelasi biserial
- Mp = Rerata skor dari subjek yang menjawab betul bagi item yang dicari validitasnya.
- Mt = Rerata skor soal
- St = Standart dari deviasi dari skor total
- P = Proporsi siswa yang menjawab benar
(p = 1)
- q = Proporsi siswa yang menjawab salah (q = 1 - p)

b. Reliabilitas

Reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga.

Rumus reliabilitas

$$r_{11} = \frac{2X r_{1/2, 1/2}}{(1 + r_{1/2, 1/2})}$$

Keterangan :

r1/21/2 =Korelasi

antar skor-skor setiap belahan tes

r11

=Koefisien reliabilitas yang sudah disesuaikan

6. Teknik Analisis Data

a. Data Angket

Pengembang menggunakan skala *Gultman* untuk memperoleh data yang jelas (tegas). Skala *Gulmant* adalah skala yang digunakan untuk jawaban yang jelas (tegas) dan konsisten. Misalnya ya-tidak, benar-salah, setuju-tidak.

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan :

f = frekuensi yang dicari (jumlah jawaban “Ya”

N = jumlah frekuensi/ Number of Cases (jumlah item yang ditanya)

P = angka prosentase

Kriteria penilaian menggunakan dua kategori, “baik” dan “kurang” karena kriteria penilaian digunakan sebagai tolok ukur kelayakan sebuah Media yang akan di kembangkan. Apabila hasil yang diperoleh mencapai kriteria minimal 51% maka media *Computer Assisted Instruction* (CAI) dikatakan baik dan sudah dapat digunakan dengan layak. Apabila kriteria masuk <51% maka media *Computer Assisted Instruction* (CAI) dapat media akan di revisi jika mendapatkan kriteria penilaian

dikatakan kurang layak untuk digunakan.

Berikut ini Rentangan prosentase dibagi menjadi dua sama besar yakni:

Prosentase	Kriteria
51% - 100%	Kategori baik, tidak perlu revisi
0% - 50%	Kategori kurang, masih perlu revisi

b. Data Tes

Hasil data tes yang dilakukan melalui *pre-test* dan *pro-test* digunakan untuk mengetahui efektif atau tidak dari penggunaan media CAI, maka data yang didapatkan tersebut kemudian diolah dan dihitung dengan menggunakan rumus uji T (*t-test*).

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

(Arikunto, 2013:125)

Keterangan :

Md : Mean dari deviasi (d) antara post-tes dengan pre-tes

xd : Perbedaan deviasi dengan mean deviasi

df : atau db adalah N-1

N : Banyaknya subjek

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan

1. Tahap *Analysis* (Analisis)

Berdasarkan observasi di lapangan yakni SMA Negeri 1 Sumberrejo-Bojonegoro dalam kegiatan proses belajar mengajar berjalan lancar dengan ditunjang sarana yang sangat mendukung, terciptanya kenyamanan mempunyai ruang kelas memadai, ruang laboratorrium yang mendukung dan metode pembelajaran sesuai dengan kurikulum KTSP. Namun, pertimbangan kualitas proses belajar yang dirasa kurangnya dalam hal tenaga pengajar, karena kebanyakan guru pengajar mata pelajaran muatan

lokal terutama bahasa Jepang memiliki jam sedikit hanya memiliki 1 x 45 Menit atau 1 jam mata pelajaran dalam satu minggu serta guru dalam mata pelajaran bahasa jepang hanya 1 yang mengajar 10 kelas yang berisi siswa ± 32 siswa. Mata pelajaran yang sulit, memiliki jam pelajaran singkat serta dirasa kurang dipahami oleh peserta didik dikarenakan penjelasan guru yang tidak maksimal yakni jarang masuk dikelas karena guru masih menjadi waka kesiswaan yang setiap saat mengurus sekolah yang berakibat peserta didik hanya diberi tugas serta materi dapat dibaca dari buku sakura dan LKS.

2. Tahap *Design* (Desain)

a. Menentukan Materi

b. Menentukan Tujuan

1. Tujuan umum program

Siswa kelas X SMA dapat memahami materi pokok kepemilikan dan letak benda.

2. Tujuan khusus program

a) Siswa kelas X SMA dapat menjelaskan kosa kata benda yang ada di sekitar sekolah, membuat pola kalimat kepemilikan dan letak benda

b) Siswa kelas X SMA dapat membedakan pola kalimat kepemilikan dan pola kalimat letak benda.

c. Menentukan Garis besar isi materi (GBIM).

d. Menentukan Garis Besar Isi Program (GBIP).

3. Tahap *Development* (Pengembangan)

Seorang pengembang memproduksi sebuah media harus sesuai dengan *flowchart* dan *Storyboard* yang sudah dibuat sebelumnya. Dalam desain produk media CAI terdapat dua komponen yang harus dirancang yaitu media CAI dan bahan penyerta.

4. Tahap *Implementation* (Penerapan)

Uji coba ini dilakukan pada siswa SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro yang berjumlah 32 orang. Pelaksanaan uji coba dilakukan diruang kelas X-2 di SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro dengan menayangkan media yang dikembangkan.

5. Tahap *Evaluation*(Evaluasi)

Evaluasi di dapat dari data *Pretest* dan *Posttest* yang diambil dari kelas X jumlah siswa 32 peserta didik. Data *Pretest* dan *Posttest* nantinya akan dibandingkan, apakah ada perubahan belajar yang terjadi pada siswa sebelum belajar menggunakan media CAI dan sesudah menggunakan media CAI.

B. Analisis Data

a. Analisis data angket

Hasil uji coba perorangan sejumlah 96,1%, uji coba kelompok kecil sejumlah 90,3%, serta uji coba kelompok besar sejumlah 95,9%. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media *computer Assisted Instruction* dikategorikan baik dan media ini layak untuk digunakan.

b. Analisis data tes

Hasil t yang diperoleh = 18,354 dan $d.b=31$ dengan T_{tabel} 2,040. Jadi t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $18,354 > 2,040$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 1 Sumberrejo mengalami peningkatan setelah menggunakan Media CAI pada mata pelajaran Bahasa Jepang Materi Pokok Kepemilikan dan Letak Benda.

PENUTUP

A. Kajian Produk yang dihasilkan

a. Kajian Teoritik

Dapat disimpulkan bahwa media CAI (*Computer Assisted Instruction*) merupakan penyampaian suatu bahan ajar melalui komputer dan siswa dapat berinteraksi secara langsung dengan komputer. Media CAI ini dikembangkan sesuai dengan prosedur dan kriteria pemilihan media untuk mengatasi permasalahan belajar di kelas X SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro.

b. Kajian Empirik

Dari hasil keseluruhan penelitian pengembang ini dapat disimpulkan bahwa hasil analisis data diperoleh dari tahap uji coba media CAI secara umum sangat baik. Dari hasil angket ahli materi 1 dan 2 (93,3%), ahli media 1 dan 2 (86,7%) dapat disimpulkan bahwa

media CAI ini memperoleh nilai yang sangat baik. Oleh karena itu media CAI layak dan efektif untuk dikembangkan. Berdasarkan hasil *post test* dan *pre test* t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $18,354 > 2,040$ jadi media CAI ini layak dan efektif.

B. Saran

a. Saran Pemanfaatan

1. Bagi Siswa

Dapat memudahkan siswa dalam memahami materi secara optimal dengan penggunaan media CAI. Selain itu sebagai bahan pembelajaran siswa secara mandiri setelah diterapkan di kelas. Juga media ini dapat memberikan motivasi serta meningkatkan minat belajar siswa ketika pembelajaran hanya secara konvensional.

2. Bagi Guru

Media CAI ini diharapkan dapat membantu guru dalam penyampaian materi bahasa jepang agar lebih mudah dipahami.

3. Bagi Sekolah

Manfaat bagi pihak sekolah ialah sebagai media pembelajaran dalam upaya mengefektifkan kegiatan belajar mengajar demi peningkatan kemajuan sekolah.

4. Bagi Pengembang

Pengembangan media CAI ini tentunya merupakan hasil dari ilmu Teknologi Pendidikan yang dipelajari selama perkuliahan sehingga diharapkan selain memberikan manfaat pengetahuan bagi pengembang, juga dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi dunia pendidikan.

b. Desiminasi (Penyebaran)

Pengembangan ini menghasilkan produk berupa media CAI. Apabila media ini digunakan untuk lembaga/sekolah lain maka perlu dilakukan identifikasi, analisis kebutuhan, serta kondisi lingkungan sekolah. Karena setiap sekolah memiliki karakteristik siswa dan permasalahan yang berbeda-beda.

c. Pengembangan Produk Lebih Lanjut.

Pengembangan produk lebih lanjut diharapkan sebaiknya ditambahkan materi yang lain dan referensi sumber yang lain

terutama pada sumber pustaka yang lebih baru dan luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Achut Adhikari dan JaySchaffer. 2015. "Modified Liliefors Test". *Journal of Modern Applied Statistic Methods*. Vol 14 (1): Hal.53-69.
- AECT. 1977. *Definisi Teknologi Pembelajaran: Satuan Tugas dan Terminologi AECT*. Terjemahkan Yusufhadi Miarso. Jakarta:PAU-UT dan Rajawali Press.
- Aqib Zainal. 2014. *Model-model Media dan Strategi Pembelajaran Konstektual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arthana, I Ketut Pegig, dan Damajanti, 2005. *Evaluasi Media Pembelajaran Bahan Ajar*. Surabaya: Prodi Teknologi Pendidikan.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer US.
- Januszewski, Alan and Michale Molenda. 2008. *Educational Technology: a Definition With Commentary*. New York.
- Musfiqon, HM. 2011. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Surabaya: English for Islamic Educational.
- Rayhani, Fauziyah. 2015. *Pengembangan Media CAI Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Materi kosa kata benda dan struktur kalimatnya Untuk Siswa Kelas VII SMP Laboratorium YDWP UNESA*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Roesminingsih, MV dan Lamijan, 2012. *Teori dan Praktik Pendidikan*. Surabaya:FIP Unesa.
- Rusijono dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya:Unesa University Press.
- Sadiman, Arif S. 2010. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta :Rajawali Pers.
- Seels, Barbara B. Dan Rita C. Richey. 1994. *Teknologi Pembelajaran:Definisi dan Kwasanya*. Diterjemahkan oleh Dra.Dewi S.Prawiradilaga M. Sc. Dkk. Dari buku aslinya *Instructional Technology: The Definition and Domains of the field*. Jakarta:
- Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung:Sinar Baru Algesindo.
- Susilana, Rudi & Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Wacana Prima.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.