

**Pengembangan Multimedia Permainan Interaktif *Search and Find* Berbasis *Adobe Flash* Untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata [語彙] Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMAN 1 Bangil**

**Naily Zahrotul Fitriyani**

Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
Email: nailee.025@gmail.com

**Dr. Subandi, M.Litt.**

Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
Email: banjuchi69@yahoo.co.jp

**Abstrak**

Multimedia interaktif mampu menumbuhkan sikap kemandirian siswa. Oleh karena itu penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui alur pengembangan, untuk mengetahui kelayakan, mengetahui efektifitas terhadap peningkatan penguasaan kosakata bahasa Jepang, mengetahui respon siswa dan untuk mengetahui peningkatan siswa khususnya pada aspek penguasaan kosakata bahasa Jepang, dan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia permainan interaktif *Search and Find*.

Dalam penelitian ini digunakan metode pengembangan milik Rudi Susilana dan Cepi Riyana yang difungsikan sekaligus sebagai pijakan teoritis. Konsep pengembangan dimulai dari identifikasi kebutuhan siswa hingga penulisan naskah media. Kemudian dilakukan uji coba terbatas I dan II. Subyek penelitian yaitu kelas X-D dan kelas X-F siswa SMAN 1 Bangil. Data berupa hasil penilaian kelayakan media dalam segi fisik media dan isi materi, hasil angket respon siswa, hasil *pre-test* dan *post-test*, dan hasil observasi siswa.

Hasil penelitian pertama yakni dilakukannya proses pengembangan dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa, perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, penulisan GBPM, penulisan naskah media dan revisi produk. Pada akhir proses pengembangan terciptanya multimedia permainan interaktif *Search and Find* sesuai metode pengembangan Rudi Susilana dan Cepi Riyana. Hasil kedua pada uji coba kelayakan melalui lembar penilaian didapatkan hasil yaitu ahli materi sebesar 93.48% dan ahli media sebesar 83.81% dimana kedua hasil berada pada skala sangat kuat dengan menggunakan perbandingan skala *Likert*. Hasil penelitian ketiga pada *pre-test* dan *post-test* mendapatkan hasil efektifitas sebesar 3.81 pada uji coba terbatas I dan 3.28 pada uji coba terbatas II. Kemudian hasil di atas dibandingkan dengan t-skor menggunakan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0.05$ ), yaitu sebesar 2.03 sehingga mendapatkan nilai t pada kelas uji coba I =  $3.81 > 2.03$  dan uji coba II =  $3.28 > 2.03$ . Presentase respon didapat melalui angket respon siswa sebesar 97.92 % pada uji coba I dan 93.75% pada uji coba II, kedua hasil berada pada skala sangat baik dengan menggunakan perbandingan skala *Likert*. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan kelas X-D dari rata-rata 96.17 menjadi 98.94. Pada kelas X-F dari rata-rata 88.58 menjadi 96.44. Simpulan penelitian ini adalah multimedia permainan interaktif *Search and Find* layak dan mampu meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa kelas X SMAN 1 Bangil.

**Keyword :** Multimedia, *Search and Find*, *Adobe Flash*

**要旨**

インタラクティブなマルチメディアによって学習者の自立性を高めることができる。したがって、本研究では、ゲームの開発の流れ、ゲームの品質を知り、また、高校生の日本語語彙力をあげることに對する有効性、生徒の応答、語彙の理解と (Search and Find) インタラクティブなマルチメディアゲームを利用した上で生徒の成績を知ることを目的とする。

本研究では論理として Rudi Susilana と Cepi Riyana の開発の方法が使われている。開発のコンセプトは生徒のニーズを指摘することから始まって、メディアの台本を作る。そして実験 1 と 2 を行なった。研究の対象はバンギル 1 高校の「X-D」クラスの生徒と「X-F」クラスの生徒である。データは本体的なメディアと教材内容の品質評価、生徒の応答のアンケート結果、プレテストとポストテストの結果と生徒を観察した上の結果である。

研究の結果は一つ目の実験には、開発の手順が生徒のニーズを指摘することをはじめ、目標の教材や成功の計りを要約し、メディア台本を書き、品を改正する。最終的な手順に論理として Rudi Susilana と Cepi Riyana の開発の方法に基づいて (Search and Find) というインタラクティブなマルチメディアゲームが発明した。二つ目の実験には、評価紙で教授から 93, 48%、メディアの専門家から 83, 81%取得した。(Likert)比較のスケールを使用し、両方の結果が非常に強い規模にあることを示した。三つ目の実験には、

プレテストとポストテストから取得した二つ目の結果は制限された実験 1 では有効性が 3.81、実験 2 では 3.28 に達成した。そして、それらを taraf kepercayaan 95%あるいは taraf signifikansi 5%から得た (t-score) 2,03 と比較した。そこで、実験 1 から t 値が  $3,81 > 2,03$ 、実験 2 から t 値が  $3,28 > 2,03$  と支持した。実験 1 には生徒の応答アンケートで比率 97,92%を取得し、実験 2 には 93,75%に達成した。この結果は (Likert) 比較のスケールによって非常に良い規模にある。「X-D」生徒の成績は上げたことを証明した。「X-D」クラスの成績は平均 96,17 から 98,94 に、「X-F」クラスの成績は平均 88,58 から 96,44 に上がった。本研究の結論としては、(Search and Find) というインタラクティブなマルチメディアゲームは品質が良く、高校生の日本語語彙力をあげられる。

キーワード : マルチメディア、*Search and Find*, *Adobe Flash*

## PENDAHULUAN

Kosakata dalam bahasa Jepang dikenal dengan sebutan *goi* 「語彙」 sangat diharapkan mampu dikuasai oleh peserta didik dengan baik. Semakin banyak menguasai kosakata bahasa Jepang, pembelajaran bahasa Jepang akan semakin mudah untuk dipahami dan diaplikasikan dalam percakapan bahasa Jepang. Contohnya banyaknya kosakata yang dikuasai membantu siswa dalam menyampaikan ide saat berbicara bahasa Jepang. Jika penguasaan kosakata bahasa Jepang terbatas, maka kemampuan berbicara dan menyampaikan ide hanya sebatas kosakata yang dikuasai oleh siswa. Asano Yuriko (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2004:97) menyatakan bahwa tujuan akhir pengajaran bahasa Jepang adalah agar para pembelajar dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan, salah satu faktor penunjangnya adalah *goi* 「語彙」 yang memadai. Pembelajaran bahasa bertujuan agar siswa dapat menjabarkan ide-ide dan kreatifitas siswa dengan menggunakan bahasa secara tepat sesuai dengan kaidah-kaidah bahasa. Maka dapat disimpulkan penguasaan kosakata dalam pembelajaran bahasa sangat penting. Peneliti bermaksud mengembangkan sebuah *software* permainan interaktif yang bernama *Search and Find* dalam membantu menghafal kosakata bahasa Jepang siswa.

Permainan *Search and Find* adalah permainan yang memfokuskan pada titik konsentrasi dimana membutuhkan tiga fokus konsentrasi yaitu:

- 1) Bagaimana pemain menyesuaikan daftar barang yang harus dicari dengan menggunakan bahasa Jepang yang tertulis dengan huruf alfabet sesuai dengan kemampuan siswa dalam buku sakura jilid 1. Alasan mengapa tidak menggunakan huruf hiragana pada *game* ini dikarenakan siswa masih mempelajari huruf-huruf *hiragana* dan belum sepenuhnya menguasai huruf *hiragana* pada jenjang bab yang diteliti saat ini.
- 2) Bagaimana siswa mampu memahami denah sekolah dan mampu menginterpretasikan serta memilih jawaban yang tepat.
- 3) Bagaimana siswa mampu mencari letak posisi seseorang dengan pernyataan yang telah diberikan dimana pemain berpacu dengan waktu untuk

menyelesaikan permainan sebelum waktu yang ditentukan habis.

Terdapat lima rumusan masalah yang diambil dalam penelitian ini yakni bagaimana alur pengembangan multimedia, bagaimana kelayakan multimedia, bagaimana efektifitas multimedia terhadap nilai siswa, bagaimana respon siswa terhadap multimedia baru yang diberikan, serta bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia.

Model pengembangan dalam penelitian ini menggunakan model rancangan pengembangan permainan interaktif model pengembangan multimedia oleh Rudi Susilana dan Cepi Riyana. Alasan model pengembangan Rudi Susilana dan Cepi Riyana diambil karena model pengembangan media dirasa mudah. Selain itu langkah-langkah pada model pengembangan Rudi Susilana dan Cepi Riyana dirasa tepat untuk dilaksanakan dalam penelitian pengembangan multimedia permainan interaktif *Search and Find*.

Subyek penelitian yang diambil memiliki kriteria salah satu dari dua subyek belum menyelesaikan materi pada batasan bab 6-9. Kelas X yang belum tuntas menyelesaikan bab 6-9 di SMAN 1 Bangil adalah kelas X-F. Sebagai pembanding diambil subyek penelitian kedua dengan syarat subyek telah selesai menuntaskan bab 6-9 yaitu kelas X-D. Maka diambil dua kelas yakni kelas X-D dan X-F untuk membandingkan keberhasilan produk dimana dua kelas tersebut memiliki kemampuan dan alur penelitian yang berbeda. Kelas yang dipilih pada uji coba tahap II ini adalah kelas X-F dikarenakan sebagai materi bab 6-9 belum mereka pelajari.

Pada uji coba terbatas I mengambil pola uji coba Arikunto (2006:85) yang sudah dimodifikasi sebagai berikut:

$0_1 X^1 0_2$
---------------

Maksud pada pola di atas bahwa terjadi dua kali tes dalam uji coba. Tes awal ( $0_1$ ) disebut *pre-test*, kemudian dilakukan uji coba dengan alur uji coba I dimana siswa telah menguasai keseluruhan materi bab 6-9 dan diberikan *game Search and Find* untuk dimainkan ( $X^1$ ), kemudian diberikan tes akhir ( $0_2$ ) yang disebut *post-test*.

Pada uji coba terbatas II menggunakan pola sebagai berikut:

$$O_1 \quad X^2 \quad O_2$$

Pada pola ini dilakukan tes yang sama sesuai prosedur pada pola di atas yaitu *pre-test* ( $O_1$ ) dan *post-test* ( $O_2$ ). Dimana *pre-test* diberikan sebelum uji coba dan *post-test* diberikan setelah uji coba. Perlakuan uji coba pada uji coba terbatas II berupa subyek penelitian yaitu siswa kelas X-F belum menguasai sebagian materi pada bab 6-9. Maka alur yang berbeda dari uji coba terbatas ini yaitu subyek tidak menguasai sebagian materi ( $X^2$ ).

Skala kriteria penilaian kelayakan adalah menggunakan skala likert adalah sebagai berikut :

PRESENTASE	KRITERIA
0% - 20%	Sangat Lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat Kuat

(Riduan, 2008:87-89).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Proses pengembangan alur pengembangan multimedia permainan interaktif *Search and Find* berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan penguasaan kosakata 「語彙」 bahasa Jepang siswa kelas X.

#### a. Analisis Kebutuhan dan Karakteristik Siswa

Dalam kegiatan pra-penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Bangil pada dua kelas X yakni kelas X-D dan kelas X-F dimana kedua kelas tersebut menjadi subjek uji coba. Pada uji coba I menggunakan subjek siswa kelas X-D dan uji coba II menggunakan subjek siswa kelas X-F. Hasil dari angket identifikasi pada kelas X-D dan X-F dapat diambil kesimpulan keseluruhan bahwa siswa sangat membutuhkan media/multimedia untuk membantu proses menghafal kosakata kata benda bahasa Jepang. Selain itu dengan adanya media/multimedia pendukung yang menarik menjadikan minat belajar siswa tinggi. Siswa juga membutuhkan adanya media/multimedia yang mampu digunakan kapanpun dan dimanapun. Dari hasil angket pada dua kelas di atas maka peneliti berkesimpulan membuat suatu multimedia yang interaktif untuk membantu siswa dalam proses belajar sambil bermain.

Selain menggunakan angket pra-penelitian untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap multimedia yang diinginkan, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMAN 1 Bangil mengenai sejauh mana proses belajar mengajar bahasa Jepang di SMA pada siswa kelas X. Dari hasil wawancara didapatkan bahwa menurut guru bahasa Jepang SMAN 1 Bangil terdapat kendala dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Kendala tersebut adalah pembelajaran tidak dapat disesuaikan dengan waktu dan

target materi yang telah ditentukan. Waktu belajar disekolah yang pendek dan terbagi atas banyak mata pelajaran menjadikan mata pelajaran bahasa Jepang tidak cukup waktu untuk diselesaikan sesuai target. Sehingga waktu untuk mengevaluasi kemampuan hasil belajar siswa dalam bahasa Jepang menjadi berkurang. Oleh karena itu peneliti semakin yakin untuk menciptakan multimedia permainan interaktif *Search and Find* untuk membantu proses belajar siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang dimanapun dan kapanpun.

#### b. Perumusan Tujuan

Perumusan tujuan merupakan hasil kelanjutan penelitian pengembangan setelah mengetahui hasil angket kebutuhan siswa. Perumusan tujuan sangatlah penting dalam pembuatan multimedia karena agar multimedia tersebut dapat dibuat sesuai dengan sasaran, dimana sasaran multimedia permainan interaktif *Search and Find* adalah siswa SMA dan pembelajar bahasa Jepang awal untuk membantu proses belajar bahasa Jepang. Berikut tabel perumusan tujuan sesuai dengan silabus pembelajaran di SMA.

Standar Kompetensi	Membaca
	7. Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang lingkungan kehidupan sekolah.
Kompetensi Dasar	7.2 Memperoleh berbagai informasi umum dan atau rinci dari wacana tulis sederhana secara tepat.
Indikator	7.2.1 Mengidentifikasi isi teks yang berkaitan dengan nama dan letak benda yang ada di sekolah. 7.2.2 Membaca kosakata, frasa dan kalimat sederhana tentang nama dan letak benda yang ada di sekolah. 7.2.3 Membaca kosakata, frase, dan kalimat sederhana tentang nama-nama tempat yang ada di sekolah
Tujuan Pembelajaran	1) Siswa mampu mengidentifikasi isi teks yang berkaitan dengan nama dan letak benda yang ada di sekolah. 2) Siswa mampu membaca kosakata, frasa dan kalimat sederhana tentang nama dan letak benda yang ada di dalam sekolah. 3) Siswa mampu membaca kosakata, frase, dan kalimat sederhana tentang nama-nama tempat yang ada di sekolah

#### c. Perumusan Butir-Butir Materi

Tahap selanjutnya yakni merumuskan butir-butir materi. Berikut deretan kosakata-kosakata yang telah dirumuskan dalam penelitian ini sesuai buku ajar pada bab 6-9 Sakura 1.

Kata Benda	Ruang di sekolah	Kata Tunjuk
a) Peinto = Cat	a) Kyoushitsu = Kelas	a) Aida = Diantara
b) Hake = Kuas	b) Taiikukan = Gedung olahraga	b) Mae = Depan
c) Monoshashi = Penggaris	c) Toire = Toilet	c) Tonari = Samping
d) E = Gambar	d) Kochoushitsu = Ruang Kepala sekolah	d) Ue = Atas
e) Bin = Botol	e) Shokuinshitsu = Ruang staf sekolah	e) Chikaku = Dekat
f) Kabin = Vas bunga	f) Jimushitsu = Kantor	
g) Hako = Kotak	g) Houkenshitsu = UKS	
h) Hon = Buku	h) Kantin = Kantin	
i) Bōrupen = Bolpoin	i) Shitsu = Kamar	
j) Kami = Kertas		
k) Kagi = Kunci		
l) Kaban = Tas		
m) Nōto = Buku catatan		
n) Keshigomu = Penghapus dari karet		



o) Fudebako = Tempat pensil		
p) Hondana= Rak buku		
q) Beddo = Kasur		
r) Tsukue= Meja		

Asidigisianti Surya Patria, S. T.

Setelah butir-butir materi dirumuskan maka tahap selanjutnya yakni memasukkan butir-butir materi tersebut ke dalam naskah media yang dikembangkan.

**d. Perumusan Alat Pengukur Keberhasilan**

Cara menguji kemampuan kosakata siswa disesuaikan dengan pendapat Tarigan yang membagi cara menguji kemampuan kosakata melalui soal evaluasi menjadi empat yakni identifikasi, pilihan ganda, menjodohkan, memeriksa (1984: 28). Berikut format soal *pre-test* dan *post-test* yang dibentuk sesuai dengan konsep menguji kemampuan kosakata milik Tarigan.

- a. Soal Pilihan Ganda
- b. Menjodohkan
- c. Identifikasi dan memeriksa

**e. GBPM (Garis Besar Program Media)**

GBPM merupakan acuan dalam penulisan naskah program multimedia yang dikembangkan. GBPM bertujuan untuk mengetahui jumlah topik yang akan dibuat dalam naskah multimedia agar topik tertata dengan baik sesuai dengan tujuan pengembangan multimedia. Berikut GBPM multimedia permainan interaktif *Search and Find*.

- Nama mata pelajaran : Bahasa Jepang
- Topik : Penguasaan kosakata kata benda bahasa Jepang
- Deskripsi topik : Program ini berisikan program permainan berkonsep multimedia interaktif yang berfungsi untuk meningkatkan kemampuan kosakata kata benda bahasa Jepang. Program bertemakan kehidupan di sekolah.
- Standar Kompetensi : Memahami wacana tulis berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang lingkungan kehidupan sekolah.
- Media : Multimedia permainan interaktif
- Judul : Multimedia permainan interaktif *Search and Find*
- Penulis Penelaah : Naili Zahrotul Fitriyani
- Materi : Drs. Urip Zaenal Fanani M.Pd.  
Dra. Lautri Ramadiana
- Penelaah Media : Joko Prasetyo, S. Pd., M. Pd

No.	Kompetensi Dasar	Pokok Bahasan	Sub Pokok Bahasan	Bentuk Penyajian
1.	Memperoleh berbagai informasi umum dan atau rinci dari wacana mengenai lingkungan sekolah	Kosakata kata benda pada bab 6-9	Kata benda yang terdapat dilingkungan sekolah sesuai buku ajar.	Program <i>software Search and Find</i> (format mencari benda)
		Mengenal kata tunjuk posisi benda atau orang bab 8	Kata tunjuk posisi benda atau seseorang sesuai dengan buku ajar.	Program <i>software Search and Find</i> (format memahami denah dan posisi seseorang)
		Mengenal nama tempat di lingkungan sekolah bab 9	Kata benda berupa nama tempat yang berada disekolah sesuai buku ajar.	Program <i>software Search and Find</i> (format memahami denah)

**f. Penulisan Naskah Media**

a) Menu Pembuka

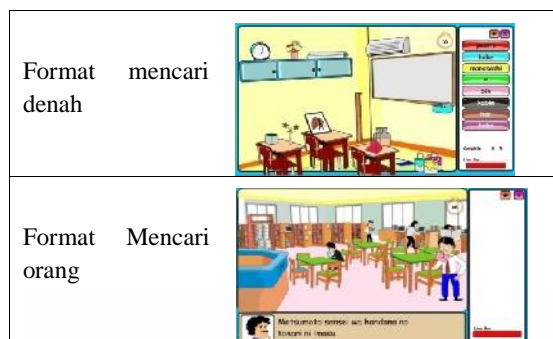
Pada menu pembuka dimulai dari halaman pembuka, halaman pembuka berisikan desain gambar Judul *game* dan panel untuk memasuki *game*. Halaman pembuka *game* didesain berisikan satu panel seperti tombol *Start*. Tombol ini digunakan untuk akses masuk menuju pada *game Search and Find* seperti gambar dibawah ini.



b) Menu Utama

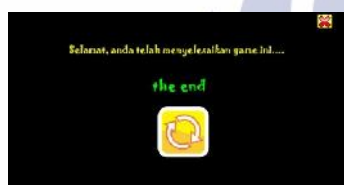
Menu utama dalam *game Search and Find* berisikan permainan yang terdiri dari lima tingkatan permainan. Dua level berformat mencari benda dan tiga level berformat mencari orang. Berikut gambar format yang terdapat pada *game*.





c) Menu Penutup

Menu penutup berisikan apresiasi kata ucapan selamat telah berhasil bermain dengan baik. Terdapat panel *close* pada sisi kanan atas untuk menutup permainan. Panel *restart* di tengah tampilan untuk memulai *game* ke menu paling awal yakni halaman pembuka. Berikut bentuk desain menu penutup.



g. Revisi Produk

Tahap ini berisi hasil validasi *game* yang telah divalidasi oleh validator media ahli materi dan ahli media. *Game Search and Find* mengalami perombakan pada isi, gambar dan tulisan. Masukan-masukan dari ahli media dan materi kemudian diperbaiki untuk direvisi. Saran yang diterima antara lain sebagai berikut.

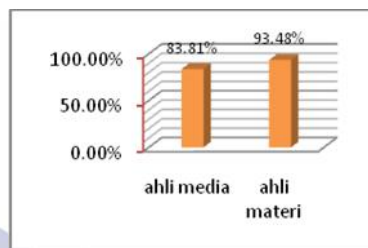
- Salahnya penulisan pada beberapa bagian *game*.
- Tidak adanya waktu dalam pengerjaan tiap-tiap level sehingga tidak ada tantangan bagi siswa.
- Salahnya penulisan naskah pada beberapa bagian *game*.
- Adanya bagian-bagian yang harus dikurangi dan ditambah misalnya pada bentuk denah setiap level yang kurang menarik.

2. Kelayakan Multimedia Permainan Interaktif *Search and Find* berbasis *adobe flash* untuk meningkatkan penguasaan kosakata 「語彙」 bahasa Jepang siswa kelas X.

a. Validasi oleh Ahli Media dan Ahli Materi

Pada tahap validasi media ahli media ini penilaian meliputi aspek pada fisik media. Misalnya pada desain gambar, kesesuaian warna, efek, dan suara. Kemudian aspek yang dinilai oleh ahli materi adalah apakah materi di dalam *game* sudah sesuai dengan kurikulum dan kemampuan siswa. Penilaian berupa pemberian lembar penilaian dimana berisikan penilai tertutup yakni validator memilih tiga kriteria penilaian. Tingkat

penilaian paling tinggi diwakilkan dengan angka 3 yakni mewakili baik, 2 mewakili cukup baik dan 1 mewakili belum baik. Para ahli media dipersilahkan mengisi lembar penilaian dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom penilaian. Data yang diperoleh dari hasil penilaian oleh para ahli kemudian dianalisis dengan menggunakan perbandingan skala *Likert* sehingga mendapatkan hasil pada diagram di bawah ini.



Penilaian keseluruhan pada multimedia permainan interaktif *Search and Find* mendapatkan presentase sebesar 83.81% dan penilaian mengenai isi materi pada *game* yang berkonsep multimedia interaktif ini mendapatkan hasil presentase sebesar 93.48% memenuhi pada kriteria sangat kuat dengan menggunakan skala *Likert* dengan indikator penilaian antara 81% - 100%. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa keseluruhan *game Search and Find* dikatakan layak pada tahap validasi oleh dua ahli media dan dinyatakan dapat digunakan dalam proses uji coba terbatas di SMA.

3. Efektifitas Multimedia Permainan Interaktif *Search and Find* berbasis *Adobe Flash* untuk meningkatkan penguasaan kosakata 「語彙」 bahasa Jepang siswa kelas X.

a. Hasil Uji Coba Terbatas

Tes uji coba I kelas X-D dan uji coba terbatas II pada kelas X-F didapatkan nilai dari *pre-test* dan *post-test*. Hasil nilai tes dibandingkan dengan batas nilai minimal ketuntasan SMAN 1 Bangil sebesar 78. Kemudian dihitung keseluruhan nilai rata-rata kedua kelas. Hasil rata-rata kedua kelas dihitung kembali menggunakan rumus *t*-signifikansi untuk mengetahui keefektifitasan multimedia terhadap nilai siswa. Berikut tabel rata-rata nilai keseluruhan pada dua kelas uji coba.

Setelah mengetahui rata-rata keseluruhan, hasil nilai dihitung kembali menggunakan rumus Arikunto (2010:349). Berikut rincian hasil perhitungan yang di dapat.

Deskripsi	Kelas X-D	Kelas X-F
Mean Deviasi (Md)	2.78	7.86
Kuadrat Deviasi ( $x^2d$ )	676	7246.31
t-signifikansi (t)	3.81	3.28
Jumlah Subjek (N)	36	36

Berdasarkan dari hasil perhitungan data kedua kelas dan menghasilkan nilai-nilai perhitungan pada tabel di

atas maka dapat diuraikan secara terperinci. Dimulai pada uji coba I pada kelas X-D dengan alur siswa telah menguasai materi dalam *game* dan bab 6-9 sebelumnya. Nilai t-signifikan yang diperoleh sebesar 3.81. Kemudian dibandingkan dengan t-signifikan menggunakan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5% ( $\alpha = 0.05$ ), yaitu sebesar 2.03. Berdasarkan kriteria nilai t pada kelas uji coba I =  $3.81 > t(5\%, db = 35) 2,03$  menjadi  $3.81 > 2.03$ . Hasil berikutnya yakni perbandingan hasil t-signifikan pada uji coba II yaitu sebesar 3.28. Kemudian dibandingkan dengan t-signifikan pada tabel t dengan menggunakan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi sebesar 5% ( $\alpha = 0.05$ ) yakni sebesar 2.03. Berdasarkan kriteria nilai t pada uji coba II =  $3.28 > t(5\%, db = 35) 2.03$  menjadi  $3.28 > 2.03$  dapat diambil kesimpulan dari kedua uji coba bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan multimedia permainan interaktif *Search and Find*.

**4. Respon Siswa Mengenai Adanya Media Baru yang Dihasilkan dari Multimedia Permainan Interaktif Search and Find Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata 「語彙」 Bahasa Jepang Siswa Kelas X.**

**a. Analisis angket respon dan wawancara siswa**

a) Respon siswa

Hasil yang didapat pada kedua kelas yakni pada kelas X-D sebesar 100% dan pada kelas X-F sebesar 97.22 %. Presentase kedua kelas masing-masing memenuhi tingkatan kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan siswa kedua kelas berpendapat dengan menggunakan multimedia permainan interaktif *Search and Find* siswa mampu mengimbangi kemajuan teknologi saat ini.

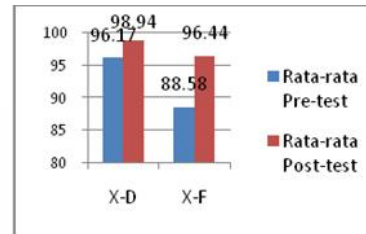
Dari kedua kelas uji coba dapat diambil kesimpulan bahwa kualitas multimedia permainan interaktif *Search and Find* dapat dikatakan layak dan berkualitas baik berdasarkan hasil kriteria dengan menggunakan skala *Likert*.

Sehingga multimedia permainan interaktif *Search and Find* merupakan multimedia permainan interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang khususnya pada pembelajaran kosakata bab 6-9 di SMA.

**5. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dalam Penerapan Penggunaan Multimedia Permainan Interaktif Search and Find Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata 「語彙」 bahasa Jepang Siswa Kelas X.**

Peningkatan hasil belajar siswa terhadap multimedia permainan interaktif *Search and Find* dapat diketahui dengan membanding nilai tes sebelumnya dan sesudah menggunakan multimedia. Pada subjek uji coba I dan II

yakni kelas X-D dan X-F sama-sama terlihat hasil peningkatan nilai setelah menggunakan multimedia permainan interaktif *Search and Find*. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat pada perbandingan hasil rata-rata nilai pada *pre-test* dan *post-test*.



Dari diagram di atas dapat dilihat bahwa pada kelas X-D dan X-F terjadi peningkatan hasil belajar setelah menggunakan multimedia permainan interaktif *Search and Find*. Hal ini membuktikan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa dalam penerapan penggunaan multimedia permainan interaktif *Search and Find* terhadap kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang.

**PENUTUP**  
**Simpulan**

1. Alur pengembangan multimedia permainan interaktif *Search and Find* telah sesuai dengan alur pengembangan Rudi Susilana dan Cepi Riyana. Alur pengembangan dimulai dengan mengidentifikasi kebutuhan siswa akan media/multimedia, perumusan tujuan, perumusan butir-butir materi, perumusan alat pengukur keberhasilan, perancangan GBPM, penulisan naskah, validasi kelayakan media dan revisi hasil validasi media.

2. Kualitas multimedia permainan interaktif *Search and Find* dinyatakan sangat baik dan layak untuk dipergunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA. Hal ini dibuktikan dari hasil penilaian validasi pada ahli media yakni sebesar 83.81%. Sedangkan pada keseluruhan hasil validasi ahli materi yakni sebesar 93.48%. Penilaian pada kedua hasil terdapat pada interval antara 81% - 100%. Batas penilaian ini menggunakan skala *Likert*. Hasil presentase

No.	Kelas	Rata-rata nilai keseluruhan	
		Pre-test	Post-test
1.	X-D	96.17	98.94
2.	X-F	88.58	96.44

kese-luruhan han-bera-da pada kriteria presentase sangat kuat. Sehingga dari dapat diketahui bahwa kualitas multimedia permainan interaktif *Search and Find* sangat kuat baik pada penilaian aspek media dan materi.

3. Efektifitas multimedia permainan interaktif *Search and Find* dinyatakan sangat baik dan efektif dalam meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang di SMA. Dimulai pada uji coba I pada kelas X-D nilai t-signifikan yang diperoleh sebesar 3.81. Kemudian dibandingkan dengan t-signifikan menggunakan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5% ( $\alpha =$



0.05), yaitu sebesar 2.03. Berdasarkan kriteria nilai  $t$  pada kelas uji coba I =  $3.81 > t$  ( $5\%$ ,  $db = 35$ ) 2,03 menjadi  $3.81 > 2.03$  didapatkan kesimpulan bahwa pada uji coba I terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada uji coba I. Pada kelas X-F hasil  $t$ -signifikan pada uji coba II yaitu sebesar 3.28. Kemudian dibandingkan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi sebesar 5% ( $\alpha = 0.05$ ) yakni sebesar 2.03. Berdasarkan kriteria nilai  $t$  pada uji coba II =  $3.28 > t$  ( $5\%$ ,  $db = 35$ ) 2.03 menjadi  $3.28 > 2.03$  dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada uji coba II.

4. Respon mengenai multimedia permainan interaktif *Search and Find* dinyatakan sangat baik dan mampu membantu siswa dalam meningkatkan penguasaan kosakata di SMA. Hal ini dibuktikan melalui hasil pada uji coba I didapatkan hasil keseluruhan sebesar 99.51% dan pada uji coba II didapat hasil keseluruhan sebesar 96.51%. Jika dari hasil keseluruhan dua uji coba dapat diamati dengan menggunakan skala *Likert* maka kedua hasil berada pada batas skala pada interval 81% - 100% dengan kriteria sangat kuat.
5. Terjadinya peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan multimedia permainan interaktif *Search and Find*. Hal ini dibuktikan dengan didapatkan hasil rata-rata kemampuan siswa kelas X-D sebelum menggunakan multimedia permainan interaktif *Search and Find* yakni sebesar 96.17. Hasil rata-rata *post-test* yakni mendapatkan nilai sebesar 98.94. Kemudian pada hasil rata-rata *pre-test* uji coba II pada kelas X-F mendapatkan hasil sebesar 88.58. Hasil rata-rata sebesar 96.44 yang menunjukkan terjadinya peningkatan nilai dari *pre-test* ke *post-test*.

#### Saran

1. Penggunaan multimedia permainan interaktif *Search and Find* dalam pembelajaran kosakata di SMA merupakan hal baru dan bukanlah media penunjang dalam memberikan materi pembelajaran namun berupa multimedia yang menunjang siswa dalam memdalami materi kosakata yang diberikan. Sehingga dirasa kurang tepat jika dipergunakan dalam proses pengenalan materi baru.
2. Penggunaan multimedia permainan interaktif *Search and Find* merupakan multimedia yang baru sehingga ketika digunakan pada proses belajar mengajar maka diperlukan pengenalan dan pengarahan terlebih dahulu mengenai multimedia permainan interaktif *Search and Find*.
3. Multimedia permainan interaktif *Search and Find* juga mampu digunakan pada pembelajar bahasa Jepang umum dan tidak hanya pada siswa SMA. Sehingga masyarakat luar yang tertarik dalam mempelajari bahasa Jepang juga dapat menggunakan multimedia permainan interaktif *Search and Find* dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Niken dan Dany Haryanto. 2010. *Pembelajaran multimedia di sekolah (pedoman pembelajaran inspiratif, konstruktif, dan prospektif)*. Jakarta: Prestasi pustaka
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek (Revisi IV)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media pembelajaran (sebuah pendekatan baru)*. Jakarta: GP press
- Riduan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Penelitian Pemula*. Bandung: Alfabeta
- Sadiman, Arief S (dkk). 2010. *Media Pendidikan (Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya)*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sujdianto dan Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc
- Susilana, Rudi dan Cepi Riyana. 2007. *Media Pembelajaran*. Badung: CV Wacana Prima
- Sutedi, Dedi. 2008. *Dasar-Dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Tim penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- <http://agenta08.wordpress.com/2009/01/24/kerangka-konsep-variabel-dan-hipotesis> (Diakses pada tanggal 26 maret 2013)
- [http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe\\_Flash](http://id.wikipedia.org/wiki/Adobe_Flash) (Diakses pada bulan Desember 2012)