

**PENGEMBANGAN MEDIA *ADOBE FLASH* BERBASIS ANDROID *TE NO KATACHI O OBOEMASHOU* UNTUK PEMBELAJARAN MENGUBAH KATA KERJA BAHASA JEPANG BENTUK *-TE* (— ㇿ) PADA SISWA KELAS XII IBB SMA MUHAMMADIYAH SIDOARJO TAHUN AJARAN 2016/2017**

**Sirah Mustaqimah**

Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya  
[qimaaz@gmail.com](mailto:qimaaz@gmail.com)

**Amira Agustin K., S.Pd., M.Pd**

Dosen Pembimbing Skripsi dan Jurnal

**Abstrak**

Media *te no katachi o oboemashou* merupakan media pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (— ㇿ) berupa *adobe flash* berbasis android. Pengembangan media pembelajaran *te no katachi o oboemashou* ini bertujuan untuk memberikan media latihan interaktif yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Media *te no katachi o oboemashou* di dalamnya terdapat materi, catatan, game, dan latihan. Kata kerja yang digunakan pada media *te no katachi o oboemashou* ini terdapat di buku pelajaran bahasa Jepang jilid 1 berjumlah 35 kata kerja.

Penelitian ini menggunakan Metode (*Research and Development/ R&D*) oleh Sugiyono yang terdiri dari potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi masal. Deskripsi kelayakan media *te no katachi o oboemashou* ini dinilai oleh validator media dan materi, serta respon siswa terhadap media *te no katachi o oboemashou* ini pada siswa kelas XII IBB SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo sebagai uji coba saat penelitian berlangsung. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket untuk validasi media dan materi, angket respon untuk siswa, dan angket observasi kepada guru/ observator.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator media menunjukkan bahwa kualitas media pembelajaran *te no katachi o oboemashou* mendapatkan presentase sebesar 94,33% dan penilaian dari validator materi mendapatkan presentase sebesar 98,82%. Penilaian terhadap materi yang terdapat di dalam media berdasarkan skala *likert*, kedua nilai tersebut masuk dalam kriteria sangat baik, sehingga media ini layak digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Respon siswa tentang media didapat melalui siswa kelas XII IBB SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo yang mendapatkan presentase sebesar 83,16%, hasil berada pada skala sangat baik dengan menggunakan perbandingan skala *Likert*. Sehingga dapat disimpulkan dari keseluruhan penilaian media yang didapat, baik secara kualitas, respon siswa, dan respon observator bahwa pengembangan media pembelajaran *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* layak digunakan dan mendapatkan respon yang baik dari siswa khususnya pada pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (— ㇿ) .

**Kata Kunci:** Pengembangan media, Android

**Abstract**

The *te no katachi o oboemashou* learning media is an aid to learn how to change the Japanese verbs in the form of *-te* (— ㇿ) using android based *adobe flash*. The development of the *te no katachi o oboemashou* learning media aims to provide an interactive training aid that can be used in learning the Japanese language both inside the classroom and outside the classroom. The *te no katachi o oboemashou* learning media includes materials, notes, games, and exercises. The verbs used in the *te no katachi o oboemashou* learning media are available in the textbook of Japanese Language volume 1 with 35 verbs in total.

This research used Sugiyono's Research and Development (R & D) method consisting of potential and problems, data collection, product design, validation design, revision design, product trial, product revision, usage test, product revision and mass production. The feasibility description of the *te no katachi o oboemashou* learning media was assessed by media and material validators, and students' responses to the *te no katachi o oboemashou* learning media application on the students of class XII IBB SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo as an experiment while the research took place. The instruments used in this study were questionnaires for media and material validation, student response questionnaires, and observation questionnaires for the teachers/observers.

Based on the results of the media validator assessment, it shows that the quality of the *te no katachi o oboemashou* learning media gets a percentage of 94.33% and it gets a percentage of 98.82% from the assessment of the material validator. The results of the content assessment in the media are based on Likert scale, both the

two assessments are considered as very good so that the media is suitable for use in learning the Japanese language. Students' response about the learning media obtained from the students of grade XII IBB SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo gets a percentage of 83.16%, the result is on a very good scale based on the Likert scale. So it can be concluded from the overall media assessments based on the quality, the students' responses, and the observers' responses that the development of *te no katachi o oboemashou* learning media with android based adobe flash is feasible to use and gaining good responses from the students, especially on learning how to change the Japanese verb in the form of *-te* (ーテ)

**Keywords:** Media Development, android

## PENDAHULUAN

Proses belajar berbahasa dilatarbelakangi oleh adanya keterampilan berbahasa. Keterampilan berbahasa ditujukan untuk mencapai empat komponen keterampilan berbahasa yaitu keterampilan menyimak (*listening skills*), keterampilan berbicara (*speaking skills*), keterampilan membaca (*reading skills*), keterampilan menulis (*writing skills*)". Tarigan (1990:22) menyatakan bahwa pengajaran keterampilan berbahasa bertujuan untuk menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berbahasa. Setiap keterampilan erat berhubungan dengan proses berpikir yang mendasari bahasa. Keterampilan hanya dapat diperoleh melalui praktik dan banyak latihan. Empat kemampuan berbahasa tersebut juga berlaku dalam pembelajaran bahasa Jepang. Sesuai dengan yang dikemukakan Ogawa (1982):

“「日本語教育は、<sup>よんぎのう</sup>四技能『聞く、話す、読む、書く』のための教授 <sup>きょうじゆ</sup>学習ではある”。

“Pengajaran bahasa Jepang adalah pengajaran yang meliputi empat kemampuan (mendengar, berbicara, membaca, menulis)”

Bahasa Jepang merupakan salah satu mata pelajaran bahasa asing yang diajarkan di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Sebelum melaksanakan penelitian, dilakukan wawancara pra penelitian di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo pada hari Jumat 15 Mei 2015, diketahui bahwa siswa SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo diharuskan memilih dua dari tiga jurusan yang ada yaitu IPA, IPS, dan Bahasa. Hasilnya, 70% dari jumlah siswa yang ada memilih jurusan bahasa sebagai pilihan kedua dari tiga pilihan jurusan tersebut. Sehingga siswa yang di tempatkan di kelas bahasa saat ini adalah siswa yang memilih jurusan bahasa sebagai pilihan keduanya.

Pada awalnya siswa menyukai mata pelajaran bahasa Jepang namun ketika dipelajari, siswa mulai merasa mata pelajaran bahasa Jepang menjadi sangat sulit, sehingga siswa semakin lama semakin merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Jepang. Kesulitan siswa dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo salah satunya adalah kesulitan mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (ーテ) . Oleh sebab itu peneliti menggunakan kemampuan mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (ーテ) sebagai obyek dalam penelitian di SMA

Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dalam penguasaan mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (ーテ) perlu adanya media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran.

Menurut Munadi (2008:5), media pembelajaran adalah sumber-sumber belajar selain guru yang digunakan sebagai penyalur atau penghubung pesan ajar yang diadakan atau diciptakan secara terencana oleh para guru atau pendidik dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran. Seiring dengan perkembangan jaman, media dan teknologi memiliki pengaruh penting terhadap pendidikan salah satunya penggunaan media berbasis android dalam sebuah pembelajaran. Media pembelajaran berbasis android merupakan media yang dapat diakses melalui telepon pintar atau *smartphone*.

Berdasarkan hal tersebut di atas, untuk mempermudah siswa dalam mempelajari bahasa Jepang, peneliti menggunakan media pembelajaran *adobe flash* berbasis android sebagai media pembelajaran latihan interaktif. Peneliti menyusun latihan tentang mengubah kata kerja bentuk *-te* (ーテ) yang terdapat di buku pelajaran bahasa Jepang jilid I. Peneliti menambahkan gambar pada latihan agar mempermudah siswa dalam mengingat dan mempelajari kosakata bahasa Jepang. Materi tentang mengubah kata kerja bentuk *-te* (ーテ) sudah pernah diberikan pada siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Siswa mengubah kata kerja bentuk *-te* (ーテ) dengan cara, mengubah kata kerja bentuk *-masu* (ーます) ke kata kerja bentuk kamus terlebih dahulu.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan. Di dalam penelitian ini, pembelajaran yang ada dikembangkan peneliti sesuai dengan permasalahan serta kebutuhan siswa. Media yang digunakan peneliti yaitu media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou*. Media ini merupakan pengembangan media dari media lagu cara mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (ーテ) yang sudah pernah digunakan di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Media lagu yang telah diajarkan di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo ini terbatas hanya pada cara mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (ーテ) saja. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* yang di dalamnya selain terdapat materi bergambar cara mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (ーテ) diiringi dengan cara mengucapkannya, di dalamnya juga terdapat *game* dan dilengkapi dengan latihan-latihan soal

untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て) . Didukung dengan semakin canggihnya teknologi saat ini, media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* selain bisa diakses melalui PC, media ini bisa juga diakses melalui telepon pintar *smartphone* sehingga siapapun, kapanpun, dan di manapun pengguna bisa mengakses media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* ini.

Sesuai dengan materi yang sudah pernah di berikan tersebut di atas, menurut guru pengampu bahasa Jepang di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, siswa masih kesulitan untuk mengingat perubahan kata kerja bentuk *-te* (て) . Oleh sebab itu media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti ini diharapkan menjadi alat penunjang dalam mempelajari perubahan kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て) , sehingga siswa lebih mudah dalam mengingat perubahan kata kerja bentuk *-te* (て) .

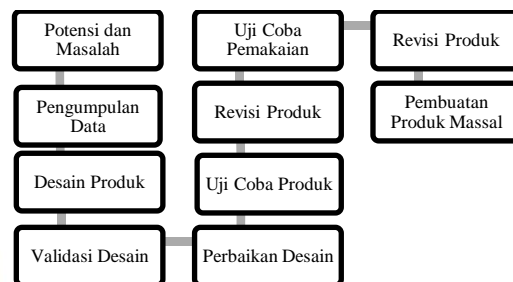
Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kelayakan pengembangan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* untuk pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て) siswa kelas XII IBB SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2016/2017, mendeskripsikan respon siswa terhadap pengembangan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* untuk pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て) siswa kelas XII IBB SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2016/2017, dan mendeskripsikan respon guru/ observator terhadap pengembangan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* untuk pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て) siswa kelas XII IBB SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo tahun ajaran 2016/2017.

Batasan masalah yang digunakan yaitu peneliti memasukkan 35 macam kosakata kerja yang sudah dipelajari oleh siswa dalam buku pelajaran bahasa Jepang jilid 1.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*). (Sugiyono, 2011:297) Metode penelitian dan pengembangan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Dalam metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) ini menggunakan sebuah rancangan media pembelajaran *adobe flash* berbasis android yang dapat digunakan dalam pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te*. Oleh karena itu, hasil akhir dari penelitian ini adalah tercipta sebuah media pembelajaran media *adobe flash* berbasis android yang dapat digunakan dalam pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て).

Model penelitian pengembangan yang peneliti gunakan yaitu model penelitian pengembangan (*Research & Development*) yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016: 297) di mana suatu penelitian digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun alur penelitian pengembangan (*Research and Development*) yaitu sebagai berikut:



Bagan 1.1 Alur Penelitian Pengembangan *Research and Development* (Sugiyono, 2016: 298)

Prosedur pengembangan yang digunakan disesuaikan dengan model penelitian pengembangan (*R&D*) oleh Sugiyono (2016: 297) serta modifikasi model pengembangan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou*. Adapun tahapannya secara rinci sebagai berikut:

### 1. Potensi dan Masalah

Sekolah SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo merupakan sekolah yang memiliki jurusan IBB (Ilmu Bahasa dan Budaya) sebagai penunjang kualitas sekolah. Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang diwajibkan untuk dipelajari khususnya siswa jurusan IBB. Dapat disimpulkan bahwa siswa kelas jurusan IBB merupakan siswa yang mempunyai minat terhadap pelajaran bahasa Jepang. Dalam mempelajari bahasa Jepang, siswa pasti mengalami kesulitan di dalamnya, seperti pada materi mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te*. Berdasarkan angket pra penelitian, 70% siswa merasa kesulitan dalam materi mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* yang terdapat pada buku pegangan bahasa Jepang siswa yaitu buku Pelajaran Bahasa Jepang jilid 1. Kurangnya media pendukung menjadikan minat dan motivasi siswa untuk lebih meningkatkan belajar bahasa Jepang menjadi menurun.

### 2. Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam pembuatan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* ini dengan mengumpulkan kata kerja yang terdapat pada buku pelajaran bahasa Jepang 1. Dalam media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* ini juga dilengkapi dengan gambar kata kerja untuk membantu siswa dalam mengingat kata kerja tersebut.

### 3. Desain Produk

Pengembangan desain produk dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Menyusun materi mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (—  $\tau$ ) pada media yang di dalamnya terdapat 35 kata kerja menggunakan tulisan huruf hiragana, kanji, dan romaji dilengkapi dengan gambar dan suara pelafalan untuk membantu siswa dalam mempelajari materi tersebut.
- b. Menyusun desain game sesuai dengan materi mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (—  $\tau$ ) yang terdiri dari 5 macam level agar siswa terbiasa bermain sekaligus belajar cara mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (—  $\tau$ ).
- c. Menyusun desain latihan soal sesuai dengan materi mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (—  $\tau$ ) yang terdiri dari 3 latihan soal pilihan ganda berupa kalimat agar siswa juga terbiasa menerapkan cara mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (—  $\tau$ ) dalam bentuk kalimat.

### 4. Validasi produk

Validasi produk dilakukan dengan cara menghadirkan beberapa pakar atau ahli media yang berpengalaman untuk menilai produk baru yang dirancang. Validasi produk meliputi dua hal, yaitu fisik dan materi. Di mana fisik menampilkan warna, tampilan, mudah atau tidaknya digunakan, serta suara dalam media *adobe flash* berbasis android tersebut. Sedangkan materi menampilkan alur cerita, penokohan, serta gaya bahasa yang digunakan dalam media game animasi tersebut. Dalam penelitian ini terdapat dua ahli yaitu ahli media dan ahli materi.

Pada tahap ini, validasi produk dilakukan oleh ahli media yaitu dosen desain grafis jurusan Pendidikan Desain Grafis Unesa yang ahli dalam tampilan, warna, suara, dan sebagainya. Tahap validasi ini berfungsi untuk menilai media yang dikembangkan sesuai dengan pendapat para ahli di bidang media melalui angket penilaian yang telah dibuat dan disesuaikan dengan bentuk program produk yang dikembangkan. Sedangkan validator ahli materi dilakukan oleh dosen pengajar bahasa Jepang Unesa.

### 5. Revisi Desain

Setelah tahap validasi dilakukan melalui ahli media dan ahli materi, akan diketahui kelemahan dari media baru. Kelemahan tersebut akan diperbaiki sebelum melanjutkan pada tahap ujicoba produk.

Tahap analisis dan revisi dilakukan sesuai dengan pendapat dari validator (ahli media) yaitu seseorang yang mengerti dan memahami mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis komputer. Analisis dari revisi I (sebelum angket

diberikan) ini digunakan sebagai acuan pembetulan dalam produk media *adobe flash* berbasis android, seperti kesesuaian tampilan, kejelasan dalam *font* (huruf), dan kejelasan pada suara yang digunakan. Sedangkan dalam analisis revisi II barulah validator diberikan angket dan memberikan penilaian pada media *adobe flash* berbasis android.

Pada validasi (ahli materi) ini dilakukan oleh dosen pengajar bahasa Jepang Unesa. Hasil dari analisis dosen pengajar bahasa Jepang bahwasannya media *adobe flash* berbasis android sudah cukup baik, sehingga materi yang direvisi tidak ada, hanya saja nama media yang awalnya "*-te o oboemashou*" disarankan dari validator untuk mengganti dengan nama "*-te no katachi o oboemashou*" agar makna *-te* (—  $\tau$ ) disitu dijelaskan dengan kata *katachi* yang dalam bahasa Jepang berarti "bentuk".

### 6 Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan tahap yang dilakukan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan. Uji coba produk ini hanya dilakukan pada ruang lingkup terbatas yaitu pada siswa kelas XII IBB SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, oleh karena itu uji coba produk ini selanjutnya disebut uji coba terbatas.

Pada saat uji coba produk kepada siswa, peneliti menghabiskan waktu 90 menit. Dengan rincian waktu 30 menit untuk mengisi angket dan 60 menit untuk menggunakan media. Siswa menggunakan media dengan baik, dan beberapa siswa mendapat *score* sempurna, ada juga yang belum sempurna sehingga harus mengulang sampai mendapat nilai sempurna.

### INSTRUMEN PENELITIAN

Instrumen tidak dapat dipisahkan dari sebuah penelitian seperti pendapat Arikunto (2006:222) yang menyatakan bahwa menyusun instrumen adalah pekerjaan penting di dalam langkah-langkah penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Lembar Angket Identifikasi Siswa  
Sebelum menentukan kebutuhan yang diinginkan oleh siswa dalam proses pembelajaran, terlebih dulu memulai proses penggalan informasi berupa sejauh mana kemampuan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang. Proses tersebut dilakukan dengan cara menyebarkan lembar angket pra penelitian kepada siswa. Adapun contoh lembar angket pra penelitian dapat dilihat pada lampiran. Hasil dari lembar angket pra penelitian selanjutnya diperkecil secara khusus ke dalam lembar identifikasi kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil angket pra penelitian siswa mengalami kesulitan dalam menguasai materi mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te*. Lembar identifikasi kebutuhan siswa ini digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa terhadap media yang dikembangkan.

Berdasarkan hasil angket identifikasi kebutuhan siswa dapat diketahui sejauh mana kebutuhan siswa terhadap media dan spesifikasi media yang bagaimana yang dibutuhkan siswa, sehingga dapat dijadikan acuan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* untuk meningkatkan kemampuan mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk -te ini.

- b. Lembar Angket Respon Siswa  
Menurut Muri (2014:199) bahwasanya angket atau *kuesioner* merupakan rangkaian pertanyaan yang berhubungan dengan topik tertentu kepada sekelompok individu dengan maksud untuk memperoleh data.  
Angket yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap media *adobe flash* berbasis android yang bersifat tertutup. Angket ini berhubungan dengan respon siswa terhadap penggunaan media *adobe flash* berbasis android dalam peningkatan motivasi belajar mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk -te. Digunakannya angket tertutup demi memudahkan peneliti dalam mengolah hasil angket selain itu untuk efektivitas waktu.
- c. Lembar Observasi Kegiatan Siswa  
Lembar ini digunakan untuk mengetahui aktifitas dan motivasi belajar siswa selama kegiatan penelitian kelayakan media pada siswa. Lembar observasi berisi pertanyaan yang diisi oleh pengamat selama proses ujicoba produk pada siswa berlangsung.
- d. Wawancara
  - 1) Lembar Pedoman Wawancara Guru  
Lembar pedoman wawancara merupakan wawancara terpadu yang menggunakan pedoman wawancara. Pedoman wawancara berisikan 5 butir pertanyaan yang diajukan kepada guru bahasa Jepang yaitu mengenai kesulitan dalam mengajar bahasa Jepang, solusi yang selama ini telah dilakukan dalam menghilangkan masalah, masalah yang sering ditemui siswa dalam mempelajari bahasa Jepang, serta media yang diharapkan dalam membantu proses pengajaran bahasa Jepang.
  - 2) Lembar Pedoman Wawancara Siswa  
Lembar pedoman wawancara ini dilaksanakan setelah melakukan ujicoba produk dengan menggunakan media *adobe flash* berbasis android. Di mana kegiatan wawancara ini mengambil beberapa siswa kemudian hasil wawancaranya digunakan sebagai pendukung dari data hasil angket respon siswa dan lembar observasi siswa.
- e. Lembar penilaian kelayakan media (ahli materi)  
Menurut Sugiyono (2009:302) ahli materi adalah pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai isi atau materi yang disajikan dalam produk atau media yang dibuat. Ahli materi akan diajukan kepada seseorang yang ahli dalam bidang materi bahasa Jepang yang berkompeten. Dalam

penelitian ini, ahli materi diajukan kepada dosen bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya. Instrumen yang digunakan merupakan angket lembar validasi yang dipergunakan untuk mengetahui kualitas isi materi dalam media *adobe flash* berbasis android ini. Adanya validasi isi materi untuk mengetahui sejauh mana materi yang harus dimasukkan dan digunakan dalam *adobe flash* berbasis android ini.

- f. Lembar penilaian kelayakan media (ahli media)  
Menurut Sugiyono (2009:302) ahli media adalah pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai desain produk atau media yang telah dibuat atau dirancang. Ahli media akan diajukan kepada seseorang yang ahli dalam bidang media IT yang berkompeten. Dalam penelitian ini, ahli media akan diajukan kepada dosen desain grafis di Universitas Negeri Surabaya. Instrumen yang digunakan merupakan angket lembar pengamatan mengenai kualitas multimedia yang dikembangkan dan aspek komponen penyajian *adobe flash* berbasis android yang dikembangkan. Hasil dari validasi ahli media yang berbentuk saran digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki *adobe flash* berbasis android sesuai saran ahli.

## 1. Teknik Pengumpulan Data

Menurut Ridwan (2008:69) mengatakan teknik pengumpulan data adalah cara-cara yang digunakan untuk mengumpulkan data yang ada. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

### a. Persiapan Pengumpulan Data

Menyusun angket kebutuhan siswa, menyiapkan pertanyaan untuk melakukan *interview* kepada guru.

### b. Kualitas Media

#### 1) Lembar penilaian kelayakan media (ahli materi)

Menurut Sugiyono (2009:302) ahli materi adalah pakar atau tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai isi atau materi yang disajikan dalam produk atau media yang dibuat. Ahli materi akan diajukan kepada seseorang yang ahli dalam bidang materi bahasa Jepang yang berkompeten. Dalam penelitian ini, ahli materi diajukan kepada dosen bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya. Instrumen yang digunakan merupakan angket lembar validasi yang dipergunakan untuk mengetahui kualitas isi materi dalam media *adobe flash* berbasis android ini. Adanya validasi isi materi untuk mengetahui sejauh mana materi yang harus dimasukkan dan digunakan dalam *adobe flash* berbasis android ini.

#### 2) Lembar penilaian kelayakan media (ahli media)

Menurut Sugiyono (2009:302) ahli media adalah pakar atau tenaga ahli yang sudah

berpengalaman untuk menilai desain produk atau media yang telah dibuat atau dirancang. Ahli media akan diajukan kepada seseorang yang ahli dalam bidang media IT yang berkompeten. Dalam penelitian ini, ahli media akan diajukan kepada dosen desain grafis di Universitas Negeri Surabaya. Instrumen yang digunakan merupakan angket lembar pengamatan mengenai kualitas multimedia yang dikembangkan dan aspek komponen penyajian *adobe flash* berbasis android yang dikembangkan. Hasil dari validasi ahli media yang berbentuk saran digunakan sebagai masukan untuk memperbaiki *adobe flash* berbasis android sesuai saran ahli.

- 3) Mengelompokkan instrumen penelitian berdasarkan urutan penelitian dan data yang akan diambil terlebih dahulu.
- 4) Menyiapkan kelengkapan instrumen penelitian berupa lembar angket dan wawancara.
- 5) Menyiapkan surat ijin melakukan penelitian di SMA yang dituju.
- 6) Proses Pengumpulan Data
  - a) Melakukan wawancara kepada guru mengenai proses belajar mengajar bahasa Jepang terutama materi mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te*.
  - b) Validasi media *adobe flash* berbasis android oleh ahli media yang berkompeten dalam media IT (Hubungan Informasi dan Teknologi).
  - c) Validasi media *adobe flash* berbasis android oleh ahli materi yang berkompeten dalam materi bahasa Jepang yang ada pada media *adobe flash* berbasis android.
  - d) Melakukan uji coba kepada siswa, dimana media *adobe flash* berbasis android diuji cobakan kepada siswa kelas XII IBB.
  - e) Menyebarkan angket respon siswa yang bersifat tertutup, dimana para siswa menjawab pertanyaan yang telah disediakan.
  - f) Memberikan lembar observasi siswa kepada obsevator.
  - g) Melakukan kegiatan wawancara siswa.

## 2. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2011: 243) teknik analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah dengan cara melakukan perhitungan berdasarkan data yang sudah terkumpul. Analisis data lembar identifikasi kebutuhan siswa menurut (Riduwan, 2012: 15) sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab}}{\text{Total jumlah siswa}} \times 100\%$$

Data yang diperoleh dari angket identifikasi kebutuhan siswa disajikan dalam bentuk deskripsi presentase jawaban siswa terhadap masing-masing butir pertanyaan dalam angket berdasarkan kelompok responden (Riduwan, 2012:15).

Menganalisis data validasi media oleh ahli media dan ahli materi dengan menggunakan rumus perhitungan menurut (Riduwan, 2012: 15), sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor kriteriaum}} \times 100\%$$

Analisis rumus di atas berpedoman pada interpretasi skor dengan menggunakan modifikasi skala *likert* (Riduwan, 2012:15).

Selanjutnya menganalisis hasil *pre-test* dan *post-test* digunakan rumus (Arikunto, 2010:349-350), sebagai berikut:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Untuk menghitung efektifitas *treatment* dengan menggunakan rumus t-signifikansi:

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

Selanjutnya untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket respon siswa digunakan rumus menurut (Riduwan, 2012:15) yaitu sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{skor total}}{\text{Skor kriteriaum}} \times 100\%$$

Analisis rumus di atas berpedoman pada interpretasi skor dengan menggunakan modifikasi skala *likert* (Riduwan, 2012:15)

Presentase	Kategori
0%-20%	Sangat lemah
21%-40%	Lemah
41%-60%	Cukup
61%-80%	Kuat
81%-100%	Sangat kuat

Dari hasil angket respon siswa tersebut maka dapat diketahui apakah media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* mendapatkan respon yang positif atau negatif dari siswa.

Tahap selanjutnya yaitu menganalisis data hasil observasi kegiatan siswa. Untuk menganalisis data yang diperoleh dari lembar observasi kegiatan siswa digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab}}{\text{Total jumlah siswa}} \times 100\%$$

Dengan menggunakan rumus tersebut, maka dapat ditarik kesimpulan aktifitas siswa selama uji coba terbatas menggunakan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou*. Dari hasil analisis juga dapat diketahui apakah terjadi peningkatan pemahaman siswa dari kegiatan uji coba menggunakan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* tersebut.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Proses Pengembangan Media *Adobe Flash* Berbasis Android *Te no Katachi o Oboemashou* untuk Pembelajaran Mengubah Kata Kerja Bahasa Jepang Bentuk *-te* (て) pada Siswa Kelas XII IBB SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo Tahun Ajaran 2016/2017

#### 1. Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah bertujuan untuk pengambilan latar belakang penelitian dalam pengembangan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* untuk pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て) pada siswa kelas XII IBB SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo Tahun ajaran 2016/2017. Hasil penelitian yang didapatkan dengan wawancara guru pengajar dan diadakannya pra penelitian adalah sebagai berikut:

Langkah pertama pada saat pra penelitian di mana sebelum melakukan penelitian, dilakukan wawancara pra penelitian di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Berdasarkan hasil wawancara dengan Liesa Anggraeny selaku guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, diketahui bahwa siswa kelas XII IBB SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo mengalami kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Jepang. Kesulitan yang paling utama adalah mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て). Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dalam penguasaan mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て) perlu adanya media pembelajaran yang mendukung dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pra-penelitian ini dilaksanakan pada subjek ujicoba siswa kelas XII IBB SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo.

Tahap uji coba pertama dengan menyebarkan lembar angket identifikasi kebutuhan siswa sebelum diberikan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* untuk pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て). Setelah menyebarkan angket identifikasi kebutuhan siswa kemudian dilakukan analisis dengan data yang telah diperoleh guna dijadikan pertimbangan untuk melakukan penelitian.

Berdasarkan hasil analisis angket siswa, sebagian besar siswa kelas XII IBB mengalami kesulitan dalam mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て), selain itu para siswa ingin diberikan sebuah media baru yang menarik dan menyenangkan yang dapat membantu siswa belajar mandiri serta mampu mengubah kata kerja bahasa Jepang dengan baik.

#### 2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan pada saat sesudah mengetahui potensi dan masalah pada siswa kelas XII IBB SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Pembuatan desain media pembelajaran *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* untuk pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang

bentuk *-te* (て). Materi pada media pembelajaran *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* sebanyak 35 kata kerja yang terdapat pada buku Pelajaran Bahasa Jepang jilid 1.

#### 3. Desain produk

Desain produk dibuat sesudah mengumpulkan data materi yang digunakan dalam bentuk gambar. Pembuatan gambar dirancang dengan menggunakan *software corel draw 12* dan *adobe photoshop*.

Proses pengembangan media android *te no katachi o oboemashou* ini memasukkan materi mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て) serta materi penyusunan kalimat. Adapun proses awal pembuatan media android *te no katachi o oboemashou* yaitu: Pertama, mengumpulkan 35 kata kerja yang terdapat pada buku pelajaran bahasa Jepang bentuk *-te* (て). Kedua, pembuatan ilustrasi gambar dari tiap kata kerja oleh ahli desain gambar. Ketiga, memberikan suara cara pelafalan kata kerja bahasa Jepang serta perubahannya. Keempat, membuat contoh soal sesuai pada buku pelajaran bahasa Jepang Jilid 1. Kelima, mengaplikasikan ke media *adobe flash*, kemudian dijadikan format android.

#### 4. Validasi Desain

Media pembelajaran *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* yang telah dibuat selanjutnya divalidasi oleh ahli media. Tujuan dilakukan proses validasi yaitu agar media *adobe flash* berbasis android ini dapat dinilai baik berdasarkan kualitas media dan materi sebelum diujicobakan kepada siswa. Berdasarkan hasil proses validasi, maka akan dapat diketahui kekurangan dari media pembelajaran *adobe flash* berbasis android yang disimpulkan melalui kritik serta saran yang diberikan oleh ahli media dan materi. Media pembelajaran *adobe flash* berbasis android ini divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media diajukan kepada dosen desain grafis Universitas Negeri Surabaya, dan ahli materi diajukan kepada dosen pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya.

Berikut merupakan analisis hasil validasi media dan analisis hasil materi :

##### 1) Analisis Hasil Validasi Media

Validasi media merupakan tahap yang dilakukan untuk mendapatkan penilaian dan saran terhadap kualitas media pembelajaran *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* yang dilakukan oleh validator ahli media. Pada proses validasi, validator memberikan penilaian terhadap pengaruh media dalam pembelajaran dan komponen penyajian media yang berhubungan dengan tampilan media dengan cara memberikan tanda cek (√) pada kolom penilaian yang telah disediakan yang berupa lembar validasi media untuk ahli

media. Lembar validasi tersebut meliputi aspek pengaruh media dalam pembelajaran, konstruksi media pembelajaran, fisik media, aspek tiap menu yang dikembangkan oleh media yang dikembangkan. Hasil penilaian dari validator tersebut akan dianalisis untuk mengetahui kelayakan media tersebut dengan menggunakan skala *Likert*. Selain itu pada lembar validasi media untuk ahli media terdapat lembar komentar dan saran guna untuk perbaikan media.

Pada penelitian ini, selain mendapatkan saran dalam memperbaiki media, peneliti juga mendapatkan kelayakan dari hasil media yang dikembangkan. Berdasarkan perolehan hasil nilai angket validasi media yaitu 94,33%, jika dilihat berdasarkan skala *likert* dapat diketahui respon media pembelajaran *adobe flash te no katachi o oboemashou* untuk pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (—*ㇿ*) sangat baik.

## 2) Analisis Hasil Validasi Materi

Setelah proses validasi media telah selesai dilakukan proses selanjutnya yaitu validasi media kepada ahli materi. Validasi materi merupakan tahap yang dilakukan untuk mendapatkan penilaian dan saran terhadap isi materi yang digunakan pada media pembelajaran *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* yang dilakukan oleh validator ahli materi dari dosen pendidikan bahasa Jepang Universitas Negeri. Saran tersebut akan digunakan sebagai perbaikan media media pembelajaran *adobe Flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* dimana jika terdapat materi yang salah dalam kosakata maupun kalimat yang digunakan.

Proses validasi yang dilakukan oleh validator materi hampir sama dengan validasi media yaitu dengan diberikan angket dimana didalamnya menjelaskan tentang penilaian isi materi yang digunakan pada media pembelajaran *adobe flash te no katachi o oboemashou* kepada validator. Penilaian validator hanya dengan memberikan tanda cek (✓) pada kolom penilaian yang disediakan berupa lembaran validasi media untuk ahli materi. Lembar validasi tersebut meliputi aspek pengaruh media dalam pembelajaran, isi, tiap menu dalam media, peta dalam media, tiap ruangan dalam media, dan penutup dalam media pada media pembelajaran *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou*. Data hasil penilaian dari validator ahli materi selanjutnya dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui kualitas dari media pembelajaran *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou*.

Berdasarkan hasil angket validasi materi mendapatkan perolehan nilai yaitu 98.82%, jika

dilihat berdasarkan skala *likert* dapat diketahui respon media pembelajaran *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* untuk pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (—*ㇿ*) sangat baik.

## 5. Revisi Desain

Revisi desain dilakukan sesudah melalui validasi media dan validasi materi oleh para ahli. Hasil validasi tersebut kemudian direvisi dari beberapa kelemahan yang sudah didiskusikan oleh ahli validasi media dan ahli validasi materi. Kelemahan tersebut selanjutnya dicoba untuk dikurangi dengan cara memperbaiki desain. Setelah mendapatkan beberapa saran dari hasil validasi selanjutnya digunakan peneliti sebagai dasar merevisi produk.

## 6. Uji Coba Produk

Ujicoba produk dilakukan untuk mengetahui kelayakan media kepada pengguna, dalam hal ini adalah dari sistem lama agar dapat memberikan saran atau masukan terhadap sistem baru yang dibuat peneliti. Pada ujicoba produk ahli validasi media mendapatkan perolehan nilai sebanyak 94.33% dan ahli validasi materi sebanyak 98.82%. Selain mengetahui kelayakan penggunaan produk, pada tahap uji coba produk akan muncul respon siswa.

## 7. Hasil Uji Coba Produk

Berdasarkan hasil uji coba produk diketahui Keefektifitasan media pembelajaran *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemasho* ini dapat dibuktikan dari hasil angket respon pada siswa kelas XII IBB dengan hasil prosentase sangat baik yaitu 83,16%. Bahwasannya dengan menggunakan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemasho* ini siswa lebih termotivasi dalam belajar mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (—*ㇿ*), dengan adanya media ini siswa dapat belajar mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (—*ㇿ*) dimana pun dan kapan pun. Hal tersebut ditunjukkan ketika menggunakan media flash berbasis Android, siswa sangat antusias ketika menggunakan media tersebut.

Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemasho* pada pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (—*ㇿ*) ini memperoleh respon positif dari siswa kelas XII IBB SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo Tahun Ajaran 2016/2017.

## 8. Revisi Produk

Revisi produk pada media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* yaitu pada judul yang sebelumnya “te o oboemashou” diganti menjadi “te no katachi o oboemashou”. cara permainan pada Adapun revisi terakhir yaitu tampilan pada akhir menu latihan di berikan tulisan “coba lagi” ketika pengguna media mendapatkan *score* dibawah 70 agar



pengguna mampu menjawab dengan lebih baik hingga menyelesaikan latihan sampai selesai.

### **Kelayakan Media Adobe flash Berbasis Android *te no katachi o oboemashou* untuk Pembelajaran Mengubah Kata Kerja Bahasa Jepang bentuk *-te* (一テ) Pada Siswa SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo Tahun Ajaran 2016/2017 .**

#### **1. Hasil penilaian media oleh ahli media**

Penilaian media oleh ahli media dilakukan untuk mengetahui kualitas media dari segi tampilan media dan komponen penyajian yang terdapat pada media android *te no katachi o oboemashou*. Penilaian media dilakukan dengan cara memberikan tanda centang pada skala penilaian terhadap pernyataan mengenai pembuatan media. Selanjutnya dari hasil penilaian yang ada, dijabarkan secara deksriptif kuantitatif sehingga diperoleh hasil kelayakan media dengan menggunakan skala *likert* . Hasil pengolahan data validasi media oleh validator media mendapatkan presentase sebesar 94,33% dan berkriteria “sangat kuat”.

#### **2. Hasil penilaian media oleh ahli materi**

Penilaian media oleh ahli materi dilakukan untuk mengetahui kualitas media dari segi kelayakan materi. Materi yang digunakan pada media sudah disesuaikan dengan kebutuhan siswa atau belum. Penilaian ini dilakukan dengan memberikan tanda centang pada pernyataan yang telah dibuat. Adapun hasil pengolahan data angket validasi media oleh ahli materi mendapatkan presentase sebesar 98.82% dan berkriteria “sangat kuat”.

#### **Hasil Angket Respon Siswa Kelas XII IBB SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo**

Penyebaran angket respon siswa ini bertujuan untuk mengetahui kesan siswa terhadap pembelajaran menggunakan media android *te no katachi o oboemashou*. Penyebaran angket respon dilakukan setelah proses uji coba selesai. Hasil angket respon diolah dan dijabarkan secara deksriptif kuantitatif. Adapun hasil pengolahan data angket respon siswa mendapatkan presentase sebesar 83,61% dan berkriteria “sangat kuat”. Berdasarkan hasil respon siswa, dapat disimpulkan bahwa media permainan android *te no katachi o oboemashou* mudah dipelajari oleh siswa sehingga pembelajaran cara mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (一テ) dapat dikuasai dengan mudah oleh siswa.

#### **Hasil Lembar Observasi Kegiatan Siswa**

Hasil observasi kegiatan siswa juga dapat menjadi data alternatif terhadap layak dan efektifitas media pembelajaran android *te no katachi o oboemashou*. Observasi kegiatan siswa dilakukan dengan cara mengamati dan menilai kegiatan siswa selama proses uji coba produk dengan menggunakan media android *te no katachi o oboemashou* berlangsung. Observator yang berperan pada proses uji coba produk yaitu wali kelas XII IBB, guru bahasa Jepang, dan *native speaker*. Kedua

pengamat ini bertugas mengisi lembar observasi kegiatan siswa selama pelaksanaan uji coba produk berlangsung. Penilaian dilakukan dengan memberi tanda centang pada lembar observasi yang telah disediakan dengan skala penilaian SS (sangat setuju), S (setuju), KS (kurang setuju) dan TS (tidak setuju). Observator pada penelitian ini yaitu Sumire Matsumoto selaku *native speaker* SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, Nailly Zahrotul Fitriyani, S.Pd., selaku guru bahasa Jepang SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo, Liesa Anggraeny, S. Pd., selaku wali kelas XII IBB SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Adapun hasil pengamatan yang dilakukan oleh ketiga observator memperoleh hasil sebesar 95%. Sehingga dapat diambil kesimpulan, bahwa observasi pada kelas XII IBB saat menggunakan media pembelajaran *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* pada pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (一テ) sangat baik digunakan untuk siswa sebagai media penunjang pembelajaran dalam mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (一テ).

### **PEMBAHASAN**

#### **Proses pengembangan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* untuk pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (一テ) pada siswa kelas XII IBB SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo**

Pembuatan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* didasari pada permasalahan serta potensi yang dimiliki oleh siswa. Berdasarkan hasil analisis pra penelitian yang dideskripsikan secara subyektif oleh masing-masing siswa kelas XII IBB, diketahui sulitnya menguasai materi bahasa Jepang, salah satu diantaranya adalah materi mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (一テ). Dari hasil analisis deksripsi pra penelitian selanjutnya diperjelas melalui hasil angket identifikasi kebutuhan siswa. Berdasarkan hasil analisis lembar identifikasi kebutuhan siswa, disusun rencana pengembangan media berupa *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou*. Media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* merupakan pengembangan media dari media lagu cara mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (一テ) yang sudah pernah digunakan di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo. Media lagu yang telah diajarkan di SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo ini terbatas hanya pada cara mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (一テ) saja. Oleh karena itu peneliti mengembangkan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* yang di dalamnya selain terdapat materi bergambar cara mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (一テ) di iringi dengan cara mengucapkannya, di dalamnya juga terdapat *game* dan dilengkapi dengan latihan-latihan soal untuk mempermudah siswa dalam mempelajari materi mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (一テ) . Didukung dengan semakin canggihnya teknologi saat ini, media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o*

*oboemashou* selain bisa diakses melalui PC, media ini bisa juga diakses melalui telepon pintar *smartphone* sehingga siapapun, kapanpun, dan dimanapun pengguna bisa mengakses media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* ini.

Media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* Menyusun materi mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (ーテ) pada media yang di dalamnya terdapat 35 kata kerja menggunakan tulisan huruf hiragana, kanji, dan romaji dilengkapi dengan gambar dan suara pelafalan untuk membantu siswa dalam mempelajari materi tersebut.

Menyusun desain game sesuai dengan materi mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (ーテ) yang terdiri dari 5 macam level agar siswa terbiasa bermain sekaligus belajar cara mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (ーテ) .

Menyusun desain latihan soal sesuai dengan materi mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (ーテ) yang terdiri dari 3 latihan soal pilihan ganda berupa kalimat agar siswa juga terbiasa menerapkan cara mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (ーテ) dalam bentuk kalimat.

Media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* yang telah dibuat selanjutnya dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Tujuan dilakukannya proses validasi media yaitu untuk mengetahui kekurangan pada media dari segi pembuatan media maupun penggunaan materi pada media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou*. Kritik dan saran perbaikan yang diberikan oleh ahli media dan materi digunakan sebagai langkah perbaikan untuk menyempurnakan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou*. Hasil keseluruhan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* yang telah direvisi digambarkan sebagai berikut:



Intro atau tampilan awal media. Pengguna bisa memulai menggunakan media ini dengan mengklik tombol *hajimemashou* 「はじめましょう」



Tampilan menu utama media. Menu utama dalam media ini terdiri dari materi, game, dan latihan.



Tampilan penjelasan materi mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (ーテ).



Tampilan menu game yang terdiri dari 5 level.



Tampilan latihan pada media yang terdiri 3 macam latihan, yang tiap latihannya terdiri dari 10 butir soal pilihan ganda.

### Kualitas media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou*

Media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* yang telah dibuat juga melewati proses validasi media. Proses validasi media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Hasil penilaian dianalisis menggunakan analisis deksriptif kuantitatif yang diartikan bahwa hasil penilaian media berupa presentase dan penjelasan secara rinci. Dari hasil keseluruhan penilaian ahli media mengenai ketertarikan positif terhadap media, kualitas komponen penyajian media dan keteraturan bahasa dan penulisan ini mendapatkan presentase sebesar 94,33%. Sedangkan hasil keseluruhan penilaian media oleh ahli materi mengenai isi dan penyajian materi mendapatkan presentase sebesar 98,82%.

Kedua hasil di atas memiliki kriteria sangat kuat pada skala *likert*. Dengan demikian disimpulkan bahwa media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* memiliki kualitas media yang baik dan layak digunakan sebagai media tambahan dalam pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (ーテ) .

### Respon siswa terhadap penerapan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou*.

Tahap terakhir untuk memperkuat kelayakan dan keefektifitasan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* adalah mengetahui hasil respon siswa mengenai penerapan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* serta manfaat yang didapatkan melalui media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* terhadap pembelajaran bahasa Jepang serta hasil lembar observasi kegiatan siswa. Respon siswa diambil dengan menggunakan lembar angket pernyataan yang berisi aspek penggunaan dan penyajian media, penyajian materi, kemudahan dalam menguasai materi melalui media. Setelah data angket respon diolah, ditemukan hasil rata-rata keseluruhan respon siswa yaitu sebesar 83,16% dan memenuhi kriteria “sangat kuat” pada skala *likert*. Hasil rata-rata di atas menunjukkan bahwa penggunaan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* mendapatkan respon yang baik dari siswa XII IBB. Untuk mendukung hasil respon siswa, proses observasi kegiatan siswa dilakukan selama dua kali pertemuan oleh dua pengamat. Hasil data penilaian observasi kegiatan siswa kemudian diolah dan diukur menggunakan skala *likert*. Hasil penilaian sebesar 95%. Sehingga dapat diambil kesimpulan, bahwa observasi pada kelas XII IBB saat menggunakan media pembelajaran *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* pada pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (ーテ) sangat baik digunakan untuk siswa sebagai

media penunjang pembelajaran dalam mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て).

## PENUTUP

### Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada bab IV, dapat disimpulkan bahwa kualitas media pembelajaran *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* ini layak digunakan.

- 1) Telah ditunjukkan pada hasil angket validasi media dan materi yang memberikan nilai positif terhadap media *adobe flash* berbasis Android pada pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て). Media ini diterima baik oleh validator media dengan prosentase hasil 94,33% dan validator materi dengan prosentase hasil 98,82% dimana penilaian oleh validator media yang menunjukkan bahwa media ini sangat baik dan layak digunakan oleh para siswa dikarenakan media ini sangat menarik dalam segi warna, tata letak, suara, dan gambar. Sedangkan oleh validator materi yang menunjukkan bahwa media ini juga sangat baik digunakan oleh para siswa demi meningkatkan motivasi belajar dalam bahasa Jepang dikarenakan beberapa materi yang terdapat pada media *adobe flash* berbasis android telah dipelajari sebelumnya. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media *adobe flash* berbasis Android begitu layak sebagai media pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て) bagi para siswa.
- 2) Keefektifitasan media pembelajaran *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemasho* ini dapat dibuktikan dari hasil angket respon pada siswa kelas XII IBB dengan hasil prosentase sangat baik yaitu 83,16%. Bahwasannya dengan menggunakan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemasho* ini siswa lebih termotivasi dalam belajar mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て), dengan adanya media ini siswa dapat belajar mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て) dimana pun dan kapan pun. Hal tersebut ditunjukkan ketika menggunakan media flash berbasis Android, siswa sangat antusias ketika menggunakan media tersebut.

Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemasho* pada pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て) ini memperoleh respon positif dari siswa kelas XII IBB SMA Muhammadiyah 2 Sidoarjo Tahun Ajaran 2016/2017.

- 3) Hasil dari penelitian observasi bahwasannya para siswa kelas XII IBB begitu tenang dan kondusif saat penelitian sedang berlangsung, dimana para siswa juga mendengarkan instruksi yang diberikan saat menggunakan media pembelajaran *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* dengan baik. Materi yang digunakan pun sangatlah sesuai dengan kurikulum yang ada di sekolah sehingga para

siswa tidak mengalami kesulitan pada saat menggunakan media pembelajaran *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou*.

Berdasarkan penilaian observasi dari 3 guru pengajar dapat diketahui situasi dan kondisi pada kelas XII IBB saat menggunakan media pembelajaran *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou*. Berdasarkan skala *likert* perhitungan observasi siswa, memiliki kriteria prosentase hasil observasi keseluruhan sangat baik yaitu dengan nilai-rata sebesar 95%.

Sehingga dapat diambil kesimpulan di atas, bahwa observasi pada kelas XII IBB saat menggunakan media pembelajaran *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemashou* pada pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て) sangat baik digunakan untuk siswa sebagai media penunjang pembelajaran dalam mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て).

### Saran

Dari kesimpulan yang bisa diuraikan diatas, saran-saran yang bisa disampaikan sebagai berikut :

#### 1) Bagi Pembelajar

- a. Gunakan media *adobe flash* berbasis Android *te no katachi o oboemasho* ini kapanpun dan di manapun, untuk membantu dalam pembelajaran mengubah kata kerja bahasa Jepang bentuk *-te* (て).
- b. Pada saat menggunakan media *adobe flash* berbasis android *te no katachi o oboemasho* ini hendaknya pengguna membaca panduannya terlebih dahulu. Agar tidak terjadi kebingungan saat menggunakan media tersebut.

#### 2) Bagi Pengajar

- a. Penerapan penggunaan media flash berbasis android harus sesuai materi yang diajarkan.
- b. Penggunaan media flash berbasis android akan lebih sesuai dan baik digunakan jika para siswa menggunakan handphone, komputer atau laptop secara individu, sehingga penyampaian materi pembelajaran dapat disampaikan dengan baik.

## DAFTAR RUJUKAN

- Ariani, N. dan Haryanto, D. (2010). *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Teori dan Praktek*, Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Baso, Yusring Sanusi. 2006. *Teknik Menyusun Materi Pelajaran Interaktif Bahasa Indonesia Berbasis WEB dan CD*. Makassar: Universitas Hasanuddin.
- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Darjat. 2008. *Siapa pun bisa bahasa Jepang*. Yogyakarta: ANDI
- Herawati, Endah. 2007. *Belajar Otodidak Bahasa Jepang*. Yogyakarta: Idea Publishing.
- Imaniputri Romadhona, Gemilang, 2012. "Pengembangan Media Rensouhou Berbasis Komputer (Macromedia Flash) dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Hiragana Siswa Kelas X-9 SMA Negeri 3 Surabaya Tahun Ajaran 2011-2012". Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya JPSJ FBS Unesa.
- Japan Foundation, 2009, *Buku pelajaran bahasa Jepang SAKURA*. Jakarta: The Japan Foundation.
- KBBI (online). (<http://kbbi.web.id/ahli>, diakses pada tanggal 01 Maret 2015).
- Lofland, John & Lyn H. Lofland, *Analyzing Social Settings: A Guide to Qualitative Observation and Analysis*, Belmont, Cal.: Wadsworth Publishing Company, 1984.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya.
- Ogawa, Hodan. 1982. *Nihongo Kyouiku Jiten*. Tokyo: Taishukan Pub.com.
- Riduwan. 2012. *Skala-Skala Variabel Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, Deni Kurniawan, Cepi Riyana. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, Dedi. 2003. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora.
- Tarigan. 1986. *Berbicara Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Zahrotul Fitriyani, Nailly, 2013. "Pengembangan Multimedia Permainan Interaktif Search and Find Berbasis Adobe Flash untuk Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X SMAN 1 Bangil"