

Dwie Aries, Pengembangan Media *Scrabble* Huruf *Hiragana*

## PENGEMBANGAN MEDIA *SCRABBLE* HURUF *HIRAGANA* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG UNTUK SISWA KELAS X DI SMA NEGERI 22 SURABAYA

**Dwie Aries Santi<sup>1</sup>, Khusnul Khotimah<sup>2</sup>**

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Negeri Surabaya

Kampus Lidah Wetan

<sup>1</sup>[Dwie.santi@gmail.com](mailto:Dwie.santi@gmail.com)

**Abstrak:** Pembelajaran Bahasa Jepang bertujuan agar para siswa dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan Bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan. Mata pelajaran Bahasa Jepang tentang *nihon go de nan desu ka*, mengharuskan siswa untuk mengerti dan memahami kosakata terutama kata benda dalam Bahasa Jepang, dalam hal ini media *scrabble* huruf *hiragana* merupakan media pembelajaran yang tepat untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan hasil observasi terdapat masalah pada rendahnya hasil belajar siswa ke kelas X di SMAN 22 Surabaya pada mata pelajaran Bahasa Jepang bab *nihon go de nan desu ka* dikarenakan perbendaharaan kata benda siswa yang rendah. Berdasarkan sampel yang diambil, dari 12 siswa kelas X Bahasa hanya terdapat 3 siswa yang mendapatkan nilai sesuai SKM (70) dan 9 siswa lainnya kurang dari SKM. Pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media *scrabble* huruf *hiragana* dan untuk mengetahui efektivitas media *scrabble* huruf *hiragana* dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMAN 22 Surabaya.

Model dan prosedur pengembangan yang digunakan yaitu R & D Borg and Gall. Dalam pelaksanaan uji coba dilakukan beberapa tahap, yaitu: review dengan ahli materi dan ahli media, evaluasi dengan uji coba perorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan yaitu dengan kelompok besar dan untuk mengetahui hasil belajar, pengembang melakukan eksperimen semu. Pengumpulan data menggunakan metode angket, kemudian dianalisis dengan menggunakan rumus deskriptif presentase. Sedangkan data eksperimen semu di hitung menggunakan rumus uji t dua sampel bebas.

Hasil uji coba kepada dua ahli materi yaitu 97,5% dan uji coba kepada dua ahli media yaitu 89,6%. Sedangkan hasil uji coba perorangan yaitu 81,7%, uji coba kelompok kecil yaitu 87,02%, dan uji coba kelompok besar yaitu 85,5%. Hasil uji t memperoleh data  $1,70 < 2,82$  maka hasil tersebut menunjukkan peningkatan hasil belajar.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Media *Scrabble*, *Hiragana*, Bahasa Jepang, Kosakata, Borg and Gall

### 1. PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan bahasa asing yang berkembang di Indonesia dan dipelajari oleh masyarakat Indonesia. Berdasarkan *survey on Japanese-language* terbaru pada tahun 2012 menunjukkan bahwa Indonesia menempati urutan ke-2 setelah China sebagai pelajar Bahasa Jepang terbanyak di dunia dengan jumlah 872,406 orang Indonesia yang mempelajari Bahasa Jepang (*Japan Foundation*, 2013:7).

Banyaknya masyarakat Indonesia yang mempelajari Bahasa Jepang dipengaruhi oleh Budaya Jepang yang telah masuk di Indonesia. Masyarakat Indonesia yang menyukai budaya Jepang sering disebut pecinta *Jejepangan*. Pecinta *Jejepangan* saat ini berlomba-lomba untuk mempelajari Bahasa Jepang, dikarenakan mereka ingin lebih memahami budaya Jepang. Dengan mempelajari Bahasa Jepang, pecinta *Jejepangan* berharap

mereka dapat berkomunikasi dengan Bahasa Jepang dengan benar dan lancar.

Dalam Bahasa Jepang terdapat 3 huruf (aksara) yang digunakan yaitu *Hiragana* (ひらがな), *Katakana* (カタカナ), dan *Kanji* (漢字). Dari ketiga huruf dalam Bahasa Jepang, huruf *hiragana* merupakan huruf yang pertama yang dipelajari untuk tingkat pemula. Pengimplementasian pembelajaran *hiragana* ada pada penggunaan kosakata asli dari Bahasa Jepang atau sering disebut *Goi*. Menurut Tarigan (1985:2) bahwa keterampilan berbahasa seseorang tergantung dari kuantitas dan kualitas kosakata yang dimilikinya. Dalam penguasaan bahasa tidak hanya kosakata namun komunikasi tertulis juga merupakan unsur penting dalam bahasa. Pendapat ini didukung oleh jurnal dari Dana Batho yang berjudul *Cultural Implication in Language Learning* (2011:60) dijelaskan bahwa komunikasi tertulis merupakan salah satu pembelajaran sulit dalam bahasa,

dan siswa yang belajar Bahasa Jepang pertama kali harus menguasai huruf *hiragana* yang merupakan aksara Jepang untuk menulis kosakata asli dari Jepang.

Tujuan akhir pengajaran Bahasa Jepang adalah agar para peserta didik dapat mengkomunikasikan ide atau gagasannya dengan menggunakan Bahasa Jepang baik dengan cara lisan maupun tulisan. Salah satu faktor penunjang penggunaan Bahasa Jepang yang baik dan lancar adalah kosakata yang memadai (Dahidi dan Sudjianto, 2009:97).

Peran media pembelajaran merupakan salah satu faktor untuk mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Jepang seperti yang telah dipaparkan sebelumnya. Media pembelajaran adalah alat bantu bagi sebuah peristiwa pembelajaran yang sangat efektif bagi pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar dan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang ingin dicapai siswa.

Berdasarkan hasil observasi yang pengembang lakukan di SMA Negeri 22 Surabaya. Pembelajaran Bahasa Jepang diberikan pada kelas X Bahasa dan kelas X Lintas Minat Bahasa Jepang, siswa kelas lintas minat Bahasa Jepang berasal dari siswa kelas X-IIS dan kelas X-MIA yang memiliki minat dan kemampuan dalam mempelajari Bahasa Jepang. Kelas X Bahasa dan kelas X lintas minat Bahasa Jepang mempelajari kompetensi dasar Bahasa Jepang dengan bobot, kualitas yang sama dan kuantitas jam mata pelajaran yang sama pula. Terdapat 12 kompetensi dasar pada mata pelajaran Bahasa Jepang untuk kelas X, di mana setiap kompetensi dasarnya terdapat empat keterampilan dasar berbahasa yaitu berbicara, menulis, membaca dan mendengarkan. Siswa kelas X sulit untuk menerima materi pelajaran Bahasa Jepang dikarenakan siswa harus belajar huruf baru dan kosakata baru yang jauh berbeda dengan Bahasa Indonesia, Bahasa daerah maupun Bahasa Inggris yang telah mereka kuasai, dan minimnya penggunaan media pembelajaran pada Bahasa Jepang.

Uraian yang telah dipaparkan sebelumnya diperkuat oleh hasil wawancara dengan guru Bahasa Jepang SMA Negeri 22 Surabaya yaitu Dra. Yati Rohayati. Pada hasil wawancara terdapat masalah pada hasil belajar siswa dikompetensi dasar *Nihon Go De Nan Desu Ka*, di mana kompetensi dasar pada mata pelajaran ini siswa diharuskan untuk memahami kata benda dalam Bahasa Jepang dan siswa diharuskan menulis kata benda dalam huruf *hiragana*. Data yang diperoleh menunjukkan rata-rata siswa mendapatkan nilai kurang dari 70 yaitu kurang dari SKM. Hasil sampel observasi menyatakan bahwa siswa kelas X Bahasa dari 12 siswa hanya 3 siswa yang bisa mendapatkan nilai yang sesuai standar. Dan diketahui

bahwa para siswa hanya memiliki perbendaharaan kata benda sekitar 10-15 kata.

Rendahnya nilai siswa dikarenakan *meishi* (kata benda) dalam Bahasa Jepang yang banyak dan bahasanya jauh berbeda dengan bahasa keseharian siswa. Kemampuan siswa untuk mengingat kata benda pun masih kurang, ditambah dengan pengimplementasian penggunaan kata benda dengan menggunakan huruf *hiragana* yang semakin menyulitkan siswa. Dalam proses belajar siswa cenderung menghafalkan kata-kata Bahasa Jepang secara biasa dan ketika berganti bab (materi) siswa cenderung akan melupakan kata-kata yang dipelajari kemarin.

Danarti (2008:90) menyatakan bahwa permainan *scrabble* bertujuan untuk menguji perbendaharaan kosakata dan meningkatkan perbendaharaan kosakata. Pendapat dari Danarti tersebut didukung dengan jurnal penelitian dari Shah, dkk (2012:85) bahwa *scrabble* adalah salah satu dari permainan pembelajaran yang telah populer di seluruh dunia. Selain menyenangkan, *scrabble* juga membantu para pemain untuk meningkatkan kemampuan bahasa mereka khusus belajar ejaan dan kosakata. Media permainan *scrabble* merupakan media yang paling tepat untuk meningkatkan kosakata karena dengan adanya media *scrabble* dapat menambah maupun mengingat perbendaharaan kosakata lebih lama dibandingkan dengan teknik menghafal yang seperti biasa, siswa dapat mengingat dan menggunakan huruf *hiragana* yang telah dipelajari.

Waite dalam jurnal Voinov (2009:217) menyebutkan *scrabble* merupakan permainan yang menawarkan aktivitas mental yang meningkatkan keterampilan kognitif. Waite juga menjelaskan bahwa *scrabble* merupakan media yang dapat memperluas kosakata dan memperkuat kemampuan bahasa yang telah ada.

Media *scrabble* yang akan dikembangkan oleh pengembang dimodifikasi dengan menggunakan *tile* (tablet huruf) *scrabble* yang menggunakan huruf *hiragana* dan disajikan pada papan *scrabble* yang akan disusun untuk membentuk kata benda dalam Bahasa Jepang. Permainan ini tetap akan menyajikan materi-materi pembelajaran didalamnya serta teknik permainannya mudah dimainkan oleh peserta didik secara berkelompok dan siswa bisa saling menilai dengan di dampingin guru. Meningkatnya perbendaharaan kata benda merupakan indikator dari meningkatnya hasil belajar siswa.

Pengembangan ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh pengembangan media *scrabble* tentang huruf *hiragana* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Jepang kelas X di SMA Negeri 22 Surabaya. Media ini masih belum dikembangkan di sekolah ini. Oleh karena itu pengembang untuk mengambil judul "Pengembangan Media *Scrabble* Huruf



*Hiragana* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Untuk Siswa Kelas X di SMA Negeri 22 Surabaya”.

## 2. KAJIAN PUSTAKA

Teknologi pendidikan menurut AECT (Januszewski dan Molenda, 2008:1) adalah studi dan etika praktek dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan, dan mengelola proses teknologi yang tepat dan sumber-sumber teknologi yang tepat. Definisi ini mengandung beberapa kata kunci di antaranya studi, etika praktek, fasilitasi, pembelajaran, peningkatan, penciptaan, pemanfaatan, pengelolaan, teknologi, proses, dan sumber daya.

Januszewski dan Molenda membagi kawasan teknologi pendidikan terdiri dari 3 komponen, yakni: menciptakan, menggunakan, dan mengelola. Pada tahap menciptakan sama halnya dengan kawasan pengembangan yaitu pembuatan media-media pembelajaran yang sesuai dengan proses dan sumber belajar. Tahap menggunakan sama halnya dengan kawasan pemanfaatan yaitu aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Tahap pengelolaan yaitu pengendalian proses dan sumber belajar yang dilakukan dalam proses pembelajaran.

Jika pengembangan media *scrabble* huruf *hiragana* ini dihubungkan dalam kawasan Teknologi Pendidikan 2008 maka pengembangan ini termasuk dalam domain *creating*, karena media *scrabble* huruf *hiragana* dikembangkan dan dibuat sebagai sumber belajar yang digunakan dalam proses belajar mengajar yang akan diimplementasikan dan dikelola sebagai fasilitas pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Dalam buku Media Pendidikan (2012:17), Sadiman menjelaskan kegunaan media pembelajaran secara umum, yaitu sebagai berikut:

- a. Memperjelaskan penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka).
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera.
- c. Penggunaan media pendidikan secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif anak didik.
- d. Media dapat memberikan perangsang yang sama, mempersamakan pengalaman, dan menimbulkan persepsi yang sama.

Dalam pemilihan media Dick and Carey dalam Sadiman (2012:86), menyebutkan bahwa di samping kesesuaian dengan tujuan perilaku belajarnya, setidaknya masih ada empat faktor lagi yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media. Pertama adalah ketersediaan sumber setempat, artinya bila media yang bersangkutan

tidak terdapat pada sumber-sumber yang ada, harus membeli atau dibuat sendiri. Kedua adalah apakah untuk membeli atau memproduksi sendiri tersebut ada dana, tenaga dan fasilitasnya. Ketiga adalah faktor yang menyangkut keluwesan, kepraktisan dan ketahanan media yang bersangkutan untuk waktu yang lama. Artinya media bisa digunakan di mana pun dengan peralatan yang ada di sekitarnya dan kapan pun serta mudah dijinjing dan dipindahkan. Dan yang keempat adalah efektivitas biayanya dalam jangka waktu yang lama. Berdasarkan beberapa faktor-faktor di atas, digunakan pengembang sebagai acuan dalam mengidentifikasi media yang terdapat di sekolah dan dipakai oleh guru. Hubungan dengan pengembangan yang dilakukan oleh pengembang yaitu kriteria pemilihan media digunakan sebagai acuan untuk pengembang memutuskan media yang akan dikembangkan dalam penelitian.

*Scrabble* diperkenalkan oleh Alfred Butts, seorang arsitek Amerika-pada tahun 1938 dengan nama "*Criss-Crosswords*" dan berubah nama menjadi *scrabble*. Secara tradisional, *scrabble* dimainkan minimal oleh dua pemain, namun dalam kasus permainan turnamen itu juga bisa dimainkan antara dua tim. Dalam hal ini para anggota masing-masing tim berkolaborasi pada satu rak (*National Scrabble Association*, 2006:1).

Menurut *Canada Journal* yang ditulis James (1986:77) media *scrabble* adalah media yang berguna untuk memusatkan perhatian siswa pada kata-kata yang belum diketahui. Dan berdasarkan jurnal yang berjudul "*How a Hobby Can Shape Cognition: Visual Word Recognition in Competitive Scrabble Player*" Hargreaves, dkk (2011:1) menjelaskan bahwa *scrabble* adalah aktivitas yang melibatkan pengenalan kata. Waite dalam *journal Voinov* (2009:217) menyebutkan bahwa *scrabble* merupakan permainan yang menawarkan aktivitas mental yang meningkatkan keterampilan kognitif. Waite juga menjelaskan bahwa *scrabble* merupakan media yang dapat memperluas kosakata dan memperkuat kemampuan bahasa yang telah ada.

Menurut Pyatt (2012:1) *Scrabble* mengambil nilai pendidikan dari teka-teki silang ke tingkat berikutnya. Pemain *scrabble* dapat meningkatkan kosakata mereka setiap kali mereka bermain, mencari kata dalam kamus, atau menerima paparan kata yg tidak diketahui sebelumnya yang digunakan oleh lawan. Guru juga dapat mempersempit dan memfokuskan kosakata yang digunakan sehingga cocok dalam tema atau peraturan tertentu yang mereka pelajari. Dengan cara ini, memori dan ingat juga ikut bermain.

Permainan *scrabble* dapat meningkatkan kosakata dikarenakan pada strategi permainannya. Strategi permainan *scrabble* yaitu *cooperative game* atau permainan kooperatif, sebuah permainan yang di dalamnya pencapaian tujuan mengharuskan bekerja sama untuk saling mendapatkan keuntungan dari potensi belajar anggota lainnya. (Smaldino, Deborah dan James, 2011:37). Dengan strategi tersebut, pemain *scrabble* dapat saling menambahkan kosakata baru yang mereka belum ketahui dan kata tersebut digunakan oleh lawan pemainya dalam permainan.

Dalam journal *scrabble game critique*, Pyatt (2012:1) menjelaskan bahwa *scrabble* mencakup beberapa keterampilan yaitu memadukan huruf, membentuk kata yang kreatif, menarik kesimpulan dari kata dan mengevaluasi kata-kata yang telah disusun, dalam prosesnya *scrabble* dapat mencakup skill pengolahan kognitif kosakata, bekerja sama dalam pengetahuan terhadap kosakata, membutuhkan kemampuan mengeja, membaca, pemahaman terhadap arti kata, kemampuan memberi alasan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media *scrabble* adalah media permainan yang dirancang untuk meningkatkan kemampuan kosakata dengan cara menyusun huruf-huruf menjadi kata yang memiliki makna.

Jika dihubungkan dengan penelitian ini, pada mata pelajaran Bahasa Jepang mengharuskan siswanya memiliki perbendaharaan kata sebanyak mungkin. Dengan memiliki perbendaharaan kata yang banyak, siswa akan lebih mudah untuk berkomunikasi menggunakan Bahasa Jepang. Namun mempelajari Bahasa Jepang dengan teknik menghafal seperti biasa kurang efektif. Dalam teknik meningkatkan perbendaharaan kata benda Bahasa Jepang dibutuhkan media pembelajaran yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran. Media *scrabble* merupakan satu-satunya media yang paling dibutuhkan dalam proses belajar mengajar Bahasa Jepang khususnya untuk meningkatkan perbendaharaan kata benda sehingga dengan begitu hasil belajar siswa akan meningkat pula.

Pada pembelajaran Bahasa Jepang kelas X, para siswa diperkenalkan huruf Bahasa Jepang *hiragana*. Huruf *hiragana* ini merupakan huruf Bahasa Jepang yang digunakan untuk menulis kosakata asli dari Bahasa Jepang dan huruf *hiragana* ini merupakan huruf yang paling sering digunakan dalam Bahasa Jepang serta huruf *hiragana* merupakan pengganti huruf Kanji. Dengan karakteristik Bahasa Jepang yang sedemikian, maka media *scrabble* yang digunakan harus menggunakan *tile* huruf *hiragana*. Media *scrabble* huruf *hiragana* tidak hanya dapat meningkatkan perbendaharaan kata tetapi juga dapat membuat siswa terbiasa dan terlatih menggunakan huruf *hiragana*.

Bahasa Jepang adalah alat untuk berkomunikasi lisan dan tulisan. Berkomunikasi dalam Bahasa Jepang dimaksudkan untuk memahami dan mengungkapkan informasi, pikiran, peranan, perasaan serta mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi dan budaya (BSNP SMA/MA, 2006:341). Dari definisi yang telah dipaparkan maka standar kompetensi dan kompetensi dasar ini dipersiapkan untuk pencapaian awal (dasar) berbahasa Jepang, yang mencakup empat aspek keterampilan bahasa yang saling berkaitan, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis.

Mata pelajaran Bahasa Jepang pada kurikulum 2013 saat ini dipelajari oleh siswa kelas X Bahasa dan kelas X lintas mata Bahasa Jepang yang siswanya berasal dari siswa IIS dan MIA yang memiliki minat dan kemampuan dalam mempelajari Bahasa Jepang. Mata pelajaran Bahasa Jepang terdiri atas bahan yang berupa wacana lisan dan tulisan berbentuk paparan atau dialog sederhana tentang identitas diri, kehidupan sehari-hari, hobi, wisata,

kesehatan, dan cita-cita untuk melatih keempat aspek kemampuan berbahasa, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis. Selain itu, termasuk juga pengenalan huruf *hiragana*, *katakana*, dan *kanji* sederhana.

Piaget (dalam buku Suparno, 2000:25) membagi skema empat tahapan perkembangan kognitif, yaitu sensorimotor (0-2 tahun) merupakan tahap di mana intelegensi anak lebih didasarkan pada tindakan inderawi anak terhadap lingkungannya. Pra operasional (2-7 tahun) merupakan tahap ini dicirikan oleh perkembangan pemikiran intuitif. Operasional konkret (7-11 tahun) merupakan tahap yang dicirikan dengan perkembangan sistem pemikiran yang didasarkan pada aturan-aturan tertentu yang logis. Dan terakhir Operasional formal (11 tahun-ke atas) merupakan tahap di mana seseorang sudah dapat berpikir logis, berpikir dengan pemikiran teoretis formal berdasarkan proposisi-proposisi dan hipotesis dan dapat mengambil kesimpulan lepas dari apa yang dapat diamati saat itu.

Berdasarkan tahapan perkembangan kognitif Piaget, pada rentang usia 15-16 tahun berada dalam periode operasi formal atau disebut dengan operasi mental tingkat tinggi. Pada tahap pemikiran operasi formal ini, berkembanglah *reasoning* dan logika remaja dalam memecahkan persoalan-persoalan yang dihadapi.

Unsur pokok pada pemikiran formal adalah pemikiran deduktif, induktif, dan abstraktif. Yang pertama, mengambil kesimpulan khusus dari pengalaman yang umum, yang kedua mengambil kesimpulan umum dari pengalaman-pengalaman yang khusus, dan yang terakhir abstraksi tidak langsung dari objek. Pada tahap perkembangan ini, seorang remaja sudah mulai maju dalam memahami konsep proporsi dengan baik, sudah mampu menggunakan kombinasi dalam pemikirannya, dan sudah dapat menggabungkan dua referensi pemikiran.

Pada usia 15-16 tahun merupakan usia remaja. Di mana kemampuan berbahasa mereka mulai berkembang. Perkembangan bahasa selama masa remaja meliputi peningkatan penguasaan dalam penggunaan kata-kata yang kompleks (Fischer dan Lazerson dalam Santrock, 2005). Ketika mereka mengembangkan pemikiran abstrak, para remaja menjadi lebih baik daripada anak-anak dalam menganalisa fungsi suatu kata yang berperan dalam sebuah kalimat.

Pada remaja juga mengembangkan kemampuan yang lebih tajam terkait kata-kata. Mereka membuat kemajuan dalam memahami metafora, yakni perbandingan makna antara dua hal yang berbeda.

Sebagian besar remaja juga penulis-penulis yang lebih baik dibandingkan anak-anak. mereka lebih baik dalam mengorganisasikan ide-ide sebelum mereka menulis, dalam membedakan poin-poin umum dan khusus saat mereka menulis, dalam menggabungkan kalimat-kalimat sehingga masuk akal, dan dalam mengorganisasikan tulisan mereka dalam susunan pendahuluan, inti dan kesimpulan.

Menurut Upton (2012:122) bahasa dan perkembangan kognitif saling berkaitan. Di mana bahasa bergantung



pada perkembangan kognitif dan bahasa membantu perkembangan kognitif.

Dari penjelasan diatas, maka siswa SMA kelas X pada usia 15-16 tahun sudah mulai mampu untuk mempelajari bahasa asing dan menguasai kosakata baru terutama bahasa asing khususnya Bahasa Jepang.

### 3. METODE PENGEMBANGAN

Dalam pengembangan ini, pengembang akan menggunakan model pengembangan R & D dari Borg and Gall. *Education reserach and development* (R & D) adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji keefektivitan produk yang dikembangkan (Borg and Gall, 1983:772). Langkah-langkah dari proses ini biasanya disebut sebagai siklus R & D, yang terdiri dari mempelajari mengembangkan produk berdasarkan temuan, uji coba yang diatur dan akan digunakan, serta merevisinya untuk memperbaiki kekurangan yang ditemukan dalam tahap uji coba. Tujuan dari R & D adalah menjembatani kesenjangan antara penelitian pendidikan dan pendidikan praktik, dan menerapkan pengetahuan (yang dihasilkan oleh penelitian pendidikan) dan menggabungkannya menjadi sebuah produk seperti media pembelajaran yang memiliki nilai validasi tinggi, karena melalui serangkaian uji coba dan divalidasi ahli dan dapat digunakan di sekolah (Borg and Gall, 1983:771). Dalam model R & D Borg and Gall terdapat 10 tahap, yaitu:

#### 3.1. Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Langkah pertama yaitu penelitian dan pengumpulan informasi adalah suatu proses yang sistematis untuk menentukan tujuan, mengidentifikasi ketidaksesuaian antara kenyataan dan kondisi yang diinginkan. Kegiatan ini meliputi analisis kebutuhan, studi literatur, dan penelitian skala kecil. Penelitian awal dan pengumpulan informasi atau analisis kebutuhan sangat penting dilakukan guna memperoleh informasi awal untuk melakukan pengembangan. Ini bisa dilakukan misalnya melalui pengamatan kelas untuk melihat kondisi riil lapangan.

#### 3.2. Perencanaan

Perencanaan merupakan langkah yang menghasilkan rancangan produk yang disusun berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan informasi. Kegiatan yang dilakukan pada langkah ini mencakup merumuskan tujuan umum, merumuskan tujuan khusus, rancangan produk. Aspek yang paling penting dari perencanaan produk pendidikan berbasis penelitian adalah pernyataan dari tujuan yang spesifik yang ingin dicapai oleh produk.

#### 3.3. Pengembangan Produk Awal

Pada langkah ini dibuatlah sebuah produk awal yang masih berupa produk awal dan bersifat tentatif. Walaupun masih produk awal namun produk disusun selengkap dan sesempurna mungkin. Sebuah prinsip penting yang harus diperhatikan dalam pengembangan

produk awal adalah struktur produk sehingga memungkinkan mendapatkan sebanyak mungkin masukan dari uji lapangan. Dalam langkah ini harus dilengkapi dengan penjelasan mengenai bahan-bahan yang digunakan untuk membuat setiap komponen pada produk tersebut, ukuran, alat yang digunakan untuk mengerjakannya, serta prosedur pengembangan.

#### 3.4. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal difokuskan pada pengembangan dan penyempurnaan produk, belum memperhatikan kelayakan dalam konteks populasi. Tujuan uji coba lapangan awal adalah untuk mendapatkan evaluasi kualitatif dari produk yang dikembangkan.

Langkah ini mencakup proses kegiatan untuk menilai apakah produk dalam pengembangan media *scrabble* huruf *hiragana* ini akan layak jika digunakan oleh siswa kelas X di SMA Negeri 22 Surabaya. Dalam langkah uji coba lapangan awal akan menggunakan *one to one evaluation* (orang per orang). Dalam uji coba lapangan awal ini akan dipilih 3 siswa dari kelas X lintas minat Bahasa Jepang. Dalam uji coba perorangan ini akan menggunakan 3 siswa yang mewakili kategori pintar, sedang dan kurang secara akademis. Instrumen penilaian terhadap media *scrabble* huruf *hiragana* dengan menggunakan angket. Angket digunakan untuk menentukan kelayakan media *scrabble* huruf *hiragana* digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Jepang pada bab *nihon go de nan desu ka*.

#### 3.5. Revisi Produk Utama

Setelah produk di uji coba lapangan awal, maka akan diketahui kelemahannya. Kelemahan tersebut selanjutnya diperbaiki atau direvisi sesuai dengan hasil evaluasi uji coba lapangan awal terhadap media *scrabble* huruf *hiragana*, sehingga media *scrabble* huruf *hiragana* yang telah dikembangkan sebelumnya dapat layak dan efektif untuk digunakan.

#### 3.6. Uji Coba Lapangan Utama

Tujuan utama dari uji coba lapangan utama adalah menentukan keberhasilan media pembelajaran dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan dan yang kedua yaitu untuk mengumpulkan informasi yang dapat digunakan untuk revisi dan meningkatkan kualitas media pembelajaran. Uji coba lapangan utama ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk dalam konteks populasi. Untuk itu diperlukan jumlah sampel yang lebih besar daripada uji coba lapangan awal.

Kegiatan uji coba lapangan utama menggunakan kelompok kecil (*small group evaluation*). Menurut Dick and Carey (Borg and Gall, 2007:591) uji coba kelompok kecil meliputi 6-8 siswa. Dalam *small group evaluation* dipilih 6 siswa dari kelas X lintas minat Bahasa Jepang di SMA Negeri 22 Surabaya. 6 siswa tersebut dipilih secara *random*, dan belum melakukan uji coba lapangan awal (*one to one evaluation*). Uji coba lapangan utama dilakukan untuk mengukur keberhasilan pengembangan media pembelajaran. Instrumen penilaian terhadap media *scrabble* huruf *hiragana* dengan menggunakan angket.

### 3.7. Revisi Produk

Data yang diperoleh dari hasil uji coba lapangan utama dikumpulkan dan interpresentasikan digunakan sebagai acuan dalam perbaikan produk media *scrabble* huruf *hiragana*. Kegiatan revisi digunakan dengan harapan bahwa media *scrabble* huruf *hiragana* dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

### 3.8. Uji coba Lapangan Operasional

Tujuan utama dari uji coba lapangan adalah untuk menentukan apakah suatu media yang dikembang telah siap digunakan di sekolah tanpa kehadiran pengembang. Agar siap digunakan di sekolah secara operasional, paket produk harus lengkap dan diuji secara keseluruhan dalam setiap hal.

Dalam kegiatan uji coba lapangan operasional akan menggunakan *field trial*. Dalam *field trial* ini akan dipilihnya 12 siswa yang ada dalam kelas X lintas minat Bahasa Jepang di SMA Negeri 22 Surabaya. 12 siswa ini dipilih secara *random*, dan siswa-siswa tersebut belum melakukan kegiatan uji coba sebelumnya. Uji coba lapangan operasional dilakukan untuk mengukur keberhasilan pengembangan media pembelajaran. Instrumen penilaian terhadap media *scrabble* huruf *hiragana* dengan menggunakan angket.

### 3.9. Revisi Produk Akhir

Langkah terakhir dalam pengembangan yaitu revisi produk akhir. Data yang telah diperoleh dari uji coba lapangan operasional dikumpulkan dan diinterpretasikan untuk memperbaiki hasil produk media *scrabble* huruf *hiragana* untuk lebih efektif digunakan dalam proses belajar mengajar.

### 3.10. Desiminasi dan Implementasi

Pada tahap ini pengembang tidak melakukan kegiatan desiminasi. Hal ini dikarenakan kegiatan pengembangan ini fokus dalam ranah pengembangan media pada mata pelajaran Bahasa Jepang kompetensi dasar *nihon go de nan desu ka* di SMA Negeri 22 Surabaya. Namun pengembang hanya menggunakan langkah implementasi. Pada kegiatan implementasi pengembang akan melakukan uji validasi dengan menggunakan eksperimen semu di SMA Negeri 22 Surabaya. Pada uji validasi telah dibagi menjadi 2 kelompok, antara lain: kelompok kontrol yang dikelola oleh guru dan kelompok eksperimen yang dikelola oleh pengembang dengan menggunakan media *scrabble* huruf *hiragana*. Untuk kelompok kontrol dipilihlah 20 siswa dari lintas minat Bahasa Jepang di SMA Negeri 22 Surabaya yang belum mengalami kegiatan uji coba perorangan, kelompok kecil maupun kelompok besar. Kelompok eksperimen dipilihlah seluruh siswa kelas X Bahasa di SMA Negeri 22 Surabaya yaitu 12 siswa. Hasil dari kedua kelompok nantinya akan dilakukan pengukuran dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara prestasi belajar siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Hasil dari prestasi belajar ini juga menentukan keberhasilan media *scrabble* huruf *hiragana* dalam meningkatkan hasil belajar.

Jenis data dalam pengembangan media *scrabble* ini berbentuk kualitatif dan kuantatif. Jenis data kualitatif berupa masukan, tanggapan dan saran untuk merevisi media pengembangan melalui konsultasi dan diskusi dengan ahli media dan ahli materi. Data kuantatif juga diperoleh dari uji ahli media dan materi serta dari uji coba satu-satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar dengan menggunakan angket dan tes sebagai penilaian terhadap media *scrabble* huruf *hiragana* kategorisasinya meliputi baik sekali, baik, kurang baik dan tidak baik.

Analisis data yang bersifat kualitatif berupa masukan, sasaran, atau tanggapan dari ahli materi dan ahli media. Hasil analisis tersebut akan dijadikan sebagai bahan untuk merevisi hasil produksi media pengembangan *scrabble*.

Analisis deskriptif diperoleh dari data tentang kualitas media *scrabble* huruf *hiragana* yang diperoleh dari ahli media, ahli materi dan juga siswa sebagai subyek uji coba.

Data kuantitatif yang diperoleh melalui angket yang dianalisis dengan menggunakan perhitungan persentase PSA (Prosentase Setiap Aspek) dengan rumus:

$$PSA = \frac{\sum \text{Alternatif Jawaban Terpilih Setiap Aspek}}{\sum \text{Alternatif Jawaban Ideal Setiap Aspek}} \times 100\%$$

Dari hasil PSA selanjutnya menggunakan teknik Perhitungan PSP (Prosentase Setiap Program) dengan rumus:

$$PSP = \frac{\sum \text{Prosentase Semua Aspek}}{\sum \text{Aspek}} \times 100\%$$

Menurut Arikunto: 2006 dalam evaluasi media ini kriteria penilaiannya adalah sebagai berikut: 81% - 100% = sangat baik, 61% - 80% = baik, 41% - 60% = cukup baik, 51% - 100% = baik dan 0% - 50% = tidak baik.

Data tes yang diperoleh dari pengembangan ini adalah menggunakan skala interval maka untuk mengetahui cara meningkatkan prestasi belajar. Dalam mengukur uji coba validasi makan diperlukan rumus uji-t yang sesuai dengan penelitian. Dalam penelitian pengembangan ini menggunakan sampel yang berbeda, di mana jumlah rata-rata kelas kontrol dan kelas eksperimen tidaklah sama jumlahnya. Berdasarkan penelitian pengembangan ini maka menggunakan rumus teknik stastistik uji-t dua sampel bebas, dan menurut Arikunto (2006:280-281)

$$t = \frac{M_K - M_Y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2 + \sum y^2}{N_K + N_Y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_K} + \frac{1}{N_Y}\right)}}$$

Dengan Keterangan

M = Nilai rata-rata hasil per kelompok

N = Banyaknya subyek

x = Deviasi setiap nilai  $x_2$  dan  $x_1$

y = Deviasi setiap nilai  $y_2$  dari mean  $y_1$



#### 4. METODE PENGEMBANGAN

Pengembangan media *scrabble* huruf *hiragana* pada mata pelajaran Bahasa Jepang untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Jepang ini dikembangkan berdasarkan langkah-langkah pada model pengembangan R&D Borg and Gall yang telah dijelaskan pada bab III. Berikut ini adalah uraian dalam mengembangkan media *scrabble* huruf *hiragana* berdasarkan model pengembangan R&D Borg and Gall:

##### 4.1 Penelitian dan Pengumpulan Informasi

Langkah pertama yaitu penelitian dan pengumpulan informasi adalah suatu proses yang sistematis untuk menentukan tujuan, mengidentifikasi ketidaksesuaian antara kenyataan dan kondisi yang diinginkan.

###### a. Penelitian

###### 1) Kondisi Nyata

Dalam proses penelitian diketahui bahwa kondisi nyata pada proses belajar mengajar di SMA Negeri 22 Surabaya, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Jepang untuk kelas X terdapat permasalahan belajar terutama pada kompetensi dasar *nihon go de nan desu ka*, di mana kompetensi dasar ini siswa diharuskan untuk memiliki banyak perbendaharaan kata benda dalam Bahasa Jepang dan siswa diharuskan menulis kata benda dalam huruf *hiragana*.

###### 2) Kondisi Ideal

Pada kondisi ideal pada mata pelajaran Bahasa Jepang kelas X khususnya pada materi *nihon go de nan desu ka*, diharapkan siswa mampu memiliki perbendaharaan kata benda sebanyak mungkin, dikarenakan perbendaharaan kata merupakan unsur terpenting dalam pembelajaran bahasa. Dengan memiliki perbendaharaan kata benda yang banyak siswa akan mendapatkan hasil belajar yang sesuai SKM. Komunikasi akan berjalan dengan lancar apabila memiliki perbendaharaan kata yang memadai. Disamping itu tujuan dari materi ini adalah siswa dapat berkomunikasi dalam Bahasa Jepang secara verbal dan tulisan dengan lancar dan benar. Materi ini merupakan dasar untuk mempelajari materi pelajaran Bahasa Jepang selanjutnya.

###### 3) Kebutuhan

Dari tujuan pembelajaran yang telah dipaparkan, dapat dianalisis bahwa dalam proses pembelajaran materi *nihon go de nan desu ka* dibutuhkan media yang dapat meningkatkan perbendaharaan kata benda siswa. Pengembang mengembangkan media *scrabble* huruf *hiragana* dikarenakan dalam media ini dapat meningkatkan perbendaharaan kata benda dengan begitu hasil belajar siswa dapat meningkat pula. Media *scrabble* yang dikembangkan oleh pengembang dimodifikasi dengan menggunakan *tile* (tablet huruf) *scrabble* yang menggunakan huruf *hiragana* dan disajikan pada papan *scrabble* yang akan disusun untuk membentuk kata benda dalam Bahasa Jepang. Permainan ini tetap menyajikan materi-materi pembelajaran didalamnya serta teknik

permainannya mudah dimainkan oleh peserta didik secara berkelompok dan siswa bisa saling menilai dengan didampingi guru.

###### b. Pengumpulan Informasi

Hasil wawancara pada guru Bahasa Jepang SMA Negeri 22 Surabaya yaitu:

- 1) Pada pembelajaran Bahasa Jepang terutama pada kompetensi dasar *nihon go de nan desu ka*, dimana kompetensi dasar pada mata pelajaran ini siswa diharuskan untuk memiliki banyak perbendaharaan kata benda dalam Bahasa Jepang dan siswa diharuskan menulis kata benda dalam huruf *hiragana*.
- 2) Data yang diperoleh menunjukkan rata-rata siswa mendapatkan nilai kurang dari 70 yaitu kurang dari SKM. Hasil sampel observasi menyatakan bahwa siswa kelas X Bahasa dari 12 siswa hanya 3 yang bisa mendapatkan nilai yang sesuai standar.
- 3) Diketahui bahwa para siswa hanya memiliki perbendaharaan kata sekitar 10-15 kata benda.
- 4) Guru masih belum menggunakan media pembelajaran dalam proses pembelajaran bab *nihon go de nan desu ka* dan hanya menggunakan buku paket, sehingga siswa sangat sulit memahami materi ini.

##### 4.2 Perencanaan

Sebelum mengembangkan media *scrabble* huruf *hiragana*, pengembang membuat desain sketsa media *scrabble* huruf *hiragana* dan mendaftar bahan dan alat yang digunakan untuk membuat media *scrabble* huruf *hiragana*.

Dalam pengembangan media *scrabble* huruf *hiragana* dirumuskan sebuah tujuan umum dan tujuan khusus sebagai berikut:

###### a. Tujuan Umum:

Siswa dapat meningkatkan perbendaharaan kata benda dalam Bahasa Jepang.

###### b. Tujuan khusus dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Setelah bermain *scrabble* huruf *hiragana* siswa dapat menyebutkan nama benda-benda dalam Bahasa Jepang dengan baik dan benar.
- 2) Setelah bermain *scrabble* huruf *hiragana*, siswa dapat menulis kata benda dalam Bahasa Jepang dengan menggunakan huruf *hiragana* dengan baik dan benar.
- 3) Setelah bermain *scrabble* huruf *hiragana*, siswa dapat menjawab pertanyaan tentang arti kata-kata benda dalam Bahasa Jepang dengan baik dan benar.

##### 4.3 Pengembangan Produk Awal

Pada langkah ini dibuatlah sebuah produk awal yang masih berupa produk yang bersifat tentatif. Walaupun masih produk awal namun produk disusun selengkap dan sesempurna mungkin. Dalam langkah ini juga dilakukan *desk evaluation* (uji validasi oleh ahli materi dan ahli media).

###### a. Pengembangan media *scrabble* huruf *hiragana*

Pada langkah produk awal, pengembang memproduksi media *scrabble* huruf *hiragana* sesuai

dengan sketsa desain yang telah dibuat. Dalam desain produk media *scrabble* huruf *hiragana* terdapat lima komponen yang harus dirancang desainnya yaitu papan *scrabble*, *tile* huruf *hiragana*, bahan penyerta, kamus dan kotak kemasan.

#### b. Uji Validasi

Evaluasi ini bertujuan untuk mendapatkan hasil analisis dan pertimbangan logis dari para ahli, selanjutnya dilakukan penyempurnaan produk berdasarkan hasil *desk evaluation* tersebut.

Kegiatan validasi melakukan evaluasi terhadap produk awal pengembangan dan dievaluasi oleh para review ahli ini menggunakan reviewer ahli materi dan reviewer ahli media. Nilai kebenaran media *scrabble* huruf *hiragana* ini berdasarkan uji ahli materi dengan subjek dua ahli materi mendapatkan nilai sebesar 97,5%. Berdasarkan kriteria penilaian Arikunto, maka media *scrabble* huruf *hiragana* ini tergolong kategori **sangat baik**

Nilai kebenaran media *scrabble* huruf *hiragana* ini berdasarkan uji ahli media dengan subjek dua ahli media mendapatkan nilai sebesar 89,6%. Berdasarkan kriteria penilaian Arikunto, maka media *scrabble* huruf *hiragana* ini tergolong kategori **sangat baik**.

Berdasarkan hasil konsultasi yang dilakukan oleh pengembang dengan ahli materi dan ahli media, pengembang memperoleh masukan dan beberapa revisi. Pengembang merevisi media berdasarkan hasil masukan dari para ahli materi dan ahli media.

#### 4.4 Uji Coba lapangan Awal

Dalam uji coba lapangan awal ini akan dipilih 3 siswa dari kelas X lintas minat Bahasa Jepang. Tiga Siswa ini mewakili siswa pintar, sedang dan kurang kemampuannya dalam pelajaran bahasa Jepang.

Nilai kebenaran media *scrabble* huruf *hiragana* ini berdasarkan uji coba perorangan dengan subjek tiga siswa mendapatkan nilai sebesar 81,7%. Berdasarkan kriteria penilaian Arikunto, maka media *scrabble* huruf *hiragana* ini tergolong kategori **sangat baik**.

#### 4.5 Revisi Produk Utama

Setelah produk di uji coba lapangan awal, maka diketahui kelemahannya. Berdasarkan hasil uji coba perorangan yang dilakukan oleh pengembang dengan 3 siswa kelas X lintas minat Bahasa Jepang SMA Negeri 22 Surabaya, mendapatkan masukan tentang font yang huruf *hiragana* pada kamus diganti dengan font *hiragana guratan*. Setelah mendapatkan masukan, pengembang merevisinya.

#### 4.6 Uji Coba Lapangan Utama

Kegiatan uji coba lapangan utama menggunakan kelompok kecil (*small group evaluation*). Dalam *small group evaluation* dipilih 6 siswa dari kelas X lintas minat Bahasa Jepang di SMA Negeri 22 Surabaya. Enam siswa tersebut dipilih secara *random*, dan belum melakukan uji coba lapangan awal (*one to one evaluation*).

Nilai kebenaran media *scrabble* huruf *hiragana* ini berdasarkan uji coba kelompok kecil dengan subjek enam siswa mendapatkan nilai sebesar 87,02%. Berdasarkan

kriteria penilaian Arikunto, maka media *scrabble* huruf *hiragana* ini tergolong kategori **sangat baik**.

#### 4.7 Revisi Produk

Setelah melakukan uji coba lapangan (uji coba kelompok kecil) mendapatkan hasil dengan penilaian bahwa media sangat baik yang artinya telah layak untuk digunakan sehingga tidak dilakukan revisi. Dan melanjutkan pada tahap uji coba lapangan operasional (uji coba kelompok besar).

#### 4.8 Uji Coba Lapangan Operasional

Tujuan utama dari uji coba lapangan adalah untuk menentukan apakah suatu media yang dikembangkan telah siap digunakan di sekolah tanpa kehadiran pengembang. Dalam kegiatan uji coba lapangan operasional akan menggunakan *field trial* atau uji coba kelompok besar. Dalam *field trial* ini akan dipilihnya 12 siswa yang ada dalam kelas X lintas minat Bahasa Jepang di SMA Negeri 22 Surabaya. Dua belas siswa ini dipilih secara *random*, dan siswa-siswa tersebut belum melakukan kegiatan uji coba sebelumnya.

Nilai kebenaran media *scrabble* huruf *hiragana* ini berdasarkan uji coba kelompok besar dengan subjek dua belas siswa mendapatkan nilai sebesar 85,5%. Berdasarkan kriteria penilaian Arikunto, maka media *scrabble* huruf *hiragana* ini tergolong kategori **sangat baik**.

#### 4.9 Revisi Produk Terakhir

Setelah melakukan uji coba lapangan operasional (uji coba kelompok besar) mendapatkan hasil dengan penilaian bahwa media sangat baik yang artinya telah layak untuk digunakan sehingga tidak dilakukan revisi. Dan melanjutkan pada tahap implementasi.

#### 4.10 Desiminasi dan Impementasi

Pada tahap ini pengembang tidak melakukan kegiatan desiminasi. Namun pengembang hanya menggunakan langkah implementasi. Pada kegiatan implementasi pengembang akan melakukan uji validasi dengan menggunakan eksperimen semu di SMA Negeri 22 Surabaya. Kegiatan uji validasi ini dilakukan untuk mengukur peningkatan hasil belajar siswa. Pada uji validasi telah dibagi menjadi 2 kelompok, antara lain: kelompok kontrol yang dikelola oleh guru dan kelompok eksperimen yang dikelola oleh pengembang dengan menggunakan media *scrabble* huruf *hiragana*. Untuk kelompok kontrol dipilhlah 20 siswa dari lintas minat Bahasa Jepang di SMA Negeri 22 Surabaya yang belum mengalami kegiatan uji coba perorangan, kelompok kecil maupun kelompok besar. Kelompok eksperimen dipilhlah seluruh siswa kelas X Bahasa di SMA Negeri 22 Surabaya yaitu 12 siswa. Hasil dari kedua kelompok dilakukan pengukuran dengan menggunakan uji-t untuk mengetahui perbedaan antara prestasi belajar siswa kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Kemudian dimasukkan ke dalam rumus t-test untuk mengetahui selisih antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol.



$$t = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\left(\frac{\sum X_1^2 + \sum X_2^2}{N_{X_1} + N_{X_2} - 2}\right)\left(\frac{1}{N_{X_1}} + \frac{1}{N_{X_2}}\right)}} = \frac{8,2 - 6,05}{\sqrt{\left(\frac{55,7 + 76,95}{12 + 20 - 2}\right)\left(\frac{1}{12} + \frac{1}{20}\right)}} = \frac{2,15}{\sqrt{\left(\frac{132,65}{30}\right)\left(\frac{5}{60} + \frac{3}{60}\right)}} = \frac{2,15}{\sqrt{\left(\frac{132,65}{30}\right)\left(\frac{8}{60}\right)}} = \frac{2,15}{\sqrt{\frac{1061,2}{1800}}} = \frac{2,15}{\sqrt{0,588}} = \frac{2,15}{0,767} = 2,82$$

$$d.f = (N_1 + N_2 - 2) = (12 + 20 - 2) = 30$$

Dengan harga  $t = 2,82$  dan  $d.f = 30$ , jika dikonsultasikan dengan tabel statistik pada lampiran V dalam Arikunto (2002:363) nilai  $t$  kritik pada  $1,70 < 2,82$

Dari hasil data perhitungan yang telah dijabarkan maka eksperimen semu mempunyai pengaruh pada taraf signifikansi 0.05. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas X pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang mengalami peningkatan setelah memanfaatkan media *scrabble* huruf *hiragana*.

## 5. KESIMPULAN

### 5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media *scrabble* huruf *hiragana* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Jepang untuk siswa kelas X di SMA Negeri 22 Surabaya diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Hasil penilaian kelayakan media *scrabble* huruf *hiragana* yang telah dilakukan kepada ahli materi I dan II termasuk dalam kategori sangat baik. Ahli media I dan II juga memperoleh nilai media *scrabble* huruf *hiragana* dengan kategori sangat baik. Pada uji coba satu-satu dengan nilai kategori sangat baik. Uji coba kelompok kecil masuk dengan nilai kategori sangat baik. Uji coba kelompok besar dengan nilai kategori sangat baik. Berdasarkan analisis data tersebut dapat disimpulkan bahwa media *scrabble* huruf *hiragana* untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Jepang untuk siswa kelas X di SMA Negeri 22 Surabaya layak digunakan sebagai media pembelajaran.
2. Media *scrabble* huruf *hiragana* berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Jepang siswa kelas X di SMA Negeri 22 Surabaya. Dalam hal ini media *scrabble* huruf *hiragana* berpengaruh positif karena dapat meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran Bahasa Jepang siswa dengan lebih baik. Hal ini ditunjukkan dengan nilai post test siswa kelompok eksperimen (menggunakan media *scrabble* huruf *hiragana*) yang lebih baik daripada kelompok kontrol (tanpa menggunakan media *scrabble* huruf *hiragana*).

### 5.2 Saran

Saran yang perlu dipertimbangkan dalam mengembangkan media *scrabble* huruf *hiragana*, antara lain: tentang pemanfaatan, pengembangan produk dan diseminasi (penyebaran) lebih lanjut.

#### 1. Saran Pemanfaatan

Pemanfaatan media *scrabble* huruf *hiragana* yang telah dikembangkan jika penggunaan sebagai pembelajaran maka guru diharapkan memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Durasi permainan *scrabble* huruf *hiragana* yang dibutuhkan yaitu lebih dari 40 menit.
- b. Permainan *scrabble* huruf *hiragana* digunakan secara rutin dan terus menerus akan lebih bermanfaat dalam meningkatkan kosakata yang signifikan.
- c. Guru diharapkan bisa mengarahkan siswa untuk bermain sesuai dengan peraturan permainan *scrabble* huruf *hiragana*.

#### 2. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Untuk pengembang yang akan membuat media *scrabble* huruf *hiragana* sebaiknya hal-hal berikut:

- a. Durasi permainan perlu diperhatikan, mulai dari waktu siswa diberi kesempatan untuk menyusun kata, kesempatan siswa untuk melihat kamus, dan total waktu yang digunakan dalam permainan.
- b. Pengembangan lebih lanjut yang perlu diperbaiki adalah jumlah *tile* yang digunakan. Pengembangan lebih lanjut untuk menentukan jumlah *tile* lebih baik menggunakan *algorithm/algorithm* dengan teknik *representation of lexicon*.

#### 3. Desiminasi (Penyebaran)

Pengembangan media *scrabble* huruf *hiragana* ini hanya ditunjukkan pada mata pelajaran Bahasa Jepang untuk siswa kelas X di SMA Negeri 22 Surabaya. Penelitian ini belum sampai ke langkah desiminasi, maka apabila media *scrabble* huruf *hiragana* hasil pengembangan ini digunakan pada sekolah lain maka harus terlebih dahulu melihat beberapa kesamaan, antara lain: karakteristik pembelajaran, karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, kondisi lingkungan yang mendukung, dan lain sebagainya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsini. 2006. *Prosedur Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Aryad, Azhar. 2005. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetenasi Dasar SMA/MA*. Jakarta: BSNP, ([http://litbang.kemdikbud.go.id/sekreteria/content/BUKUST~1\(4\).pdf](http://litbang.kemdikbud.go.id/sekreteria/content/BUKUST~1(4).pdf), diakses 13 Maret 2013 pukul 07.37).
- Batho, Dana. 2011. *Am I Speaking Japanese? Cultural Implication in Language*

- Learning*. Jilid 12. No 1. (<http://www.journal.forces.gc.ca/vol12/no1/doc/CMJ%20Voll2%20No1%20Page5964%20Opinions%20Batho%20Eng.pdf>), diakses 02 Juli 2013 pukul 18.31 WIB)
- Borg, W.R dan M.D. Gall. 1983. *Educational Research: An Introduction (4th Edition)*. New York: Longman Inc.
- Borg, W.R dan M.D. Gall. 2007. *Educational Research: An Introduction (8th Edition)*. New York: Longman Inc.
- Dahidi, Ahmad dan M. Sudjianto. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Danarti, Dessy. 2008. *50 Games For Fun*. Yogyakarta: CV. Andi.
- Direktorat Pembinaan SMA & The Japan Foundation. 2007. *Buku Pelajaran Bahasa Jepang "SAKURA" jilid 1*. Jakarta: Direktorat Pembinaan SMA & The Japan Foundation.
- Gilbert, Richart. 1999. *Stalking The Wild Onji*. Jilid 5. <http://www.worldhaiku.net/archive.pdf>, diakses 02 Juli pukul 18.31 WIB).
- Hargreaves, dkk. 2011. *How a Hobby Can Shape Cognition Visual Word Recognition in Competitive Scrabble Players*. ([http://www.researchgate.net/publication/51567555\\_How\\_a\\_hobby\\_can\\_shape\\_cognition\\_visual\\_word\\_recognition\\_in\\_competitive\\_scrabble\\_players/file/9fcfd505c713906462.pdf](http://www.researchgate.net/publication/51567555_How_a_hobby_can_shape_cognition_visual_word_recognition_in_competitive_scrabble_players/file/9fcfd505c713906462.pdf)), diakses 28 Juni 2013 pukul 18.27 WIB).
- Japan Foundation. 2005. *Survey Report on Japanese-Language Education A Board*. ([http://www.jpf.go.jp/e/japanese/survey/result/dl/2003\\_summary.pdf](http://www.jpf.go.jp/e/japanese/survey/result/dl/2003_summary.pdf)), diakses 02 Juli 2013 pukul 17.57 WIB)
- Japan Foundation. 2009. *Result (Provisional Figures) of Survey on Japanese-Language Education A Board*. ([http://www.jpf.go.jp/e/japanese/survey/result/dl/2003\\_summary.pdf](http://www.jpf.go.jp/e/japanese/survey/result/dl/2003_summary.pdf)), diakses 02 Juli 2013 pukul 17.50 WIB).
- Japan Foundation. 2013. *Result of Survey on Japanese-Language Education A Board*. ([http://www.jpf.go.jp/e/japanese/survey/result/dl/2003\\_summary.pdf](http://www.jpf.go.jp/e/japanese/survey/result/dl/2003_summary.pdf)), diakses 11 November 2013 pukul 19.19 WIB).
- Little, James. 1986. *Whats A Nine Letter Word For "A Type Of Word Puzzle. Tesl Canada Journal/Revue Tesl Du Canada*. Jilid 4.No 1. (<http://www.teslcanadajournal.ca/index.php/tesl/article/download/499/330>), diakses 08 Maret 2013 pukul 09.21 WIB).
- Molenda and Januszowski. 2008. *Ebook- Educational Teknologi a Definition with Commentary*. Indiana Universtity.
- National Scrabble Assocation. 2006. *History of Scrabble*. (<http://www2.scrabble-assoc.com/Images/Images/history%202012%20final.pdf>), diakses 08 Maret 2013 pukul 05:04).
- Pyatt, Kevin. 2012. *Scrabble Game Critique* (<http://sumingeorge.wikispaces.com/file/view/Scrabble+Game+Critique.pdf>), diakses 08 Maret 2013 pukul 09.18 WIB).
- Sadiman, Arief. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Santrock, John W. 2005. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga
- Seels, Barbara dan Richey, Rita. 1994. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Unit Percetakan Universitas Negeri Jakarta.
- Shah, Dhomeja, Ismailiand dan Amjad. 2012. *Computerized Scrabble Word Game in National and Regional Languages of Pakistan. Sindh University Research Jornal (Science Series)*. Jilid 44. Hal 85-90. ([http://www.surj.usindh.edu.pk/volume\\_44\\_01/14.pdf](http://www.surj.usindh.edu.pk/volume_44_01/14.pdf)), diakses 11 Maret 2013 pukul 17.36 WIB).
- Sofalino, dkk. 2008. *Edisi Kesembilan Instructional Technology & Media For Learning*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno, Paul. 2000. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius.
- Tarigan, H. G.1985. *Pengajaran Kosakata*, Bandung: Angkasa.
- Tuan, Luu Trong. 2012. *Vocabulary Recollection Through Games*. Jilid 2. No 2. (<http://ojs.academypublisher.com/index.php/tp/article/download/tp1s0202257264/4247>), diakses 08 Maret 2013 pukul 09.11 WIB).
- Upton, Penney. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Erlangga
- Vitaly, Voinov. 2010. *Words should be fun: Scrabble as a tool for language preservation in Tuwan and other local languages*. Vol. 4. (<http://scholarspace.manoa.hawaii.edu/bitstream/handle/10125/4480/voinov.pdf;jsessionid=091E3862DFA35589ECC91EA8EDCF2140?sequence=1>), diakses 28 Juni 2013 pukul 19.24 WIB).
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.