

PENGEMBANGAN MEDIA GOI GAME BERBASIS WEB PADA PEMBELAJARAN KOSAKATA BAHASA JEPANG BUKU NIHONGO 1 DI SMA

Atim Mufarridah

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa Asing, Universitas Negeri Surabaya, atimmufarridah@gmail.com

Dr. Subandi, M.Litt.

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi seperti internet dalam dunia pendidikan dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran bahasa. Namun kenyataannya pembelajaran dengan memanfaatkan internet dalam pembelajaran bahasa Jepang dirasa sangat kurang. Kenyataan ini melatar belakangi penelitian pengembangan media *Goi Game* berbasis *web* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Penelitian dan pengembangan ini menggunakan modifikasi prosedur pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono. Penelitian ini memiliki dua rumusan masalah dengan tujuan untuk menguji kelayakan dan efektivitas media pembelajaran yang dikembangkan. Kelayakan media dilihat dari aspek isi dan aspek penyajian dapat diketahui berdasarkan penilaian dari ahli media dan ahli materi, sedangkan efektivitas media diketahui dari hasil uji coba produk 1 dan uji coba produk 2 di SMA. Uji coba produk dilakukan dengan menggunakan model *bofere after* yaitu dengan membandingkan efektivitas media lama dan media baru. Subjek yang dipilih siswa kelas XI Bahasa SMA N 2 Lamongan. Kualitas dari *Goi Game* berbasis *web* yang dikembangkan mendapat presentase nilai sebesar 92,45% dari ahli media dengan kriteria sangat baik dan presentase nilai sebesar 90,43% dari ahli materi dengan kriteria sangat baik. Hasil uji coba produk 1 pada *pretest* mendapat presentase nilai indeks prestasi kelompok sebesar 95,66% dengan kriteria sangat baik, sedangkan hasil *posttest* setelah menggunakan media buku mendapatkan presentase nilai indeks prestasi kelompok sebesar 86,5% dengan kriteria sangat baik. Hasil penelitian uji coba produk 2 *pretest* setelah menggunakan media buku memperoleh presentase nilai indeks prestasi kelompok sebesar 69,66% dengan kriteria baik, sedangkan hasil *posttest* setelah menggunakan media *Goi Game* berbasis *web* memperoleh penilaian sebesar 91,16% dengan kriteria sangat baik. Dari hasil validasi ahli media dan ahli materi serta uji coba produk terbukti bahwa pengembangan media *Goi Game* berbasis *web* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang buku Nihongo 1 di SMA mendapat penilaian sangat baik dan layak digunakan sebagai media pembelajaran.

Kata kunci: *Goi Game* berbasis *Web*, pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

要旨

現在教育の世界では、インターネットなどの情報通信技術が言語学習の媒体として使用されることが出来る。しかし、日本語学習のための媒体が非常に不足していると思われる。これは、日本語の語彙を勉強するための、ウェブベース語彙ゲーム開発の背景だ。この語彙ゲームは Sugiyono によって開発され、提案された研究方法を用いた。今研究では、開発した語彙ゲームの実現可能性と有効性をテストすることを目指している。UNESA のメディア専門家と教授から効果的媒体として認められた。さらに 高校での実験 1 の試みと実験 2 の試みからも効果的媒体として認められた。ウェブベース語彙ゲームの効果がメディア専門家からとても良いに 92, 45%、教授から 90, 43% 支持された。実験 1 では語彙ゲームを使ったプレテストで実験効果からとても良いに 95, 66%、語彙ゲームを使わず本で勉強する方法のポストテストでは 86, 5% 支持された。実験 2 では、語彙ゲームを使わず本で勉強する方法のプレテストでは良いに 69, 66%、語彙ゲームを使用し勉強する方法のポストテストでは 91, 16% 支持された。UNESA のメディア専門家や教授だけでなく、語彙ゲームは、高校でも日本語 1 の教科書を学習するための媒体として非常に良いと評価された。

キーワード: ウェブベース語彙ゲーム、日本語の語彙を勉強する。

PENDAHULUAN

Saat ini teknologi informasi dan komunikasi (TIK) berkembang sangat pesat seiring dengan tuntutan perubahan zaman. Menurut Munadi (2008:1) pemanfaatan TIK dalam dunia pendidikan perlu dilakukan karena adanya revolusi ilmu pengetahuan dan teknologi, perubahan masyarakat, pemahaman cara belajar anak, kemajuan media komunikasi dan informasi dan lain sebagainya. Hal itulah yang menjadi dasar pentingnya pendekatan TIK dalam pendidikan dan pembelajaran. Ini berarti TIK mempunyai pengaruh yang cukup kuat terhadap proses dan hasil pembelajaran, baik di kelas maupun di luar kelas. TIK telah memungkinkan terjadinya efektivitas dan produktivitas pembelajaran yang akan meningkatkan kualitas pendidikan sebagai pengembangan sumber daya manusia secara keseluruhan. Berdasarkan pendapat Rusman dkk (2011:6) beberapa bentuk pemanfaatan TIK dalam pembelajaran yang harus dilakukan seperti melalui televisi/video, pembelajaran berbasis komputer, pembelajaran berbasis *web* (*e-learning*), pembelajaran berbantuan komputer (CAI), pembelajaran berbasis media presentasi/elektronik (AVA). Melalui penggunaan TIK, setiap siswa akan terangsang untuk belajar lebih maju dan berkelanjutan sesuai dengan potensi dan kecakapan yang dimilikinya. Karena pembelajaran dengan menggunakan TIK menuntut kreativitas dan kemandirian diri siswa itu sendiri.

Salah satu jenis TIK adalah internet. Internet saat ini banyak digunakan dalam berbagai keperluan, termasuk dalam pendidikan. Internet dapat digunakan sebagai alat bantu untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas belajar. Aryanni dan Haryanto (2010:30) menyebutkan bahwa seiring dengan telah bergesernya paradigma dalam pendidikan pengajaran dari *teacher-oriented* menuju *student-oriented* tersebut secara tidak langsung akan menuntut adanya fasilitas belajar mandiri yang menarik bagi siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa guru saat ini harus dapat memberikan fasilitas media pembelajaran yang baik. Sehingga pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru tetapi juga terpusat pada siswa.

Media pembelajaran yang menarik, efektif dan efisien sangat diperlukan dalam pembelajaran agar siswa lebih tertarik untuk belajar. Melalui media yang menarik siswa akan termotivasi untuk belajar tanpa ada rasa tekanan, sehingga siswa dapat lebih berkonsentrasi untuk belajar. Hal ini sesuai dengan pendapat Sudjana dan Rivai (2009:2) pembelajaran dengan menggunakan media yang menarik dan interaktif dapat membuat siswa lebih memperhatikan pelajaran, selain itu juga dapat menimbulkan motivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan *Goi Game* berbasis *web*.

Goi Game berbasis *web* merupakan suatu media untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang pada tema 3 buku bahasa Jepang Nihongo 1 yang digunakan untuk siswa SMA kelas XI Bahasa mulai dari anak tema 1 sampai dengan anak tema 5 dan bisa diakses kapan saja, di mana saja menggunakan komputer, laptop, tablet, I Pad ataupun HP hanya dengan adanya koneksi internet. Melalui *Goi Game* guru dapat mengetahui siswa yang telah *login*, selain itu guru juga dapat mengetahui siswa yang mempunyai nilai paling tinggi karena adanya sistem ranking atau peringkat pada menu *the best*. Dengan *Goi Game* berbasis *web* siswa dapat belajar secara mandiri dan fleksibel sehingga siswa lebih terampil dalam mengingat kosakata bahasa Jepang.

Siswa yang dipilih sebagai subjek penelitian yaitu siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 2 Lamongan. Pemilihan subjek ini berdasarkan hasil ulangan harian 1 siswa kelas XI Bahasa SMAN 2 Lamongan yang dilakukan pada saat PPL 2 pada bulan agustus 2012, sebagian siswa belum memenuhi standart ketuntasan minimal nilai belajar yaitu ≤ 75 . Alasan lain yaitu walaupun SMA negeri 2 Lamongan memiliki fasilitas yang memadai berupa perangkat komputer lengkap, LCD dan Wifi, namun dalam pembelajaran bahasa Jepang kurang dimanfaatkan dan kurang bervariasi sehingga siswa menjadi cepat bosan dalam belajar bahasa Jepang.

Penelitian pengembangan *Goi Game* berbasis *web* bertujuan untuk mengatasi kendala siswa dalam penguasaan kosakata bahasa Jepang agar siswa lebih mudah dan fleksibel dalam belajar bahasa Jepang. Selain itu siswa juga terpacu untuk meningkatkan pemahaman kosakata karena adanya sistem ranking. Sehingga, siswa lebih kreatif dalam berpikir dan menciptakan strategi untuk mendapatkan ranking terbaik.

METODE

Dalam penelitian pengembangan ini metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif dengan studi deskriptif dan evaluatif. Deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang mencakup kondisi pihak pengguna, sekolah, guru, maupun siswa. Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan media. Media dikembangkan melalui serangkaian uji coba dan setiap uji coba dilakukan evaluasi baik evaluasi hasil maupun proses. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar atau penyempurnaan media.

Penelitian pengembangan ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dengan studi deskriptif dan evaluatif. Deskriptif digunakan dalam penelitian awal untuk menghimpun data tentang kondisi yang mencakup kondisi pihak pengguna, sekolah, guru, maupun siswa.

Metode evaluatif digunakan untuk mengevaluasi proses uji coba pengembangan media. Media dikembangkan melalui serangkaian uji coba dan setiap uji coba dilakukan evaluasi baik evaluasi hasil maupun proses. Hasil evaluasi digunakan sebagai dasar atau penyempurnaan media.

Jenis penelitian yang digunakan untuk mengembangkan media *Goi Game* berbasis *Web* adalah pengembangan (*Reasearch and Development*). Penelitian pengembangan ini dilakukan untuk merancang sebuah *game* edukasi pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang dapat diakses secara online. Oleh karena itu, hasil akhir dari penelitian pengembangan ini adalah terciptanya sebuah *media Goi Game* berbasis *web* yang dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang di SMA.

Berikut adalah metode penelitian pengembangan (*Reasearch and Development*) yang dikembangkan oleh Sugiyono.

Bagan 1. Metode pengembangan R&D



Subjek penelitian yang dipilih adalah kelas XI Bahasa SMA N 2 Lamongan. Instrument penelitian yang digunakan yaitu angket identifikasi siswa, test, lembar observasi, lembar validasi media dan materi serta angket respon siswa, sedangkan untuk uji coba produk menggunakan model *before –after* oleh Sugiyono yang digunakan untuk membandingkan efektivitas media lama dan media baru. Uji coba produk pada penelitian ini dilakukan 2dua kali.

Pada tahap uji coba produk 1 ini menggunakan model *before-after* dari Sugiyono yang dimodifikasi. Sehingga yang sebelumnya model *before-after* menjadi model *after-before*. Hal ini dilakukan untuk mendapatkan data yang lebih valid agar efektivitas produk dapat diketahui lebih jelas.

$$O_2 \times O_1$$

Eksperimen dilakukan dengan membandingkan hasil observasi O_2 dan O_1 yaitu dengan memberikan tes pada setiap akhir perlakuan. O_2 adalah nilai kecepatan

pemahaman, kreativitas dan hasil belajar murid setelah diajar dengan media pembelajaran yang baru sedangkan O_1 adalah nilai kecepatan pemahaman, kreativitas, dan hasil belajar sebelum diajar dengan media pembelajaran yang baru. Efektivitas media pembelajaran yang baru diukur dengan membandingkan antara nilai O_2 dengan nilai O_1 . Bila nilai O_2 lebih besar daripada nilai O_1 , maka media pembelajaran tersebut efektif. Hasilnya adalah nilai kecepatan pemahaman, kreativitas dan hasil belajar siswa menggunakan media baru yakni media *Goi Game* lebih tinggi dibanding menggunakan media buku.

Uji coba produk 2 dilakukan dengan model *before-after*. Model *before-after* menurut Sugiyono (2012:415) yaitu membandingkan efektivitas metode mengajar lama dengan yang baru, dengan subjek yang tetap atau sama. Sehingga dapat diketahui efektivitas media yang dikembangkan.

$$O_1 \times O_2$$

Uji coba yang kedua ini dilakukan dengan membandingkan hasil observasi O_1 dan O_2 dengan memberikan tes pada setiap akhir perlakuan yang telah diberikan. O_1 adalah nilai kecepatan pemahaman, kreativitas, dan hasil belajar sebelum diajar dengan media pembelajaran yang baru, sedangkan O_2 adalah nilai kecepatan pemahaman, kreativitas dan hasil belajar murid setelah diajar dengan media pembelajaran yang baru. Efektivitas media pembelajaran yang baru diukur dengan membandingkan antara nilai O_2 dengan nilai O_1 . Media pembelajaran *Goi Game* berbasis *web* dapat dinyatakan efektif apabila nilai O_2 lebih besar daripada nilai O_1 . Walaupun perlakuan telah berbeda dengan perlakuan pada uji coba produk 1, namun pada uji coba produk 2 ini hasil nilai tes siswa menggunakan media baru lebih tinggi dibanding menggunakan media lama.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Potensi

Tahap ini mendefinisikan tentang hal yang dapat dijadikan sebagai potensi untuk melakukan pengembangan media. Setelah dilakukan observasi di SMAN 2 Lamongan, di sekolah tersebut memiliki fasilitas yang memadai untuk mengembangkan media pembelajaran. Di SMAN 2 Lamongan tersedia fasilitas yang lengkap seperti komputer untuk guru di setiap kelas, LCD dan *wifi*. Dari data sarana dan prasarana SMAN 2 Lamongan, sekolah tersebut memiliki 2 laboratorium komputer, masing-masing laboratorium terdiri dari 21 unit komputer 1 *server* dan 20 *client*, kedua laboratorium

tersebut dilengkapi LCD Projector, dan sudah menggunakan sistem jaringan. Sarana dan prasarana yang dimiliki SMAN 2 Lamongan sangat menunjang untuk dilaksanakannya *e-learning*. Oleh karena itu pengembangan media pembelajaran kosakata bahasa Jepang yang berbasis teknologi informasi seperti pengembangan *e-learning* dengan pemanfaatan *website* sebagai media pembelajaran dapat dilakukan di SMAN 2 Lamongan.

Masalah

Masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Dalam pembelajaran bahasa kosakata merupakan salah satu komponen penting yang perlu dipelajari, begitu pula dalam mempelajari bahasa Jepang, tanpa menguasai kosakata pembelajar bahasa Jepang akan mengalami kesulitan dalam belajar dan berkomunikasi dalam bahasa Jepang. Di SMAN 2 Lamongan sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata. Siswa cenderung mengalami kesulitan dan kebosanan untuk menghafal kosakata bahasa Jepang. Hal ini terjadi karena bahasa Jepang merupakan bahasa yang baru bagi siswa. Hal tersebut diperkuat dengan melihat hasil nilai ulangan harian 1 siswa SMAN 2 Lamongan kelas XI bahasa yang sebagian siswanya belum memenuhi standart ketuntasan minimal nilai belajar yaitu ≤ 75 . Dari 12 siswa 6 siswa mendapat nilai dibawah 75. Hal tersebut menunjukkan adanya penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Sehingga dengan melihat hal tersebut peneliti menggunakan penguasaan kosakata bahasa jepang siswa sebagai masalah pada penelitian ini.

Mengumpulkan Informasi

Hasil angket kebutuhan siswa pada aspek pembelajaran kosakata bahasa Jepang dapat diketahui bahwa banyak diantara siswa memiliki minat yang besar dalam belajar kosakata bahasa Jepang, hal ini terlihat dari pernyataan siswa sebanyak 5 responden (41,66%) menyatakan sangat setuju dan 7 responden (58,33%). Pada aspek kebutuhan terhadap media, sebanyak 7 responden (58,33%) menyatakan sangat setuju dan 5 responden (41,66%). Setelah mengetahui kebutuhan siswa, kemudian mengumpulkan materi untuk desain media selanjutnya. Kosakata yang terkumpul, terdapat 16 kosakata tentang barang-barang yang dibawa ke sekolah, 15 kosakata tentang barang-barang dalam kelas, 8 kosakata tentang lingkungan sekolah, 50 kosakata tentang kalender sekolah, dan 27 kosakata tentang jadwal pelajaran. Dari hasil data kosakata tersebut media dikembangkan sesuai dengan materi yang telah diperoleh.

Desain Produk

Dari hasil informasi sebelumnya maka dilanjutkan dengan membuat desain produk sesuai kebutuhan siswa, dengan spesifikasi produk sebagai berikut :

1. Materi yang digunakan merupakan kosakata dari buku Nihongo 1 Tema 3 Sekolah.
2. Dapat diakses secara *online* dengan mengunjungi *game.muchad.com*.
3. Memiliki 5 menu yaitu *home* berisi 5 level *game*, *learn* berisi pembelajaran kosakata, menu *history* berisi tanggal waktu dan durasi permainan, menu *the best* berisi pengguna yang memiliki nilai terbaik dan catatan waktu tercepat dan *member* berisi tentang semua nama pengguna yang telah mendaftar.
4. Dibuat dengan HTML (*Hyper Text Markup Language*), CSS (*Cascading Style Sheet*) dan bahasa pemrograman PHP serta *Javascript* dengan menggunakan *database MySQL*.

Langkah-langkah desain *Goi Game* berbasis *Web* adalah sebagai berikut.

1. Membuat folder.
2. Mengumpulkan gambar.
3. Memasukan database.
4. Melakukan pengkodean atau membuat *script* pada *notepad++* dengan menggunakan 5 bahasa pemrograman yang telah dipaparkan.
5. Apabila dirasa pengkodean telah lengkap, diuji coba pada *local server xampp*.
6. Bila sudah sesuai haarpaan diunggah pada *hosting* agar dapat diakses melalui internet.

Hasil desain produk yang telah dilakukan seperti gambar berikut.



Validasi Desain

Setelah produk selesai, maka perlu divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Berikut daftar para validator.

Nama Validator

No.	Bidang	Keterangan
1.	Ahli Media 1	Dosen Jurusan Teknologi Pendidikan FIP UNESA
2.	Ahli Media 2	Dosen Teknik Informatika Universitas Islam Negeri Malang
3.	Praktisi Pengembangan Media	Dosen Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNESA
4.	Ahli Materi 1	Dosen Pendidikan Bahasa Jepang FBS UNESA
5.	Ahli Materi 2	Guru Bahasa Jepang SMAN 2 Lamongan

Dari ahli media dan praktisi pengembangan media mendapatkan penilaian sebagai berikut.

1. Pengaruh media dalam pembelajaran

Pada aspek ini mempunyai 6 indikator penilaian mengenai pengaruh media dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Jika dirata-rata penilaian dari dari validator pada setiap indikator mendapat presentase penilaian sebesar 93,75%. Berdasarkan hasil rata-rata tersebut berarti indikator yang ada pada aspek pengaruh media dalam pembelajaran telah memenuhi kriteria sangat baik.
2. Konstruksi media pembelajaran

Aspek Konstruksi media pembelajaran memiliki 3 indikator meliputi pemilihan desain, pemanfaatan media dan kemudahan untuk mengakses media *Go! Game* berbasis *web*. Dari nilai ketiga indikator tersebut dirata-rata mendapatkan hasil presentase 95,83%. Dengan melihat hasil presentase, dapat ditarik kesimpulan bahwa ketiga indikator pada aspek ini sudah memenuhi kriteria sangat baik.
3. Fisik media

Dalam aspek fisik media ada 3 indikator yang perlu dicermati yaitu kecerahan, keserasian dan kerapian tampilan media. Hasil nilai dari ketiga indikator tersebut apabila dirata-rata mendapat presentase nilai sebesar 87,5%. Dari hasil rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa ketiga indikator dalam aspek fisik media dapat dikatakan telah memenuhi kriteria sangat baik.
4. Aspek tiap menu dalam media

Pada aspek ini terdiri dari 7 menu yaitu menu intro, menu awal, *home*, *learn*, *my history*, *the best* dan

member. Jumlah indikator yang ada di dalam semua menu 43 indikator. Dari hasil penilaian pada aspek tiap menu dalam media jika dirata-rata mendapatkan presentase sebesar 85,17%. Melihat hasil presentase tersebut berarti aspek tiap menu dalam media telah memenuhi kriteria sangat baik.

5. Pada indikator kemudahan untuk mengakses *game* membuat siswa dapat belajar dengan *fleksibel* dan mandiri ini mendapatkan nilai presentase sebesar 100%. Jadi dapat disimpulkan bahwa indikator ini telah memenuhi kriteria sangat baik.

Sedangkan penilaian dari ahli materi adalah sebagai berikut. Aspek Kualitas Isi Materi

1. Kesesuaian materi dalam media pembelajaran dengan KTSP

Dari indikator penilaian ini mendapat presentase nilai sebesar 87,5% yang memiliki kriteria sangat baik.
2. Kelengkapan materi kosakata Bahasa Jepang dalam media pembelajaran

Kelengkapan materi berdasarkan penilaian ahli materi mendapat penilaian sebesar 87,5%. Nilai tersebut masuk dalam kriteia sangat baik. Dapat disimpulkan bahwa materi yang digunakan pada media telah lengkap dan layak.
3. Kelogisan penyajian materi

Indikator ini mendapat penilaian sebesar 87,5%. Hasil penilaian tersebut mendapat kriteria sangat baik, berarti materi pada media yang dikembangkan dapat diterima dengan logika.
4. Kejelasan materi dalam pembelajaran

Presentase nilai pada indikator ini mendapat nilai sebesar 87,5%. Nilai tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik, dapat diartikan bahwa materi yang ada pada media yang dikembangkan jelas dan mudah dipahami.
5. Kemudahan untuk memahami materi kosakata

Dari kejelasan materi akan mempermudah untuk memahami materi tersebut. Indikator ini mendapat penilaian sebesar 87,5%. Nilai tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik.

Aspek desain media pembelajaran

1. Media pembelajaran dapat memberikan kesempatan belajar mandiri bagi siswa baik di sekolah maupun diluar sekolah.

Pada indikator ini penilaian dari validator sebesar 100%. Nilai tersebut masuk dalam kriteria sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media dapat memberikan kemudahan untuk melaksanakan pembelajaran di dalam sekolah maupun di luar sekolah.
2. Media pembelajaran dapat memotivasi siswa untuk lebih meningkatkan belajar.

Indikator ini mendapat penilain sebesar 87,5%. Nilai yang diperoleh tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik, oleh karena itu dapat diambil kesimpulan bahwa materi pada media yang dikembangkan dapat memotivasi siswa untuk belajar.

- Media pembelajaran dapat mempermudah pembelajaran dan pemahaman siswa mengenai kosakata

Pada indikator ini mendapat penilaian sebesar 87,5%. Nilai tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik, sehingga dapat diartikan materi yang ada pada media mempermudah pembelajaran kosakata.

- Media pembelajaran dapat dipergunakan sebagai alat bantu guru dalam pembelajaran di luar sekolah.

Pada indikator ini mendapat penilaian sebesar 87,5%. Nilai tersebut telah masuk dalam kriteria sangat baik, oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa media yang dikembangkan dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran di luar sekolah.

- Media pembelajaran dapat meningkatkan

Pada indikator ini mendapat penilaian sebesar 87,5%. Data ini diperoleh dari angket validasi kepada ahli materi. Nilai yang diperoleh dari ahli materi tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik.

- Ketepatan susunan materi keseluruhan menu

Untuk indikator ini mendapat penilaian sebesar 87,5%. Nilai tersebut telah masuk dalam kriteria sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa susunan materi yang digunakan jelas dan runtut.

Aspek setiap menu

Pada aspek setiap menu terdapat penilaian dari semua menu yang ada pada *Goi Game* berbasis *Web* mulai dari menu *Home*, *Learn*, *History*, *The Best* dan *Member*. Menu *home* mendapat nilai 90% dengan kriteria sangat baik, menu *learn* memperoleh 95% dengan kriteria sangat baik, menu *my history* mendapat nilai 96,8% dengan kriteria sangat baik, menu *the best* memperoleh nilai 96,8% dengan kriteria sangat baik, menu *member* mendapat nilai sebesar 96,8% dengan kriteria sangat baik. Secara keseluruhan penilaian total oleh validator pada setiap indikator jika dirata-rata mendapat presentase penilaian sebesar 94,23%. Hal tersebut berarti menu-menu yang terdapat pada media sudah memenuhi kriteria sangat baik.

Revisi Produk

Setelah proses validasi kemudian dilakukan revisi produk. Revisi produk dilakukan berdasarkan saran yang diperoleh dari ahli media pada angket validasi media pada lampiran 6 dan 7. Saran yang diterima adalah untuk merubah gambar dan *background* dengan animasi yang lebih nyata apabila tidak mengganggu *bandwith*. Kemudian juga disarankan untuk menambah penjelasan pada menu *learn*. Selain kedua saran tersebut juga

diperoleh saran untuk merubah *font* pada media jika tidak memperlambat *loading*. Dari beberapa saran tersebut yang dapat dilakukan adalah menambah penjelasan pada menu *learn*. Saran yang lain tidak dapat dilakukan karena dengan merubah *font*, *background* dan animasi gambar dapat mengganggu *bandwith* sehingga akan memperlambat *loading*. Apabila hal tersebut terjadi *user* menjadi tidak tertarik belajar menggunakan media *Goi Game*. Revisi yang telah dilakukan dapat dilihat pada gambar berikut.

Gambar 1. Screen shoot revisi menu *learn*



Pada gambar tersebut diberikan tambahan penjelasan pada kosakata. Misalnya penjelasan pada kosakata bulan, tanggal, jam dan menit. Pemberian penjelasan tersebut dilakukan agar pembelajar lebih mengerti cara pembentukan bulan, tanggal, jam dan menit. Sehingga pada saat menghafal tidak mengalami kebingungan.

Uji Coba Produk

Uji Coba Produk 1

Selanjutnya dilakukan uji coba produk untuk mengetahui efektivitas media *Goi Game* berbasis *Web*. Berdasarkan perhitungan nilai *t* pada uji coba produk yakni $7,896 > t (5\%, d.f.=9) 2,262$. Maka dapat disimpulkan ada perbedaan antara *Mpre* dan *Mpos* pada uji coba produk 1. Dari perhitungan perbedaan tingkat signifikansi tersebut menunjukkan bahwa *Goi Game* berbasis *web* yang dikembangkan efektif digunakan pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Hasil dari lembar observasi dilihat dari rata-rata seluruh nilai indikator mendapatkan penilaian sebesar 95%. Dari nilai tersebut menunjukkan bahwa sikap serta perhatian siswa dapat dikriteriakan sangat baik.

Dari keseluruhan pernyataan yang ada pada angket respon siswa memperoleh nilai rata-rata 89,39%. Hasil nilai rata-rata tersebut telah memenuhi kriteria sangat kuat. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media *Goi game* berbasis *web* direspon dengan baik oleh siswa. Siswa juga dapat cepat beradaptasi dengan media baru tersebut. Dengan media *Goi Game* tersebut siswa dapat belajar kosakata bahasa Jepang dengan menyenangkan.

Uji Coba Produk 2

Menurut perhitungan nilai *t* yakni $7,855 > t (5\%, d.f.=21) 2,080$, dapat disimpulkan adanya perbedaan pada hasil nilai *pretest* dan *posttest* pada uji coba produk

2 ini. Dari tingkat signifikansi media dapat diketahui bahwa media *Goi Game* berbasis *web* dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Dari hasil lembar observasi aktifitas siswa kelas XI Bahasa saat uji coba produk 2 mendapat penilaian sebesar 90%, presentase tersebut telah memenuhi kriteria sangat baik. Sehingga dapat disimpulkan aktivitas siswa kelas XI Bahasa pada uji coba produk 2 ini berjalan dengan baik. Siswa mengikuti petunjuk yang diberikan oleh peneliti dengan baik.

Pada uji coba produk 2, data respon siswa yang diperoleh jika dirata-rata mendapatkan presentase nilai sebesar 87,11%, presentase tersebut telah memenuhi kriteria sangat kuat. Dengan begitu dapat diartikan bahwa siswa merespon dengan baik *Goi Game* berbasis *web*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV, dapat diambil simpulan bahwa pengembangan *Goi Game* berbasis *web* layak digunakan sesuai dengan kelayakan dan efektivitasnya. Hal ini berdasarkan penilaian dari ahli media, ahli materi, hasil uji coba produk 1, hasil uji coba produk 2, observasi siswa serta respon siswa dari masing-masing uji coba produk. Hasil tersebut diuraikan sebagai berikut :

1. Kelayakan pengembangan *Goi Game* berbasis *web*

Hasil penilaian oleh ahli media menyatakan layak dengan presentase penilaian total sebesar 92,45%, dan memiliki kriteria sangat baik. Sedangkan menurut penilaian ahli materi juga dinyatakan layak dengan presentase penilaian total sebesar 90,43% dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan hasil penilaian dari validator media dan materi dapat di simpulkan bahwa *Goi Game* berbasis *web* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

2. Efektifitas pengembangan *Goi Game* berbasis *web*

a. Uji coba produk 1

Berdasarkan hasil uji coba produk 1 hasil *pretest* setelah menggunakan media *Goi Game* berbasis *web* mendapat presentase nilai indeks prestasi kelompok sebesar 95,66% dengan kriteria sangat baik, sedangkan hasil *posttest* setelah menggunakan media buku mendapatkan presentase nilai indeks prestasi kelompok sebesar 86,5% dengan kriteria sangat baik.

b. Uji coba produk 2

Menurut hasil penelitian uji coba produk 2, hasil *pretest* setelah menggunakan media buku memperoleh presentase nilai indeks prestasi kelompok sebesar 69,66% dengan kriteria baik,

sedangkan hasil *posttest* setelah menggunakan media *Goi Game* berbasis *web* memperoleh penilaian sebesar 91,16% dengan kriteria sangat baik.

Jadi berdasarkan penilaian kualitas dan hasil uji coba produk 1 dan 2 dapat disimpulkan bahwa pengembangan media *Goi Game* berbasis *web* pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang di SMA layak digunakan dengan kualitas sangat baik serta efektif sebagai media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Implikasi

Hasil penelitian berupa media yang dikembangkan ini dapat digunakan sebagai variasi media pembelajaran khususnya pada model pembelajaran *e-learning* yang dapat diakses secara *online*. *Goi Game* berbasis *web* tidak hanya memberikan fasilitas bermain *game* namun juga fasilitas belajar dan berkompetisi.

Berdasarkan hasil kesimpulan maka dapat diajukan implikasi sebagai berikut :

1. Sebaiknya pengembangan *Goi Game* berbasis *web* dapat ditingkatkan sampai tahap produksi massal, sebab keberadaan media pembelajaran bahasa Jepang yang dapat diakses secara *online* masih sangat dibutuhkan.
2. Bagi peneliti lain dan juga para pengembang media pembelajaran, agar dapat mengembangkan media pembelajaran lain yang dapat diakses secara *online*. Karena media pembelajaran bahasa Jepang pun harus dapat disesuaikan dengan tuntutan perubahan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

- Aryani, Niken & Haryanto Dani. 2010. *Pembelajaran Multimedia Disekolah*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Gaung Persada Press
- Sudjana, Nana, dan Rivai Ahmad. 2009. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algesindo
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Penerbit Alfabeta
- Rusman, dkk. 2011. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta : RajaGrafindo Persada.