

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *MY ACTIVITY* BERBASIS HTML5 UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN KATA KERJA BENTUK KAMUS DALAM PEMBELAJARAN BAHASA JEPANG

Sabrina Rahmalia

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
sabrinarahmalia.20039@mhs.unesa.ac.id

Joko Prasetyo, S.Pd., M.Pd.

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
jokoprasetyo@unesa.ac.id

Abstract

The research on the development of learning media is based on the problems faced by grade XII students of SMA Semen Gresik, namely students have difficulty in understanding changes in dictionary forms of verbs so that learning media is needed as a means of learning Japanese. Therefore, *my activity* learning media based on HTML5 was developed. The objectives to be achieved in this development research are to describe the process of developing HTML5 based on *My Activity* learning media, the feasibility of HTML5 based on *My Activity* learning media, and student responses to HTML5 based on *My Activity* learning media. This media development research uses Sugiyono's development research model which consists of 10 stages, namely potential and problems, data collection, product design, design validation, design revision, product trial, product revision, usage trial, product revision, and mass production. The last stage, namely mass production, was not carried out in this study. The results of this study indicate that the percentage of material validation obtained 91% and media validation obtained 98.68% so that it can be categorized as very good in Japanese language learning. The results of student learning before and after using the media showed a significance value of $7.63 > 2.13$ so that there was a significant difference in student learning outcomes before and after using the media. In addition, the results of the student response questionnaire on learning media obtained 97.34% and can be categorized as very good for use in Japanese language learning.

Keywords: development of media, *my activity*, HTML5, dictionary form of verbs.

要旨

学習メディアの開発に関する研究は、SMA Semen Gresik の12年生が直面している問題に基づいています。つまり、生徒は動詞の辞書形の変化を理解するのが難しく、日本語学習の手段として学習メディアが必要であるということです。そのために、HTML5ベースのマイアクティビティ学習メディアを開発しました。この開発研究で達成すべき目標は、HTML5ベースのMy Activity学習メディアの開発プロセス、HTML5ベースのMy Activity学習メディアの実現可能性、およびHTML5ベースのMy Activity学習メディアに対する学生の反応を説明することです。このメディア開発研究では、Sugiyonoの開発研究モデルを利用しており、(1) 潜在能力と問題点、(2) データ収集、(3) 製品設計、(4) 設計検証、(5) 設計修正、(6) 製品テスト、(7) 製品改訂、(8) 使うこと試用、(9) 製品の改訂、(10) 量産。この研究では最終段階である量産化は行われなかった。この研究の結果、教材の検証率は91%、メディアの検証率は98.68%となり、日本語学習に非常に優れていると評価されました。メディア使用前後の学生の学習結果では有意差が見られ、有意値は $7.63 > 2.13$ でした。また、学習媒体に関する学生の回答アンケートの結果は97.34%となり、日本語学習に非常に有効であると評価されました。

キーワード: メディアの開発、*my activity*、HTML5、動詞の辞書形

PENDAHULUAN

Keberhasilan dalam pembelajaran bisa diukur melalui tercapainya tujuan pembelajaran. Ketika siswa berhasil mencapai tujuan tersebut, siswa dianggap telah menyelesaikan proses belajar. Pencapaian tujuan pembelajaran menjadi indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran. Menurut Ratumanan (2020:12) tujuan pembelajaran adalah uraian baik tingkah laku ataupun kinerja yang diharapkan bisa siswa capai setelah pembelajaran. Tujuan dari pembelajaran dapat menjadi acuan bagi pengajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pengalaman mengajar selama 2 minggu ketika Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di SMA Semen Gresik, kesulitan siswa dalam memahami perubahan kata kerja bentuk kamus menjadi faktor utama yang menghambat tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah. Salah satu hal yang melatarbelakangi sulitnya siswa memahami materi tersebut antara lain tidak adanya buku pelajaran sebagai sumber belajar, belum tersedianya media terkait materi tersebut dalam pembelajaran dan kurangnya antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran bahasa Jepang. Selain itu, hasil pra-observasi menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh sebagian besar siswa tidak mencapai rata-rata.

Dalam proses pembelajaran, media mempunyai peran penting untuk menyampaikan informasi atau materi pelajaran dari pengajar kepada siswa. Penerapan media saat pembelajaran memungkinkan siswa tidak mengalami kesulitan memahami materi. Pemilihan media pembelajaran merupakan suatu aktivitas yang perlu dicermati oleh pendidik karena akan sangat menentukan efektivitas pembelajaran (Ratumanan, 2020:23). Pemilihan sebuah media harus menyesuaikan kondisi sekolah serta ketersediaan fasilitas yang ada untuk menunjang proses kegiatan pembelajaran. Kegiatan pembelajaran akan berjalan dengan efektif jika kondisi dan fasilitas sekolah dalam kondisi baik dan memadai.

Berdasarkan penjelasan yang telah disampaikan, peneliti ingin melakukan penelitian pengembangan dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran *My Activity* Berbasis HTML5 untuk Meningkatkan Pemahaman Kata Kerja Bentuk Kamus dalam Pembelajaran Bahasa Jepang”. Bentuk media yang dikembangkan merupakan media audiovisual, yakni penyampaian materi pembelajaran disajikan dalam bentuk gambar (kosakata kata kerja) dan gambar ilustrasi (perubahan kata kerja bentuk kamus). Selain itu juga disajikan video pembahasan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi lebih baik.

Penelitian ini mengembangkan dan menghasilkan sebuah media berbasis HTML5. Media dirancang menggunakan menggunakan *software microsoft*

powerpoint yang terhubung dengan *ispring suite* yang dapat mengubah format *powerpoint* menjadi HTML5. Media tersebut akan tersimpan pada *local desktop* sehingga jangkauan pemakaiannya masih terbatas. Selain itu, media *my activity* tidak dapat diakses melalui *handphone*, karena media pembelajaran *my activity* dirancang menggunakan *software microsoft powerpoint* yang terhubung dengan *ispring suite*. Fungsi dari *ispring suite* adalah untuk mengubah format *powerpoint* menjadi HTML5 dengan ekstensi file “.html” atau “.htm” sehingga media yang dihasilkan hanya dapat diakses pada laptop atau komputer.

Sementara rumusan masalah yang diangkat, yakni (1) bagaimana hasil pengembangan media pembelajaran *my activity* berbasis HTML5 untuk meningkatkan pemahaman kata kerja bentuk kamus dalam pembelajaran bahasa Jepang, (2) bagaimana kelayakan pengembangan media pembelajaran *my activity* berbasis HTML5 untuk meningkatkan pemahaman kata kerja bentuk kamus dalam pembelajaran bahasa Jepang, dan (3) bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *my activity* berbasis HTML5 untuk meningkatkan pemahaman kata kerja bentuk kamus dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Dengan demikian, penelitian ini dilakukan dengan tujuan (1) untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran *my activity* berbasis HTML5 untuk meningkatkan pemahaman kata kerja bentuk kamus dalam pembelajaran bahasa Jepang, (2) untuk mendeskripsikan kelayakan pengembangan media pembelajaran *my activity* berbasis HTML5 untuk meningkatkan pemahaman kata kerja bentuk kamus dalam pembelajaran bahasa Jepang, dan (3) untuk mendeskripsikan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran *my activity* berbasis HTML5 untuk meningkatkan pemahaman kata kerja bentuk kamus dalam pembelajaran bahasa Jepang.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran berbasis HTML5 dengan model penelitian yang dikemukakan oleh Sugiyono (2015:408) yang terdapat 10 tahap yang harus dilalui, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal. Namun pada tahap terakhir, yaitu produksi masal, tidak dilakukan dalam penelitian ini.

Pada penelitian ini akan menghasilkan sebuah produk dengan menguji keefektifan produk tersebut. Adapun produk yang dihasilkan berupa media pembelajaran *my activity* yang dikemas dalam bentuk file HTML dan

tersimpan pada *local desktop* sehingga jangkauan pemakaiannya masih terbatas. Selain itu, media *my activity* tidak dapat diakses melalui *handphone*, karena media pembelajaran *my activity* dirancang menggunakan *software microsoft powerpoint* yang terhubung dengan *ispring suite* yang dapat mengubah format *powerpoint* menjadi HTML5 dengan ekstensi file “.html” atau “.htm”.

Kelas XII-2 tahun ajaran 2024/2025 SMA Semen Gresik akan menjadi subyek pada penelitian pengembangan media pembelajaran *my activity* berbasis HTML5. *One group pre-test post-test design* akan dilakukan pada uji coba pemakaian (tahap 2) pada kelas XII-2 sebagai desain penelitian. Desain ini, menggunakan satu kelas eksperimen guna memperoleh data perbedaan signifikan hasil belajar siswa yang didapat sebelum dan sesudah menggunakan media *my activity* berbasis HTML5.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa lembar validasi ahli materi dan ahli media, tes, dan lembar angket respon siswa. Lembar validasi berupa lembar penilaian yang akan diberikan kepada pakar ahli materi dan media bersamaan dengan media pembelajaran *my activity*. Validasi tersebut bertujuan untuk mengetahui kualitas atau kelayakan media pembelajaran. selanjutnya tes yang digunakan pada penelitian ini menggunakan tes prestasi (*achievement*). Tes yang akan diberikan pada siswa berupa soal *pre-test* dan *post-test*. Tes ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman awal siswa hingga pemahaman akhir siswa setelah menggunakan media pembelajaran *my activity* dalam kegiatan belajar mengajar. Soal *pre-test* akan diberikan kepada siswa sebelum pembelajaran dengan menggunakan media *my activity*. Siswa akan diberi waktu 10 menit untuk mengerjakan soal *pre-test*. Sementara soal *post-test* akan diberikan kepada siswa setelah pembelajaran menggunakan media *my activity*. Siswa akan diberi waktu 10 menit untuk mengerjakan soal *post-test*. Terakhir lembar angket respon siswa yang berisi beberapa pertanyaan terkait respon siswa dalam pembelajaran menggunakan media pembelajaran. Lembar angket diberikan setelah mengaplikasikan media pembelajaran *my activity*. Siswa dapat mengisi lembar angket setelah mengerjakan soal *post-test*. Dari hasil angket tersebut dapat diketahui respon siswa terhadap keefektifan media pembelajaran *my activity*.

Pada penelitian ini, teknik analisis data pada lembar validasi ahli materi dan ahli media menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudijono (2018:43) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P : angka persentase

F : jumlah hasil pengumpulan data

N : skor maksimal

Adapun teknik analisis data pada soal *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Arikunto (2020:349) sebagai berikut:

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

Keterangan

Md : mean dari perbedaan *pre-test* dengan *post-test*

N : subjek pada sampel

$\sum x^2 d$: jumlah kuadrat deviasi

Selanjutnya teknik analisis data pada lembar angket respon siswa menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudijono (2018:43) sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan

P : angka persentase

F : jumlah hasil pengumpulan data

N : skor maksimal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari pengembangan media pembelajaran *my activity* berbasis HTML5 berdasarkan teori dari Sugiyono adalah sebagai berikut.

1. Potensi dan Masalah

Berdasarkan hasil pra-observasi diketahui potensi yang dimiliki oleh sekolah untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Fasilitas Lab Komputer

Nama Barang	Jumlah	Kondisi
Komputer	26	Baik
Akses internet (wifi)	1	Baik
Meja	28	Baik
Kursi	28	Baik
Papan tulis	1	Baik

Adapun permasalahan yang siswa hadapi adalah kesulitan memahami perubahan kata kerja bentuk kamus ketika mempelajari bahasa Jepang. Hasil pra-observasi juga menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh sebagian besar siswa tidak mencapai rata-rata.

2. Pengumpulan Data

Selanjutnya menyusun tujuan pembelajaran dan mengambil kosakata kata kerja sebagai materi dalam media pembelajaran. Adapun tujuan pembelajaran yang disusun sebagai berikut:

- Siswa dapat memahami kata kerja golongan I, golongan II, dan golongan III.
- Siswa dapat memahami perubahan kata kerja bentuk kamus.

- c. Siswa dapat mengubah kata kerja bentuk 「～ます」 menjadi bentuk kamus.

Materi yang digunakan pada media ini berupa kosakata kata kerja kegiatan sehari-hari. Kosakata yang digunakan pada media ini mengambil dari buku Irodori Tingkat Pemula, Irodori Tingkat Dasar 1, dan Irodori Tingkat Dasar 2. Adapun kosakata kata kerja pada media pembelajaran sebagai berikut:

- a. Golongan I, terdapat 18 kata kerja, yaitu のみます、よみます、ききます、かいます、いきます、かえます、あそびます、うたいます、およぎます、かきます、ひきます、あらいます、あいます、はなします、つくります、はきます、みがきます、はたらきます。
- b. Golongan II, terdapat 7 kata kerja, yaitu きます、ねます、たべます、おきます、みます、すてます、あびます。
- c. Golongan III, terdapat 2 kata kerja, yaitu します、きます。

3. Desain Produk

Media pembelajaran *my activity* didesain untuk membantu siswa memahami materi kata kerja bentuk kamus untuk pelajaran bahasa Jepang. Media ini memuat daftar kata kerja, perubahan kata kerja bentuk kamus, dan kuis sebagai latihan siswa. Media dibuat dan dirancang menggunakan *software microsoft powerpoint* yang terhubung dengan *ispring suite*. Fungsi dari *ispring suite* untuk mengubah format *powerpoint* menjadi HTML5 dengan ekstensi file “.html” atau “.htm” sehingga media akan tersimpan pada *local desktop*. Oleh karena itu media *my activity* hanya dapat diakses melalui komputer atau laptop dan pemakaian secara terbatas. Adapun desain awal media *my activity* sebagai berikut:



Gambar 1. Cover



Gambar 2. Halaman Menu

Pada gambar 1 merupakan cover atau halaman utama pada media yang akan menghubungkan pada halaman menu media *my activity* (gambar 2).



Gambar 3. Daftar Kata Kerja



Gambar 4. Penjelasan Tambahan

Pada gambar 3 merupakan daftar kosakata kata kerja sebagai materi pada media. Selain itu, pada gambar 4 merupakan sedikit penjelasan tambahan terkait kata kerja sebagai pelengkap media.



Gambar 5. Perubahan Bentuk Kamus



Gambar 6. Kuis

Pada gambar 5 merupakan materi utama dalam tercapainya tujuan pembelajaran, yaitu ilustrasi perubahan kata kerja bentuk 「～ます」 ke bentuk kamus. Pada gambar 5 juga terdapat video penjelasan terkait perubahan kata kerja bentuk kamus sebagai pelengkap media guna membantu siswa lebih memahami materi. Adapun pada gambar 6 merupakan kuis yang terdapat pada media sebagai latihan setelah materi. Bentuk kuis yang diberikan berupa soal pilihan ganda.

4. Validasi Desain

Selanjutnya, untuk mengetahui kelayakan media maka dilakukan validasi kepada pakar ahli. Untuk memvalidasi media kepada pakar ahli dalam bidang media atau disebut sebagai ahli media. Selain ahli media, isi materi yang ada pada media pembelajaran *my activity* memerlukan validasi oleh ahli materi. Lembar validasi akan diberikan kepada pakar ahli media dan materi bersamaan dengan media *my activity*.

Adapun hasil persentase validasi media sebagai berikut:

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

$$P = \frac{150}{152} \times 100\% = 98,68\%$$

Maka dapat disimpulkan sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Sementara hasil persentase validasi materi sebagai berikut:

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

$$P = \frac{91}{100} \times 100\% = 91\%$$

Maka dapat disimpulkan sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

5. Revisi Desain

Perbaikan yang dilakukan pada tahap ini setelah mengetahui kelemahan atau kekurangan berdasarkan pakar ahli sehingga menghasilkan media yang lebih baik. Pada media pembelajaran *my activity* terdapat beberapa yang perlu perbaikan atau revisi.

Pertama pada bagian cover media dengan menambahkan petunjuk “klik tombol ini untuk memulai” untuk memudahkan pengguna yang kurang memahami teknologi.

Setelah bagian cover terdapat tambahan halaman berupa kompetensi yang harus dicapai siswa pada pembelajaran menggunakan media *my activity*.

Pada bagian halaman menu terdapat sedikit revisi dengan menambahkan referensi.

Selanjutnya pada bagian daftar kata kerja terdapat sedikit revisi dengan menambahkan sedikit definisi terkait penggolongan kata kerja. Selain itu, juga menambahkan sedikit kosakata kata kerja pada golongan I.

Pada bagian perubahan kata kerja bentuk kamus terdapat sedikit revisi dengan menambahkan pengertian singkat mengenai perubahan kata kerja bentuk kamus.

Selanjutnya pada bagian soal kuis dengan memberikan instruksi pengerjaan agar peserta didik dapat mengerjakan kuis pada media *my activity*.

Terakhir terdapat tambahan halaman mengenai sumber referensi yang digunakan sebagai materi dalam media

6. Uji Coba Produk (Tahap 1)

Pada tahap ini dilakukan uji coba teknis dengan memasang atau membuka media pada komputer atau laptop. Uji coba teknis dilakukan di lab komputer SMA Semen Gresik dengan memberikan media untuk diujicobakan. Adapun komputer yang dapat mengakses media *my activity* sebagai berikut:

Tabel 2. Uji Coba Teknis

Jenis Laptop atau Komputer	Media Dapat Diakses	Tombol Navigasi Berfungsi	Kuis Dapat Dikerjakan
Windows 7	✓	✓	✓
Windows 10	✓	✓	✓
Windows 11	✓	✓	✓

Selain itu, media *my activity* juga diujicobakan kepada 10 siswa kelas XII tahun ajaran 2023/2024. Selanjutnya siswa mengisi lembar angket respon siswa yang berisi pernyataan hasil pembelajaran dengan media *my activity*. Hasil persentase dari angket tersebut sebagai berikut:

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

$$P = \frac{378}{400} \times 100\% = 94,5\%$$

Maka dapat disimpulkan sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

7. Uji Validasi dan Reliabilitas

Memastikan instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini valid dan reliabel, maka uji coba tes dilakukan kepada kepada 10 siswa kelas XII tahun ajaran 2023/2024 dan hasil yang diperoleh akan diuji validitas dan uji reliabilitas. Uji coba soal tes bertujuan untuk memastikan apakah soal tersebut layak digunakan untuk mengumpulkan data.

Terdapat 25 soal *pre-test* dan 25 soal *post-test*. Selanjutnya perolehan hasil tersebut akan dihitung menggunakan uji validitas dan uji reliabilitas sehingga membutuhkan alat bantu *software microsoft excel*.

Pada tahap uji validitas, butir soal dikatakan valid apabila $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$. Pada butir soal *pre-test* terdapat 20 butir soal valid dan 5 butir soal tidak valid sedangkan pada butir soal *post-test* juga terdapat 20 butir soal valid dan 5 butir soal tidak valid. Pada butir soal yang dinyatakan tidak valid tidak digunakan sehingga hanya 20 butir soal untuk *pre-test* dan 20 butir soal untuk *post-test* yang digunakan pada penelitian ini.

Langkah selanjutnya dilakukan uji reliabilitas pada 20 butir soal *pre-test* dan 20 butir soal *post-test*. Apabila $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ (0,632) maka 20 butir soal *pre-test* dan 20 butir soal *post-test* dinyatakan reliabel. Untuk menghitung uji reliabilitas maka membutuhkan bantuan *software microsoft excel*.

Tabel 3. Uji Reliabilitas Soal

Keterangan	KR-20	t-tabel	Kriteria
<i>Pre-test</i>	0,972	0,632	Reliabel
<i>Post-test</i>	0,973	0,632	Reliabel

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa perhitungan uji reliabilitas dengan menggunakan rumus $K - R20$ dinyatakan reliabel.

8. Revisi Produk

Terdapat beberapa yang perlu direvisi setelah dilakukan uji coba media kepada 10 siswa kelas XII tahun ajaran 2023/2024.



Gambar 7. Penjelasan Tambahan Kata Kerja

Pada gambar 12, terlalu banyak poin yang tertulis sehingga sedikit membuat siswa kurang tertarik untuk membaca. Untuk memperbaiki hal tersebut dengan menambahkan halaman sebagai penjelasan tambahan seperti pada gambar berikut.



Gambar 8. Penjelasan Tambahan Kata Kerja

9. Uji Coba Pemakaian (Tahap 2)

Uji coba pemakaian dilakukan di SMA Semen Gresik pada siswa kelas XII-2 tahun ajaran 2024/2025. Pada penelitian ini, soal *pre-test* diberikan kepada siswa sebelum penggunaan media dan siswa diminta mengerjakan soal tersebut selama 10 menit. Setelah pengerjaan soal *pre-test*, akan dilanjut pembelajaran dengan media *my activity*. Setelah pembelajaran dengan media digunakan, siswa akan diberikan soal *post-test* dan siswa diminta mengerjakan soal tersebut selama 10 menit. Pengerjaan soal bertujuan untuk menghasilkan data perbedaan signifikansi hasil belajar siswa yang diperoleh sebelum dan sesudah pengaplikasian media pembelajaran *my activity*.

Adapun hasil penilaian pada tahap uji coba pemakaian (tahap 2) yang dilaksanakan di SMA Semen Gresik adalah sebagai berikut:

Tabel 4. Nilai Uji Coba Pemakaian

Keterangan	Nilai
Mean devisiasi (Md)	27,18
Kuadrat devisiasi ($\sum x^2d$)	3048,438
Derajat bebas/degree of freedom (df)	15
t-signifikansi (T)	7,63
t-tabel	2,13

Pada tabel 5, maka dapat dilakukan perhitungan t-signifikansi dengan menggunakan taraf kepercayaan 95% atau menggunakan taraf signifikansi 5%. Tujuan perhitungan tersebut untuk menunjukkan tingkat perbedaan signifikan antara sebelum dan sesudah memakai media pembelajaran *my activity*. Maka diketahui:

- Ho diterima apabila $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$ (tidak berpengaruh)
- Ha diterima apabila $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ (berpengaruh)

$$T > t(0,05)$$

$$7,63 > 2,13$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka diketahui bahwa $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ sehingga Ha diterima dan Ho

ditolak. Maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan signifikansi hasil nilai *pre-test* dan *post-test* terhadap uji coba pemakaian media *my activity*.

Setelah siswa diberikan soal *pre-test* dan *post-test* untuk memperoleh perbandingan data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran, selanjutnya siswa akan diberi lembar angket yang berisikan pernyataan terhadap pemakaian media pembelajaran *my activity* dalam pembelajaran bahasa Jepang. Hasil persentase dari angket tersebut sebagai berikut:

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

$$P = \frac{623}{640} \times 100\% = 97,34\%$$

Maka dapat disimpulkan bahwa media *my activity* sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

10. Revisi Produk

Setelah melalui semua tahapan dari validasi materi dan media, revisi produk, uji coba produk (tahap 1), revisi produk, dan uji coba pemakaian (tahap 2), media pembelajaran *my activity* tidak terdapat revisi. Pada tahap uji coba pemakaian pada siswa kelas XII tahun ajaran 2024/2025 berjalan dengan baik sehingga mendapat respon baik dari siswa. Selain itu, pada tahap uji coba pemakaian pembelajaran berjalan dengan baik dan aktif.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik simpulan sebagai berikut:

1. Pada proses pengembangan media pembelajaran *my activity* dilakukan berdasarkan teori milik Sugiyono dengan 10 tahapan yang harus dilalui, yaitu potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal. Pada tahap terakhir, yaitu produksi masal, tidak dilakukan dalam penelitian ini. Adapun media yang dihasilkan pada penelitian ini berupa media pembelajaran *my activity* berbasis HTML5. Isi materi pada media ini mencakup daftar kosakata kata kerja, perubahan kata kerja bentuk kamus, kuis, dan referensi yang digunakan. Materi yang digunakan pada media ini adalah materi dari buku Irodori Tingkat Pemula, Irodori Tingkat Dasar 1, dan Irodori Tingkat Dasar 2 tentang kata kerja kegiatan sehari-hari.
2. Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi, media pembelajaran *my activity* dinyatakan layak digunakan dengan sedikit revisi dan memperoleh persentase 91% dengan kategori kelayakan sangat baik. Sementara

berdasarkan hasil validasi oleh ahli media, media pembelajaran *my activity* dinyatakan layak digunakan dengan sedikit revisi dan memperoleh persentase 98,68% dengan kategori kelayakan sangat baik.

3. Hasil dari perhitungan angket respon siswa pada uji coba pemakaian terkait media pembelajaran *my activity* diperoleh 97,34% dan dapat dikategorikan sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Selain itu hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media menunjukkan nilai t terdapat perbedaan nilai yang lebih baik sehingga media pembelajaran *my activity* dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Saran

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran *my activity* berbasis HTML5 tentunya masih belum sempurna sehingga masih banyak yang perlu diperbaiki. Adapun saran untuk penelitian selanjutnya sebagai berikut:

1. Pada penelitian ini terdapat kekurangan, yaitu pada bagian kuis. Skor siswa setelah mengerjakan kuis tidak dapat tersimpan pada *database* sehingga diharapkan penelitian selanjutnya skor siswa dapat tersimpan pada *database* dan dapat menjadi hasil evaluasi dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran *my activity* tidak dapat diakses melalui *handphone*, karena media pembelajaran *my activity* dirancang menggunakan *software microsoft powerpoint* yang terhubung dengan *ispring suite*. Fungsi dari *ispring suite* adalah untuk mengubah format powerpoint menjadi HTML5 dengan ekstensi file “.html” atau “.htm” sehingga media yang dihasilkan hanya dapat diakses pada laptop atau komputer.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2020). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Cet. 18*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Danasasmita, W. (2009). *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bandung: Rizqi Press.
- Dr. Riduwan, M. (2012). *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Gambar untuk Media Pembelajaran *My Activity*
Sumber: <https://www.canva.com/>
- Hendi Sama, E. H. (2021). *Studi Deskriptif Evolusi Website Dari HTML1 Sampai HTML5 dan Pengaruhnya Terhadap Perancangan dan Pengembangan Website*.
- Istiqomah, N. (2016). *Pengembangan Media Audio Visual PPT "Nan-ji Desuka" Untuk Pembelajaran Materi*
- Jam dan Menit Bahasa Jepang Pada Siswa Kelas X Lintas Minat Bahasa Jepang 1 SMA Negeri 4 Sidoarjo Tahun Ajaran 2015-2016*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Kartikasari, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Daily Activity Berbasis Unity 3D Pada Pembelajaran Kosakata Kata Kerja dan Kata Benda Bahasa Jepang Tingkat Dasar SMAN 1 Krembung Tahun Ajaran 2018-2019*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Nisfi, L. (2016). *Pengembangan Media Game Animasi "Adventure In The School" Berbasis Power Point Pada Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas XI MAN Rejoso Peterongan Jombang Tahun Ajaran 2015-2016*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Prof. Dr. Azhar Arsyad, M. (2017). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Ratumanan, I. R. (2020). *Perencanaan Pembelajaran*. Depok: PT RajaGrafindo Persada.
- Siegel, K. (2021). *iSpring Suite 10: The Essentials*. IconLogic, Inc.
- Soepardjo. (2012). *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang.
- Sudijono, A. (2018). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok: Rajawali Pers.
- Sudjianto, A. D. (2016). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta Pusat: Kesaaint Blanc.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sutedi, D. (2007). *Nihongo no Bunpou: Tata Bahasa Jepang Tingkat Dasar*. Bandung: Humaniora Utama Press.
- Willard, W. (2009). *HTML: A Beginner's Guide Fourth Edition*. McGraw-Hill Companies.