

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUNPOU DASAR BERBASIS WEBSITE AJIWAW : ANALISIS KELAYAKAN DAN KEPUASAN PENGGUNA

Yosafat Pniel Diono

Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : yosafat.22096@mhs.unesa.ac.id

Rusmiyati, S.Pd., M.Pd.

Dosen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

E-mail : rusmiyati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media pembelajaran bunpou (tata bahasa) dasar berbasis website bernama Ajiwau serta menganalisis kelayakan dan kepuasan penggunaannya. Latar belakang penelitian ini adalah keterbatasan media pembelajaran tata bahasa Jepang dasar yang interaktif, mudah diakses, dan ramah perangkat seluler. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data dikumpulkan melalui analisis kebutuhan terhadap 69 responden, validasi ahli materi dan ahli media, serta uji kepuasan terhadap 80 pengguna pada komunitas Discord. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan ahli materi sebesar 91,96% dan ahli media sebesar 94,70%, keduanya berkategori "Sangat Layak". Hasil uji kepuasan pengguna memperoleh rata-rata di atas 84% pada seluruh aspek, dengan aspek kejelasan materi tertinggi (86,06%). Temuan ini menunjukkan bahwa website Ajiwau layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran bunpou dasar.

Kata kunci : media pembelajaran, bunpou, website, ADDIE, kelayakan, kepuasan pengguna

Abstract

This study aims to develop a website-based basic bunpou (grammar) learning media called Ajiwau and to analyze its feasibility and user satisfaction. This research is motivated by the limited availability of interactive, accessible, and mobile-friendly basic Japanese grammar learning media. The study employs the Research and Development (R&D) method with the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Data were collected through a needs analysis of 69 respondents, validation by material and media experts, and a satisfaction test involving 80 users in a Discord community. The validation results show a feasibility level of 91.96% from the material expert and 94.70% from the media expert, both categorized as "Highly Feasible". The user satisfaction test obtained an average above 84% across all aspects, with the clarity of material aspect being the highest (86.06%). These findings indicate that the Ajiwau website is feasible and effective as a basic bunpou learning medium.

Keywords : learning media, bunpou, website, ADDIE, feasibility, user satisfaction

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang merupakan salah satu bahasa asing yang banyak diminati dan dipelajari di Indonesia, baik melalui jalur pendidikan formal di sekolah dan perguruan tinggi maupun melalui jalur nonformal seperti kursus dan komunitas belajar mandiri. Meningkatnya minat ini didorong oleh kuatnya pengaruh budaya populer Jepang serta terbukanya peluang akademik dan profesional yang berkaitan dengan penguasaan bahasa Jepang. Akibatnya, kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu memfasilitasi proses belajar secara efektif pun semakin meningkat.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang, penguasaan tata bahasa atau bunpou memegang peranan yang sangat penting. Bunpou menjadi fondasi yang menentukan kemampuan pemelajar dalam menyusun kalimat yang benar dan menyampaikan maksud secara tepat. Tanpa pemahaman tata bahasa yang memadai, pemelajar akan mengalami kesulitan dalam keterampilan berbahasa lainnya, seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Oleh karena itu, penguasaan bunpou dasar perlu mendapat perhatian khusus sejak awal proses pembelajaran.

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran bunpou dasar kerap dianggap sulit oleh para pemelajar. Salah satu penyebabnya adalah keterbatasan media pembelajaran yang interaktif, mudah diakses, dan sesuai dengan karakteristik pemelajar masa kini. Media konvensional seperti buku teks sering kali bersifat satu arah dan kurang memberikan umpan balik langsung, sehingga pemelajar sulit mengukur tingkat pemahamannya secara mandiri. Kondisi ini menuntut adanya inovasi media pembelajaran yang lebih adaptif terhadap kebutuhan pemelajar.

Perkembangan teknologi informasi membuka peluang besar bagi pemanfaatan media pembelajaran berbasis website. Pembelajaran daring terbukti dapat meningkatkan keterlibatan dan kemandirian pemelajar apabila dirancang dengan strategi keterlibatan yang tepat (Martin & Bolliger, 2022). Selain itu, media berbasis multimedia yang memadukan teks, gambar, dan latihan interaktif mampu mendukung

pemahaman konsep secara lebih baik. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran multimedia dan teori beban kognitif, yang menyatakan bahwa penyajian informasi yang terstruktur dapat mengurangi beban kognitif yang tidak perlu sehingga proses pemahaman menjadi lebih optimal (Mayer, 2014; Mayer & Fiorella, 2021; Mutlu-Bayraktar et al., 2019).

Di samping aspek kognitif, faktor motivasi juga berperan penting dalam keberhasilan pembelajaran berbasis media. Model motivasi ARCS (Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction) yang dikemukakan oleh Keller (1987) menekankan bahwa media pembelajaran yang baik perlu mampu menarik perhatian, menunjukkan relevansi materi, membangun rasa percaya diri, serta memberikan kepuasan kepada pemelajar. Prinsip-prinsip ini menjadi acuan penting dalam merancang media pembelajaran yang tidak hanya informatif, tetapi juga memotivasi.

Karakteristik pemelajar masa kini yang akrab dengan teknologi digital turut memperkuat urgensi pengembangan media berbasis website. Sebagian besar pemelajar terbiasa mengakses informasi melalui telepon pintar, sehingga media pembelajaran yang bersifat ramah perangkat seluler memiliki peluang lebih besar untuk digunakan secara berkelanjutan. Tren pembelajaran bergerak (mobile learning) ini menuntut media yang ringan, cepat diakses, dan dapat digunakan dalam berbagai situasi belajar tanpa terikat ruang dan waktu.

Beberapa penelitian terdahulu telah mengembangkan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis teknologi, baik berupa aplikasi maupun multimedia interaktif (Mardani & Sadyana, 2022; Sutiyarti et al., 2019). Namun, media yang secara khusus berfokus pada bunpou dasar dengan dukungan fitur pencarian materi dan aksesibilitas lintas perangkat masih terbatas. Kesenjangan inilah yang menjadi celah penelitian (research gap) sekaligus dasar bagi pengembangan website Ajiwau dalam penelitian ini.

Berdasarkan analisis kebutuhan awal yang dilakukan terhadap 69 responden, diperoleh rata-

rata persentase sebesar 88,41% yang menunjukkan bahwa pemelajar tertarik pada media pembelajaran berbasis website yang memiliki fitur pencarian materi serta dapat diakses melalui perangkat seluler. Temuan ini menegaskan adanya kebutuhan nyata akan media pembelajaran bupou dasar yang praktis, fleksibel, dan dapat digunakan kapan saja. Kebutuhan tersebut belum sepenuhnya terpenuhi oleh media yang tersedia saat ini, sehingga terdapat celah yang perlu dijawab melalui pengembangan media baru.

Sebagai jawaban atas kebutuhan tersebut, dikembangkanlah media pembelajaran berbasis website bernama Ajiwau. Nama Ajiwau (味わう) berarti "menikmati" atau "meresapi", yang mencerminkan harapan agar pemelajar dapat menikmati dan meresapi proses belajar tata bahasa Jepang, bukan menganggapnya sebagai beban. Melalui penamaan ini, media diharapkan dapat membangun pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk (1) mengembangkan media pembelajaran bupou dasar berbasis website Ajiwau, serta (2) menganalisis tingkat kelayakan dan kepuasan penggunaannya. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoretis berupa kontribusi terhadap kajian pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang, serta manfaat praktis berupa tersedianya media alternatif yang dapat digunakan oleh pemelajar maupun pengajar dalam pembelajaran bupou dasar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation (Branch, 2009). Model ADDIE dipilih karena bersifat sistematis, fleksibel, dan berorientasi pada evaluasi di setiap tahap pengembangan, sehingga sesuai untuk menghasilkan produk media pembelajaran yang teruji.

Tahap analisis (Analysis) dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pemelajar melalui penyebaran angket kepada 69 responden. Analisis ini mencakup kebutuhan terhadap jenis media,

fitur yang diharapkan, serta perangkat yang umum digunakan untuk belajar. Hasil tahap ini menjadi dasar bagi perumusan spesifikasi produk yang akan dikembangkan.

Tahap perancangan (Design) meliputi penyusunan kerangka materi bupou dasar, perancangan struktur navigasi, serta desain antarmuka website. Pada tahap ini disusun pula peta belajar yang menggambarkan alur dan urutan materi agar pembelajaran berlangsung secara bertahap dan sistematis.

Tahap pengembangan (Development) merupakan tahap realisasi rancangan menjadi produk nyata. Website dibangun menggunakan HTML5, Tailwind CSS, dan JavaScript, dengan basis data lokal berformat JSON untuk menyimpan materi dan soal latihan. Produk kemudian dipublikasikan pada domain ajiwau.me agar dapat diakses secara daring oleh pengguna.

Tahap implementasi (Implementation) dilakukan dengan mengenalkan dan menggunakan website pada komunitas pemelajar bahasa Jepang melalui platform Discord. Pemilihan komunitas Discord memungkinkan pengguna mengakses media secara langsung sekaligus memberikan tanggapan terhadap penggunaannya.

Tahap evaluasi (Evaluation) dilakukan melalui dua kegiatan utama, yaitu validasi oleh ahli serta uji kepuasan pengguna. Validasi bertujuan menilai kelayakan media dari sisi materi dan media, sedangkan uji kepuasan bertujuan mengukur respons pengguna terhadap media yang telah digunakan.

Instrumen penelitian berupa angket dengan skala Likert. Data kuantitatif yang terkumpul dianalisis menggunakan rumus persentase, yaitu perbandingan antara skor yang diperoleh dengan skor maksimal yang dikalikan seratus persen. Hasil persentase tersebut kemudian dikonversikan ke dalam kategori kelayakan sebagaimana disajikan pada Tabel 1, dengan tetap memperhatikan prinsip motivasi pembelajaran ARCS (Keller, 1987).

Tabel 1
Kategori Tingkat Kelayakan dan Kepuasan

N o	Rentang Persentase	Kategori
1	81% - 100%	Sangat Layak
2	61% - 80%	Layak
3	41% - 60%	Cukup Layak
4	21% - 40%	Kurang Layak
5	0% - 20%	Tidak Layak

Subjek penelitian terdiri atas 69 responden pada tahap analisis kebutuhan, dua orang ahli (ahli materi dan ahli media) pada tahap validasi, serta 80 pengguna pada tahap uji kepuasan. Dengan demikian, data yang diperoleh mencakup tahap awal pengembangan hingga tahap penggunaan produk oleh pengguna nyata.

Prosedur pengumpulan data dilakukan secara bertahap sesuai dengan alur model ADDIE. Data analisis kebutuhan dikumpulkan melalui angket daring pada tahap awal, data kelayakan diperoleh dari lembar validasi yang diisi oleh ahli, sedangkan data kepuasan dikumpulkan melalui angket yang diisi pengguna setelah menggunakan website. Penggunaan angket daring dipilih karena praktis, menjangkau responden secara luas, dan memudahkan proses rekapitulasi data.

Analisis data dilakukan dengan menghitung persentase skor pada setiap aspek, kemudian menentukan rata-rata persentase untuk memperoleh gambaran umum. Hasil perhitungan tersebut diinterpretasikan berdasarkan kategori pada Tabel 1. Aspek-aspek yang dinilai pada lembar validasi ahli materi mencakup kesesuaian dan kedalaman materi, sedangkan lembar validasi ahli media mencakup aspek tampilan, kemudahan penggunaan, dan kualitas teknis. Adapun angket kepuasan pengguna mengukur aspek kejelasan materi, kebermanfaatan, latihan/kuis, kepuasan umum, kemudahan, serta tampilan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai kebutuhan pemelajar terhadap media pembelajaran bupou dasar. Berdasarkan angket yang disebarkan

kepada 69 responden, diperoleh hasil yang menunjukkan tingginya minat terhadap media berbasis website. Rincian hasil analisis kebutuhan disajikan pada Tabel 2.

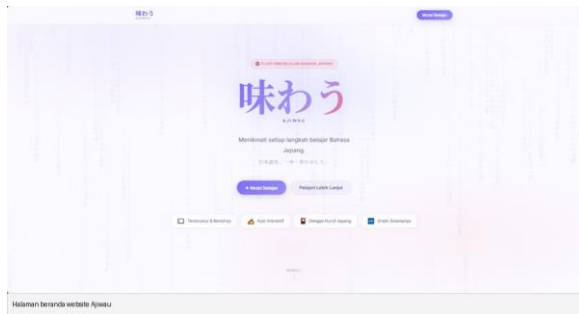
Tabel 2
Hasil Analisis Kebutuhan Pemelajar

N o	Aspek Kebutuhan	Persentase
1	Minat terhadap media berbasis website	89,13%
2	Kebutuhan fitur pencarian materi	88,70%
3	Kebutuhan akses melalui perangkat seluler	88,02%
4	Kebutuhan tampilan sederhana dan menarik	87,79%
	Rata-rata	88,41%

Data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa seluruh aspek kebutuhan memperoleh persentase di atas 87%, dengan rata-rata 88,41%. Aspek minat terhadap media berbasis website memperoleh persentase tertinggi, diikuti kebutuhan akan fitur pencarian materi dan akses melalui perangkat seluler. Temuan ini menjadi dasar penting dalam menentukan fitur utama yang harus tersedia pada website Ajiwau, yaitu kemudahan akses lintas perangkat serta navigasi materi yang efisien.

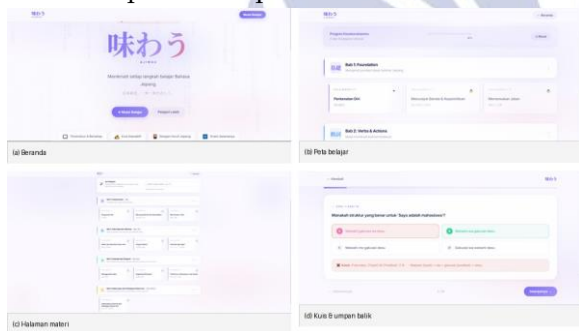
Hasil Pengembangan Produk

Produk yang dihasilkan berupa website pembelajaran bupou dasar Ajiwau yang dapat diakses melalui peramban pada komputer maupun perangkat seluler. Halaman beranda menyajikan navigasi utama menuju peta belajar, materi, dan latihan. Tampilan dirancang sederhana dan responsif agar nyaman digunakan pada berbagai ukuran layar, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1.



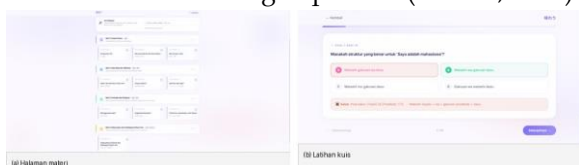
Gambar 1. Tampilan halaman beranda website Ajiwau

Website Ajiwau dilengkapi beberapa fitur utama, yaitu peta belajar yang menampilkan alur materi secara menyeluruh, halaman materi tata bahasa yang dilengkapi penjelasan dan contoh kalimat, serta latihan dan kuis interaktif yang memberikan umpan balik secara langsung. Kombinasi fitur ini dirancang untuk mendukung pembelajaran mandiri yang terarah dan menyenangkan. Tampilan beberapa fitur utama tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.



Gambar 2. Fitur utama website Ajiwau: beranda, peta belajar, materi, serta kuis dan umpan balik

Materi yang disusun dalam website Ajiwau difokuskan pada pola-pola tata bahasa Jepang tingkat dasar, seperti pola kalimat dasar, penggunaan partikel, serta perubahan bentuk kata kerja dan kata sifat. Setiap pola disajikan dengan penjelasan ringkas, contoh kalimat, romaji, dan terjemahan untuk membantu pemelajar pemula memahami konsep secara bertahap. Penyusunan materi secara berjenjang ini sejalan dengan prinsip perancangan pembelajaran ADDIE yang menekankan keselarasan antara analisis kebutuhan dan rancangan produk (Branch, 2009).



Gambar 3. Tampilan halaman materi dan latihan kuis pada website Ajiwau

Dari sisi desain antarmuka, website dirancang dengan tata letak yang bersih, navigasi yang konsisten, serta kombinasi warna yang tidak membebani perhatian pengguna. Prinsip ini mengacu pada teori beban kognitif dan pembelajaran multimedia, yang menyatakan bahwa penyajian informasi yang terstruktur dan tidak berlebihan dapat menurunkan beban kognitif ekstrinsik sehingga pemelajar lebih mudah memproses materi (Mayer, 2014; Mutlu-Bayraktar et al., 2019). Fitur peta belajar turut membantu pemelajar memahami urutan materi secara menyeluruh sebelum mempelajari setiap bagian secara terperinci.

Fitur peta belajar dirancang untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai alur materi yang akan dipelajari. Melalui fitur ini, pemelajar dapat melihat keterkaitan antartopik serta memantau perkembangan belajarnya. Penyajian materi yang terorganisasi dalam peta belajar membantu pemelajar membangun pemahaman secara bertahap, dari konsep yang sederhana menuju konsep yang lebih kompleks, sehingga proses belajar menjadi lebih terarah.

Sementara itu, fitur latihan dan kuis dirancang untuk memperkuat pemahaman melalui praktik langsung. Setiap soal dilengkapi umpan balik otomatis yang menunjukkan jawaban benar atau salah, sehingga pemelajar dapat segera mengetahui letak kesalahannya dan melakukan perbaikan. Mekanisme umpan balik langsung ini berperan penting dalam pembelajaran mandiri karena mendorong proses koreksi diri tanpa harus bergantung sepenuhnya pada kehadiran pengajar.

Hasil Uji Kelayakan

Kelayakan media dinilai oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi memberikan skor 103 dari 112 (91,96%) dan ahli media memberikan skor 125 dari 132 (94,70%). Kedua hasil tersebut termasuk dalam kategori "Sangat Layak", sebagaimana dirangkum pada Tabel 3.

Tabel 3
Hasil Uji Kelayakan oleh Ahli Materi dan Ahli Media

N o	Validator	Persenta se	Kategor i
1	Ahli Materi	91,96%	Sangat Layak
2	Ahli Media	94,70%	Sangat Layak
	Rata-rata	93,33%	Sangat Layak

Tingginya penilaian dari ahli materi menunjukkan bahwa cakupan, kedalaman, dan urutan penyajian materi bupou dasar pada website Ajiwau telah sesuai dengan kebutuhan pembelajaran tingkat pemula. Sementara itu, penilaian ahli media yang lebih tinggi (94,70%) mengindikasikan bahwa aspek tampilan, kemudahan navigasi, dan kualitas teknis website telah dirancang dengan baik. Selisih yang kecil di antara keduanya memperlihatkan adanya keseimbangan antara kualitas isi dan kualitas penyajian, yang merupakan salah satu indikator penting dari media pembelajaran yang efektif (Mayer & Fiorella, 2021).

Beberapa masukan dari validator, seperti penambahan contoh kalimat dan penyempurnaan konsistensi istilah, telah ditindaklanjuti pada tahap revisi sebelum media diimplementasikan. Proses perbaikan berdasarkan masukan ahli ini merupakan bagian dari tahap evaluasi formatif dalam model ADDIE yang bertujuan memastikan produk benar-benar layak sebelum diuji kepada pengguna.

Untuk memperoleh gambaran yang lebih rinci, hasil penilaian masing-masing ahli diuraikan berdasarkan aspek penilaian. Rincian penilaian ahli materi disajikan pada Tabel 4, sedangkan rincian penilaian ahli media disajikan pada Tabel 5.

Tabel 4
Rincian Penilaian Ahli Materi per Aspek

N o	Aspek Penilaian	Persenta se
1	Kesesuaian materi dengan tujuan	92,86%

2	Kedalaman dan keluasan materi	91,07%
3	Kebenaran konsep	92,86%
4	Kebahasaan dan keterbacaan	91,07%
	Rata-rata	91,96%

Tabel 5
Rincian Penilaian Ahli Media per Aspek

N o	Aspek Penilaian	Persenta se
1	Tampilan antarmuka	95,45%
2	Kemudahan navigasi	94,32%
3	Konsistensi desain	94,32%
4	Kualitas teknis	94,70%
	Rata-rata	94,70%

Berdasarkan Tabel 4, seluruh aspek materi memperoleh persentase di atas 91%, dengan aspek kesesuaian materi dengan tujuan dan kebenaran konsep sebagai yang tertinggi (92,86%). Hal ini menegaskan bahwa materi yang disajikan tidak hanya sesuai dengan tujuan pembelajaran, tetapi juga akurat secara konsep. Sementara itu, Tabel 5 menunjukkan bahwa aspek tampilan antarmuka memperoleh penilaian tertinggi dari ahli media (95,45%), yang mengindikasikan bahwa desain visual website telah dirancang dengan baik dan nyaman digunakan oleh pengguna.

Hasil Uji Kepuasan Pengguna

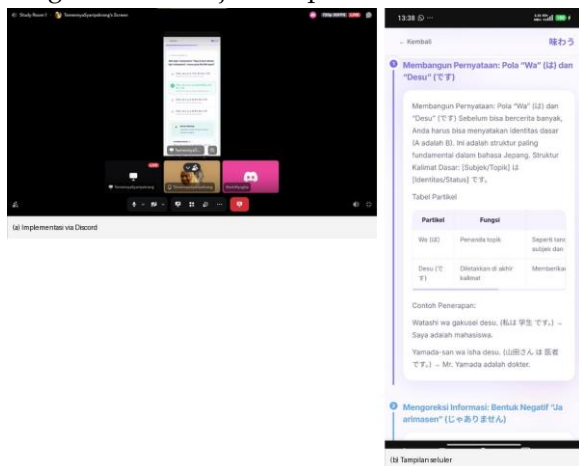
Uji kepuasan dilakukan terhadap 80 pengguna yang tergabung dalam komunitas Discord. Hasil menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi pada seluruh aspek, dengan rata-rata di atas 84%. Aspek kejelasan materi memperoleh persentase tertinggi (86,06%), sedangkan aspek tampilan memperoleh persentase terendah (84,63%) meskipun tetap berada pada kategori tinggi. Rincian hasil disajikan pada Tabel 6.

Tabel 6
Hasil Uji Kepuasan Pengguna Website Ajiwau

N o	Aspek	Persentas e
1	Kejelasan materi	86,06%
2	Kebermanfaatan	85,81%

3	Latihan/kuis	85,75%
4	Kepuasan umum	85,56%
5	Kemudahan	84,88%
6	Tampilan	84,63%

Implementasi media dilakukan melalui komunitas Discord sehingga pengguna dapat mengakses website serta memberikan umpan balik secara langsung. Website juga dapat diakses dengan baik melalui perangkat seluler, sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 4.



Gambar 4. Implementasi melalui komunitas Discord dan tampilan pada perangkat seluler

Pembahasan

Hasil uji kepuasan memperlihatkan pola yang menarik untuk dicermati. Aspek yang berkaitan langsung dengan isi pembelajaran, yaitu kejelasan materi (86,06%) dan kebermanfaatan (85,81%), memperoleh persentase tertinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pengguna merasakan manfaat nyata dari materi yang disajikan dan menilai penyampaiannya mudah dipahami. Aspek latihan/kuis (85,75%) yang juga tinggi memperkuat temuan bahwa umpan balik langsung pada latihan interaktif berperan penting dalam menjaga keterlibatan pemelajar, sebagaimana ditekankan dalam prinsip keterlibatan pembelajaran daring (Martin & Bolliger, 2022).

Sementara itu, aspek kemudahan (84,88%) dan tampilan (84,63%) memperoleh persentase yang sedikit lebih rendah, meskipun tetap berada pada kategori tinggi. Hal ini mengindikasikan adanya peluang penyempurnaan pada sisi pengalaman pengguna, misalnya optimasi tampilan pada layar berukuran kecil serta penambahan elemen visual

pendukung yang lebih variatif. Temuan ini konsisten dengan teori beban kognitif, di mana kenyamanan visual dan kemudahan interaksi turut memengaruhi efektivitas pembelajaran (Mutlu-Bayraktar et al., 2019).

Apabila dikaitkan dengan model motivasi ARCS (Keller, 1987), tingginya skor pada aspek kejelasan materi dan kebermanfaatan mencerminkan terpenuhinya unsur Relevance dan Satisfaction, sedangkan adanya latihan interaktif dengan umpan balik langsung mendukung unsur Confidence. Dengan demikian, website Ajiwau tidak hanya layak secara teknis, tetapi juga mampu menumbuhkan motivasi belajar pengguna.

Secara keseluruhan, hasil uji kelayakan dan kepuasan menunjukkan bahwa website Ajiwau layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran bunpou dasar. Konsistensi antara hasil validasi ahli yang berkategori "Sangat Layak" dan hasil uji kepuasan pengguna yang seluruhnya berada di atas 84% memperkuat keyakinan bahwa media ini telah memenuhi kebutuhan pengguna baik dari sisi isi maupun penyajian. Hasil ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis website dan multimedia interaktif mampu meningkatkan motivasi serta hasil belajar (Alqurni, 2023; Karnawati & Istianingrum, 2021; Mardani & Sadyana, 2022; Rifai et al., 2020; Sutiyarti et al., 2019).

Keunggulan utama website Ajiwau terletak pada aksesibilitasnya yang ramah perangkat seluler serta penyajian materi yang terstruktur melalui peta belajar. Dengan demikian, media ini tidak hanya berfungsi sebagai sumber materi, tetapi juga sebagai sarana pembelajaran mandiri yang dapat digunakan kapan saja dan di mana saja, sesuai dengan kebutuhan pemelajar bahasa Jepang masa kini. Meskipun demikian, penelitian ini memiliki keterbatasan, yaitu belum mengukur secara langsung dampak penggunaan media terhadap peningkatan hasil belajar, sehingga diperlukan kajian lanjutan untuk menguji aspek tersebut.

Apabila dibandingkan dengan penelitian terdahulu, hasil penelitian ini memperkuat temuan Alqurni (2023) serta Rifai et al. (2020) yang menyatakan bahwa media pembelajaran berbasis

web efektif dalam meningkatkan hasil dan keterlibatan belajar. Tingginya skor kelayakan dan kepuasan pada website Ajiwau menunjukkan pola yang serupa, yaitu bahwa media berbasis web mampu diterima dengan baik oleh pengguna sebagai sarana belajar.

Selain itu, penelitian Karnawati dan Istianingrum (2021) menekankan peran media berbasis website dalam meningkatkan motivasi belajar. Temuan pada website Ajiwau, khususnya tingginya aspek kebermanfaatan dan kejelasan materi, mendukung pandangan tersebut. Sementara itu, penelitian Mardani dan Sadyana (2022) serta Sutiyarti et al. (2019) yang mengembangkan media bahasa Jepang berbasis multimedia dan aplikasi menunjukkan bahwa integrasi unsur multimedia dan interaktivitas berkontribusi terhadap kualitas media; hal ini sejalan dengan keberadaan fitur kuis interaktif pada Ajiwau.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memberikan kontribusi terhadap kajian pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang, khususnya pada ranah bupou dasar berbasis website. Secara praktis, website Ajiwau dapat dimanfaatkan oleh pemelajar sebagai sarana belajar mandiri maupun oleh pengajar sebagai media pendukung pembelajaran di kelas. Dengan demikian, media ini berpotensi memperkaya pilihan sumber belajar tata bahasa Jepang yang mudah diakses dan sesuai dengan kebutuhan pemelajar masa kini.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan ini berhasil menghasilkan media pembelajaran bupou dasar berbasis website bernama Ajiwau yang dikembangkan menggunakan model ADDIE. Produk dibangun dengan teknologi HTML5, Tailwind CSS, dan JavaScript serta dipublikasikan pada domain ajiwau.me, dan dilengkapi fitur peta belajar, materi tata bahasa, serta latihan dan kuis interaktif yang memberikan umpan balik secara langsung.

Dari sisi kelayakan, media ini memperoleh penilaian ahli materi sebesar 91,96% dan ahli

media sebesar 94,70%, yang keduanya termasuk dalam kategori "Sangat Layak". Dari sisi kepuasan pengguna, seluruh aspek memperoleh persentase di atas 84% dengan aspek kejelasan materi sebagai yang tertinggi (86,06%). Dengan demikian, website Ajiwau dinyatakan layak dan dapat diterima dengan baik sebagai media pembelajaran tata bahasa Jepang dasar, baik dari sisi isi maupun penyajian.

Saran

Berdasarkan temuan penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat dipertimbangkan. Pertama, penelitian selanjutnya disarankan untuk menguji efektivitas media terhadap peningkatan hasil belajar bupou secara langsung, misalnya melalui desain eksperimen dengan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Kedua, cakupan materi dapat diperluas ke tingkat yang lebih tinggi serta dilengkapi fitur tambahan seperti pelafalan audio dan latihan adaptif yang menyesuaikan tingkat kemampuan pengguna. Ketiga, penyempurnaan pada aspek tampilan dan kemudahan penggunaan, khususnya pada perangkat seluler, perlu terus dilakukan agar pengalaman belajar pengguna semakin optimal. Keempat, pemanfaatan media disarankan diintegrasikan dengan pembelajaran di kelas agar fungsinya sebagai pendukung pembelajaran semakin maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Alqurni, J. S. (2023). The effectiveness of web-based learning media in improving students' learning outcomes. *Jurnal Teknologi Pendidikan*.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer.
- Karnawati, & Istianingrum, R. (2021). Pengembangan media pembelajaran berbasis website untuk meningkatkan motivasi belajar. *Jurnal Pendidikan*.
- Keller, J. M. (1987). Development and use of the ARCS model of instructional design. *Journal of Instructional Development*, 10(3), 2-10.
- Mardani, N. K., & Sadyana, I. W. (2022). Pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis multimedia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Jepang*.

- Martin, F., & Bolliger, D. U. (2022). Engagement matters: Student perceptions on the importance of engagement strategies in the online learning environment. *Online Learning*, 26(1).
- Mayer, R. E. (2014). *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed.). Cambridge University Press.
- Mayer, R. E., & Fiorella, L. (2021). *Principles for reducing extraneous processing in multimedia learning*. Cambridge University Press.
- Mutlu-Bayraktar, D., Cosgun, V., & Altan, T. (2019). Cognitive load in multimedia learning environments: A systematic review. *Computers & Education*, 141.
- Rifai, A., dkk. (2020). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis web. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*.
- Sutiyarti, U., dkk. (2019). Pengembangan media pembelajaran bahasa Jepang berbasis aplikasi. *Jurnal ASA*.

