

PENGEMBANGAN MOBILE LEARNING MATERI IDENTITAS DIRI MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG UNTUK SISWA KELAS XI SMA NEGERI 22 SURABAYA

Fadel Mumtaaza Ongkowitzjo¹

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Fadelmumtaaza@gmail.com

Dr. Andi Mariono, M.Pd

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Berdasarkan hasil analisis masalah di SMA Negeri 22 Surabaya, ditemukan kesenjangan pada pembelajaran bahasa Jepang. Ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran bahasa Jepang masih sangat minim, hal ini didasarkan oleh data bahwa hanya 30% siswa yang tuntas belajar. Siswa cenderung kurang termotivasi dalam belajar karena dirasa sulit dan disampaikan secara monoton, sehingga tujuan belajar sulit tercapai. Pemanfaatan media juga hanya terbatas pada buku ajar, sehingga metode pembelajaran yang disampaikan kurang variatif dan menarik.

Tujuan penelitian pengembangan ini untuk mengembangkan produk media *mobile learning* yang layak dan efektif digunakan untuk materi identitas diri pada mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 22 Surabaya. Pengembangan dilakukan secara prosedural dan sistematis menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implementation and Evaluate*). Subjek penelitian adalah siswa kelas XI di SMA Negeri 22 Surabaya yang menempuh pelajaran bahasa Jepang, subjek dibagi menjadi 2 kelas yakni kelas kontrol dan eksperimen. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Data kualitatif diperoleh melalui review dari para ahli pada kuesioner terkait kelayakan media yang dikembangkan, data kuantitatif diperoleh melalui kuesioner dan uji tes yang diberikan peserta didik dan ahli guna memperoleh penilaian terhadap kelayakan media. Analisa data hasil tes diolah menggunakan uji-t guna membandingkan pengaruh pemanfaatan media pada proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil analisis data terkait kelayakan media melalui review dengan ahli terkait, didapatkan persentase sebagai berikut: 100% layak pada RPP, 100% layak pada materi, dan 100% layak pada media yang dikembangkan. Hal ini dapat disimpulkan bahwa keseluruhan media yang dikembangkan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran. Data kuantitatif diperoleh melalui uji tes pada dua kelas melalui *pre-test* dan *post-test*, dengan $db = (N_1+N_2)-2 = 68$, dan taraf signifikansi 5% diperoleh $t_{tabel} 1,670$. Pada uji $t_{pre-test}$ yang dilakukan pada dua kelas diperoleh hasil $t_{hitung} = 0,593 < t_{tabel} (1,670)$, dapat disimpulkan bahwa pada *pre-test* kedua kelas tidak memiliki beda signifikan. Pada uji $t_{post-test}$ yang dilakukan pada dua kelas diperoleh hasil $t_{hitung} = 12,431 > t_{tabel} (1,670)$, hasil ini dapat disimpulkan terdapat beda signifikan antara kelas kontrol dan kelas eksperimen, sehingga media *mobile learning* efektif digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, *Mobile Learning*, ADDIE

Abstract

Based on the results of the analysis of problems in SMA Negeri 22 Surabaya, found gaps in Japanese language learning. Completeness of student learning in Japanese subjects is still very minimal, this is based on data that only 30% of students can reach minimum standard. Students tend to be less motivated in learning because it is difficult and delivered monotonously, so learning goals are difficult to achieve. The use of media is also limited to textbooks, so the learning methods delivered are less varied and interesting.

The purpose of this development research is to develop mobile learning media products that are feasible and effectively used for self-identification material in Japanese subjects at SMA Negeri 22 Surabaya. Development is carried out procedurally and systematically using the ADDIE model (*Analyze, Design, Develop, Implementation and Evaluate*). The research subjects were students of class XI at SMA Negeri 22 Surabaya who took Japanese lessons, the subjects were divided into 2 classes, control and experiment classes. The type of data used in this study is quantitative and qualitative data. Qualitative data were obtained through the review of experts on the questionnaire related to the feasibility of the media being developed, quantitative data obtained through questionnaires and tests provided by students and experts in order to obtain an assessment of the

feasibility of the media. Data analysis of test results is processed using t-test to compare the effect of media use on the learning process. Based on the results of data analysis related to the feasibility of the media through a review with relevant experts, obtained the following percentages: 100% feasible in RPP, 100% worthy of material, and 100% worthy of developed media. It can be concluded that the entire media developed is suitable for use in the learning process. Quantitative data were obtained through tests in two classes through pre-test and post-test, with $db = (N_1 + N_2) - 2 = 68$, and a 5% significance level was obtained for t table 1,670. In the t-test pre-test conducted in the two classes obtained the results of $t_{count} = 0.593 < t_{table} (1.670)$, it can be concluded that the pre-test of the two classes did not have a significant difference. In the post-test t test conducted in two classes, the results of $t_{count} = 12,431 > t_{table} (1,670)$, these results can be concluded that there are significant differences between the control class and the experimental class, so that the mobile learning media is effectively used in the learning process.

Keywords: Development, Mobile learning, ADDIE

PENDAHULUAN

Komunikasi dan bahasa adalah salah satu komponen penting dalam kehidupan manusia. Dalam sejarah manusia sebagai makhluk sosial, peran komunikasi dan bahasa tidak dapat dipisahkan dalam setiap elemen kehidupannya. Sejarah peradaban sains tentang manusia memiliki catatan panjang mengenai kemampuan komunikasi dan berbahasa, manusia dalam sejarah bukan hanya disebut sebagai *homo sapiens* karena mereka terus mengolah pikiran dalam setiap menentukan kebijakan atas dirinya sendiri, tetapi juga disebut sebagai *homo symbolicum* atau makhluk simbolik yang memulai peradaban dengan menciptakan simbol-simbol khusus sebagai media untuk berkomunikasi. Salah satu bentuk dari simbol yang diciptakan adalah bahasa, bahasa diciptakan untuk menkonkritkan sesuatu yang abstrak dalam proses komunikasi. Kemampuan berbahasa ini juga menjadi sangat penting khususnya dalam proses pendidikan, pendidikan dapat berlangsung secara baik apabila proses komunikasi antara peserta didik dan pendidik dapat terjadi tanpa adanya hambatan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMA Negeri 22 Surabaya pada tanggal 11 Januari 2019, alokasi waktu untuk kelas XI untuk mata pelajaran peminatan bahasa Jepang adalah 3 jam pelajaran untuk satu minggu sedangkan alokasi waktu berdasarkan silabus yang diterapkan terdapat 16 materi pokok yang harus ditempuh dalam satu semester, ini berarti alokasi waktu pelajaran per materi pokok hanya 3 jam pelajaran yang disetarakan dari perbedaan masing-masing bobot materi. Alokasi waktu yang terbatas ini menjadi hambatan tersendiri bagi siswa untuk mempelajari bahasa asing khususnya bahasa Jepang dimana untuk kosakata dan huruf sangat berbeda dari alphabet yang umum dikenal oleh siswa. Melalui observasi pelaksanaan pembelajaran dan analisa rencana pelaksanaan pembelajaran didapatkan penyebab daripada kesulitan belajar yang dihadapi

oleh siswa kurang variatifnya metode pembelajaran dan penggunaan media belajar yang sangat minim, hal ini berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang maksimal sesuai dengan data yang didapat bahwa kurang lebih siswa yang tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan mencapai 70%.

Pemanfaatan teknologi *mobile learning* menjadi sesuai dengan kebutuhan terkait pengetahuan baru siswa, interaktivitas, visual grafis yang dapat mengkonkritkan materi ajar, unsur audio yang memberikan pengalaman lebih autentik kepada peserta didik terhadap bagaimana cara *spelling* terkait kosakata secara baik dan benar, dan media *on the go* yang dapat diakses kapan saja sehingga peserta didik lebih mudah memahami materi, dalam konteks ini pengembang melihat adanya kebutuhan untuk pengembangan *mobile learning* sehingga pembelajaran yang berlangsung bukan hanya terbatas pada ruang kelas secara klasikal tetapi juga bisa dilakukan pembelajaran mandiri sehingga siswa dapat tetap mengikuti proses pembelajaran meski tanpa adanya tatap muka di kelas. Dalam pengembangan media *mobile learning* akan diposisikan sebagai komplemen dalam pembelajaran, dimana media digunakan sebagai alat bantu tambahan diluar sumber belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

Media secara umum didefinisikan oleh Asosiasi Pendidikan Nasional dalam Kristanto (2010) sebagai segala benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca, maupun dibicarakan beserta instrumen pendukung yang digunakan pada kegiatan tersebut. Definisi lain juga diutarakan oleh Newby dalam Kristanto (2011) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat membawa pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. definisi ini juga didukung oleh pernyataan Scharmm dalam Kristanto (2016) bahwa media pembelajaran

Pengembangan Mobile Learning Bahasa Jepang

merupakan “Teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pendidikan”. Pemanfaatan media pembelajaran juga diutarakan oleh Kristanto (2016: 4) bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyalurkan pesan sehingga mampu merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan peserta didik dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. kajian lain terkait definisi media juga dikutip dalam Kristanto (2019: 2) “Media can defined from its technology, symbol systems and processing capabilities. The characteristics of the most prominent medium are the technology, the mechanical and electrical aspects that determine its function, and in certain cases concerning other physical forms and appearance”

Pemanfaatan multimedia dalam *mobile learning* ditujukan untuk menyajikan informasi, memaparkan konsep-konsep yang rumit menjadi lebih sederhana dan menarik, hal ini didukung oleh pernyataan Kember, 1997 (Ally, 2009) yang menyatakan bahwa teknologi *mobile learning* mendukung pemanfaatan program multimedia, baik secara konten, maupun strategi pembelajarannya. *Mobile learning* cocok untuk digunakan dalam sebagai komplemen pendukung dalam proses pembelajaran, mengingat *smartphone* pada saat ini bukan hal yang asing bagi siswa, sehingga aksesibilitas lebih mudah, terlebih berdasarkan wawancara tidak terstruktur seluruh siswa di kelas XI SMA Negeri 22 memiliki *smartphone*.

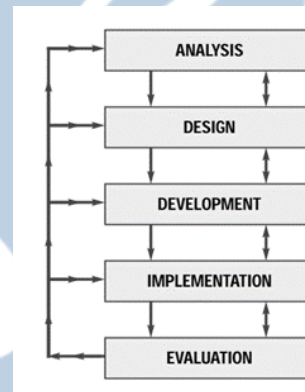
Penggunaan unsur animasi dan audio dalam multimedia juga dapat digunakan untuk merangsang dan memotivasi kegiatan belajar siswa serta mengatasi keterampilan membaca dan penguasaan bahasa siswa yang kurang (Andi Kristanto, 2016). Penggunaan simbol visual grafis dapat digunakan untuk mengkonkritkan hal-hal yang abstrak melalui tampilan visual sehingga dapat lebih mudah dipahami. Pemanfaatan *mobile learning* menurut Benford, 2005 (Ryu & Parsons, 2009) dapat meningkatkan minat siswa dalam terhadap proses pembelajaran. *Mobile learning* juga menjadi solusi dalam keterbatasan ruang dan waktu pembelajaran, siswa dapat menggunakan media secara mandiri berdasarkan prinsip individu dan terdapat *self-pasing* untuk mengukur kemampuan peserta didik. Pengembangan multimedia yang dipilih adalah model *tutorial*, model ini dipilih karena sesuai dengan karakteristik materi identitas diri sebagai materi dasar dan memiliki keterkaitan dengan materi selanjutnya, model *tutorial* juga mendukung strategi pembelajaran mandiri dimana peran guru digantikan oleh *standalone media* untuk mengakomodasi pembelajaran secara mandiri oleh peserta didik.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, diperlukan pengembangan *mobile learning* yang layak dan efektif digunakan untuk materi identitas diri pada mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 22 Surabaya.

METODE

Dalam pengembangan *mobile learning*, pengembang memilih metode pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Develop, Implementation dan Evaluate), metode ini dipilih karena memiliki prosedur yang sistematis dan saling terkait antar setiap tahapan pengembangannya.

Dalam Suryani, dkk (2018) menjelaskan bahwa model pengembangan ADDIE meliputi 5 tahapan yakni (1) tahap analisis, (2) tahap desain produk, (3) tahap pengembangan produk, (4) tahap implementasi produk, (5) tahap evaluasi. Keterkaitan antar tahapan dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Tahap Pengembangan Model ADDIE (Suryani dkk, 2018)

Pada penelitian pengembangan ini, subjek uji coba yang digunakan adalah peserta didik kelas XI yang menempuh mata pelajaran minat bahasa Jepang, peserta didik terdistribusi dalam 2 kelas dengan jumlah yang sama yakni 35 siswa. 2 kelas yang digunakan yakni adalah 1 kelas kontrol, yaitu kelas yang tidak diberi perlakuan (tidak menggunakan media) dan 1 kelas eksperimen, yakni kelas yang diberi perlakuan (menggunakan media). Desain penelitian menggunakan Quasi nonquivalent.

Jenis data pada penelitian pengembangan ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui masukan, saran, dan tanggapan dari para ahli terhadap produk yang dikembangkan terkait dengan media *mobile learning* yakni materi, RPP, media dan bahan penyerta. Data kuantitatif diperoleh melalui hasil analisa terhadap penilaian kuantitatif para ahli terhadap produk yang

Pengembangan Mobile Learning Bahasa Jepang

dikembangkan, uji coba media secara perorangan, kelompok kecil dan kelompok besar.

Dalam penelitian pengembangan ini metode pengumpulan data yang digunakan melalui wawancara, instrumen angket tertulis, dan uji tes. Instrumen pengumpul data yang digunakan menggunakan skala ukur Guttman dengan Skala Guttman memberikan dua pilihan jawaban yaitu "setuju" atau "tidak setuju".

Berikut skala pengukurannya:

A = skor 1 untuk jawaban setuju

B = skor 0 untuk jawaban tidak setuju

Hasil validasi produk pada ahli RPP, materi, media dan bahan penyerta di analisis dan diolah menggunakan teknik perhitungan Gurrman. Perhitungan setiap aspek pada variabel secara keseluruhan yang kemudian menjadi penilaian terhadap produk yang dikembangkan, berikut adalah rumus yang digunakan:

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

(Arikunto, 2013)

Keterangan:

P = Presentase

f = Frekwensi dari setiap jawaban yang sudah menjadi pilihan responden

N = Jumlah responden

Hasil persentase yang telah dihitung akan dikategorikan dalam beberapa kriteria penilaian yang telah ditentukan, berikut adalah kriteria penilaian yang digunakan menurut Arikunto (2013):

Tingkat Pencapaian	Keterangan
81-100	Sangat Baik
61-80	Baik
41-60	Kurang Baik
21-40	Tidak Baik
0-20	Sangat tidak Baik

Hasil data yang diperoleh pada uji tes kemudian akan diolah menggunakan rumus statistik uji-t untuk membandingkan mean pada kedua kelas. Berikut adalah rumus uji-t yang digunakan menurut Arikunto (2013):

$$t = \frac{M_x - M_y}{\sqrt{\left(\frac{\sum x^2}{N_x} + \frac{\sum y^2}{N_y}\right)\left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan :

M = nilai rata-rata hasil per kelompok

N = banyaknya subjek

x = deviasi setiap x_2 dan x_1

y = deviasi setiap nilai y_2 dan y_1

dengan nilai,

$\sum x^2$ dapat diperoleh dari $\sum X^2 - (\sum x)^2/N$ dan

$\sum y^2$ dapat diperoleh dari $\sum Y^2 - (\sum y)^2/N$

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis

Analisis kinerja dilakukan untuk menghasilkan pernyataan yang berkaitan dengan permasalahan yang ada guna mengidentifikasi penyebab, dan mencari solusi dari kesenjangan yang ada (Branch, 2000). Analisis kinerja dilakukan untuk mengidentifikasi kesenjangan atau gap yang ada antara kondisi ideal dengan kondisi riil pada proses pembelajaran. Analisis dilakukan pada tanggal 11 Januari 2019 dengan metode wawancara tertulis dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 22 Surabaya, yakni ibu Dra. Yati Rohayati, dan 2 siswa yang secara acak dipilih untuk memberikan informasi terkait dengan permasalahan dan hambatan yang ada dalam proses pembelajaran. berikut adalah hasil keterangan yang diperoleh dari wawancara:

a. Kondisi Nyata

1. Kondisi dan perhatian siswa yang kurang menyebabkan motivasi belajar siswa kurang.
2. Keterbatasan pemanfaatan media untuk proses pembelajaran, media dan sumber belajar yang digunakan hanya sebatas buku kira-kira dan sakura.
3. Kurang adanya pelibatan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran.
4. Alokasi waktu pembelajaran yang kurang untuk mata pelajaran bahasa Jepang, hal ini disebabkan karena kebendaharaan bahasa yang sangat berbeda dengan bahasa Indonesia

b. Kondisi Ideal

1. Perhatian dan motivasi siswa terhadap mata pelajaran bahasa Jepang baik.
2. Pemanfaatan media yang variatif guna mendukung kegiatan pembelajaran yang efektif sesuai dengan kompetensi dan tujuan masing-masing pembelajaran.
3. Terdapat pelibatan peran aktif siswa dalam proses pembelajaran, sehingga siswa mendapat pengalaman autentik terhadap materi yang diberikan.
4. pembelajaran secara mandiri untuk Adanya solusi lain guna mendukung mengatasi keterbatasan alokasi waktu.

Dari hasil kesimpulan tersebut dapat diketahui adanya kesenjangan dalam proses pembelajaran. Pengembang melihat adanya kebutuhan untuk pengembangan media yang dapat digunakan secara mandiri guna mengatasi keterbatasan alokasi waktu yang ada, dan juga media interaktif yang dapat melibatkan peran aktif

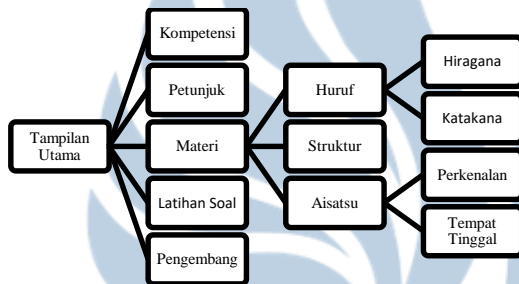
Pengembangan Mobile Learning Bahasa Jepang

siswa guna mengumpulkan kembali perhatian siswa dalam proses pembelajaran, untuk itu pengembang mengembangkan media *mobile learning*.

2. Tahap Desain

Pada tahap ini pengembang membuat desain rancangan terhadap produk yang akan dikembangkan. Desain ini nantinya akan dijadikan pedoman pada tahap pengembangan, tahapan ini melingkupi:

1. Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
2. Mengumpulkan sumber-sumber yang berkaitan dengan materi
3. Merancang garis besar isi materi (GBIM)
4. Merancang garis besar isi program (GBIP), berikut adalah flowchart program yang dikembangkan:



Flowchart Mobile Learning

3. Tahap Pengembangan

Pada tahap ini pengembang melakukan proses penerjemahan rancangan desain yang telah dibuat untuk diolah menjadi media. Berikut adalah tahap yang dilalui

1. Tahap produksi

Pada tahap ini pengembang memproduksi media jadi sesuai dengan desain rancangan produk yang telah dibuat. *Mobile learning* diproduksi secara mandiri menggunakan software adobe photoshop, adobe flash, adobe illustrator, dan adobe audition.

2. Validasi oleh tim ahli

Tahap selanjutnya yang dilakukan oleh pengembang adalah melakukan validasi produk kepada tim ahli, dalam hal ini tim ahli yang turut serta dalam proses validasi yakni satu ahli desain pembelajaran, 1 ahli materi, dua ahli media dan bahan penyerta. Tim ahli dipilih berdasarkan pengalaman dan kompetensi pada masing-masing bidangnya untuk menilai produk.

3. Revisi produk

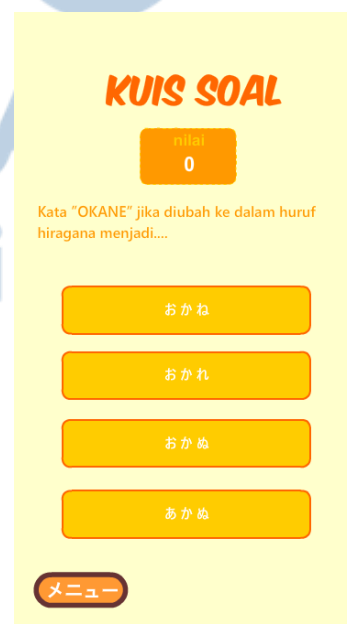
Melalui proses validasi, pengembang mendapatkan saran dan masukan guna pengembangan lanjutan media *mobile learning*. Saran dan masukan diberikan oleh beberapa ahli terkait dengan masing-masing produk yang divalidasi. Berikut adalah media *mobile learning* setelah melewati proses revisi



Tampilan awal mobile learning



Tampilan materi mobile learning



Tampilan menu latihan



Tampilan bahan penyerta

4. Uji validitas dan reliabilitas

Setelah proses validasi, dilakukan uji validitas dan reliabilitas terhadap instrumen soal *pre-test* dan *post-test*, hal ini ditujukan untuk menguji kualitas soal sehingga dapat mengungkap variabel yang menjadi tujuan yakni hasil belajar siswa. Uji validitas butir soal diolah dengan menggunakan rumus korelasi poin biserial yang kemudian akan dibandingkan dengan $r_{tabel} = 0,4438$. Uji validitas dilakukan dengan pemberian butir soal sebanyak 20 soal, dan subjek yang digunakan adalah 20 orang peserta didik dari kelas XII SMA Negeri 22 Surabaya yang telah menempuh materi identitas diri. Apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka butir soal dapat dinyatakan valid. Setelah seluruh butir soal valid kemudian data yang diperoleh diuji reliabilitas menggunakan rumus belah dua (ganjil genap) yang kemudian diolah menggunakan rumus *Spearman-Brown*. Diperoleh $r_{hitung} < r_{tabel}$ yakni $1,010 < 0,4438$. Dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen soal yang digunakan reliabel dan bisa digunakan sebagai instrumen *pre-test* dan *post-test*.

4. Tahap Implementasi

Setelah melalui tahapan produksi dan media dinyatakan oleh tim ahli layak untuk digunakan, maka tahapan selanjutnya adalah pengembang menerapkan uji coba media pada siswa. Tahap ini bertujuan untuk mendapatkan respon pengguna yakni siswa terhadap media *mobile learning* yang dikembangkan. Tahap ini melalui uji coba perorangan yakni dengan sampel 2 peserta didik yang dipilih secara *random* dengan kriteria berkemampuan kognitif tinggi dan rendah. Kemudian kelompok kecil dengan sampel 9 siswa, dan uji coba terakhir yakni pada kelompok besar dilakukan pada 1 kelas dengan jumlah siswa sebanyak 35 siswa.



Tahap Uji Coba Media

5. Tahap Evaluasi

Evaluasi produk media dilakukan melalui dua tahapan, yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan pada setiap tahap pengembangan dimulai dari desain hingga produk media, evaluasi formatif dilakukan melalui proses validasi hingga uji coba untuk melihat kelayakan media. Evaluasi sumatif dilakukan dengan menerapkan media pada proses pembelajaran dengan memberikan *pre-test* dan *post-test* berisikan soal terkait dengan materi identitas diri kepada peserta didik.

PENUTUP Simpulan

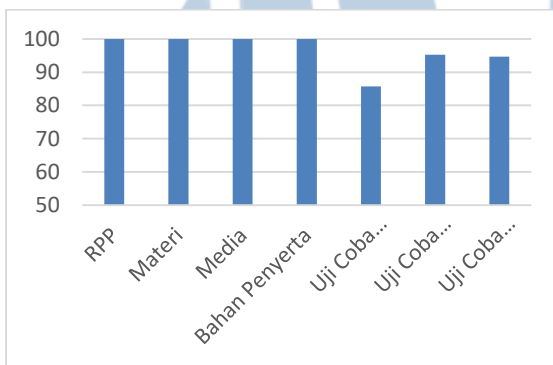
Penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa media *mobile learning* untuk materi identitas diri pada mata pelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 22 Surabaya. Tujuan daripada pengembangan ini adalah mendapatkan media yang layak dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. berikut adalah pembahasan hasil data yang diperoleh:

1. Data yang diperoleh dari uji kelayakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) oleh ahli desain pembelajaran mendapat penilaian dengan persentase sebesar 100%. Penilaian ini masuk pada kategori sangat baik, sehingga Rencana Pelaksanaan Pembelajaran layak untuk digunakan.
2. Data yang diperoleh dari uji kelayakan materi oleh ahli materi mendapat penilaian dengan persentase sebesar 100%. Penilaian ini masuk pada kategori sangat baik, sehingga materi yang dikembangkan layak untuk digunakan.
3. Data yang diperoleh dari uji kelayakan media oleh 2 ahli desain pembelajaran mendapat penilaian dengan persentase sama besar yakni 100%. Penilaian ini masuk pada kategori sangat baik, sehingga media yang dikembangkan layak untuk digunakan.

Pengembangan Mobile Learning Bahasa Jepang

4. Data yang diperoleh dari uji kelayakan bahan penyerta oleh 2 ahli media mendapat penilaian dengan persentase sama besar yakni 100%. Penilaian ini masuk pada kategori sangat baik, sehingga bahan penyerta yang dikembangkan layak untuk digunakan.
5. Data yang diperoleh dari uji coba media secara langsung kepada siswa melalui 3 tahapan didapatkan hasil 85,71% pada uji coba perorangan, 95,23% pada uji coba kelompok kecil, dan 94,69% pada uji coba kelompok besar. Keseluruhan hasil masuk pada kategori penilaian sangat baik sehingga media *mobile learning* yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil Penelitian Kelayakan Media



Gambar Hasil Kelayakan *Mobile Learning*

1. Hasil uji normalitas *pre-test* kelas kontrol menunjukkan hasil sebesar 9,59617, hasil ini menunjukkan *chi hitung* < *chi tabel* sehingga distribusi data dikatakan normal.
2. Hasil uji normalitas *pre-test* kelas eksperimen menunjukkan hasil sebesar 8,03059, hasil ini menunjukkan *chi hitung* < *chi tabel* sehingga distribusi data dikatakan normal.
3. Hasil uji normalitas *post-test* kelas kontrol menunjukkan hasil sebesar 9,985808, hasil ini menunjukkan *chi hitung* < *chi tabel* sehingga distribusi data dikatakan normal.
4. Hasil uji normalitas *post-test* kelas eksperimen menunjukkan hasil sebesar 10,98001, hasil ini menunjukkan *chi hitung* < *chi tabel* sehingga distribusi data dikatakan normal.
5. Hasil uji t diolah dengan $db = (N_1 + N_2) - 2 = 68$, dan taraf signifikan 5% diperoleh t tabel 1,670. Pada uji t *pre-test* yang dilakukan pada kelas kontrol dan eksperimen diperoleh hasil $t_{hitung} = 0,593 < t_{tabel} (1,670)$, dapat disimpulkan bahwa pada *pre-test* kedua kelas tidak memiliki beda signifikan. Pada uji t *post-test* yang dilakukan pada kelas

kontrol dan eksperimen diperoleh hasil $t_{hitung} = 12,431 > t_{tabel} (1,670)$. Hal ini dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *mobile learning* dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar.

B. Saran

1. Saran Pemanfaatan

Media dapat dimanfaatkan secara praktis oleh guru dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 22 Surabaya, diharapkan guru dan peserta didik membaca terlebih dahulu bahan penyerta media sehingga dapat mengetahui petunjuk penggunaan, tujuan pengembangan, dan pemanfaatan media secara baik dan benar.

2. Saran Penyebaran

Pengembangan media *mobile learning* ditujukan khusus untuk dimanfaatkan pada proses pembelajaran bagi siswa kelas XI di SMA Negeri 22 Surabaya. Apabila media *mobile learning* digunakan untuk sekolah lain, perlu adanya analisis lebih mendalam kembali, utamanya terkait dengan karakteristik siswa, sarana dan prasarana hingga penerapan kurikulum yang ada.

3. Saran Pengembangan Lanjutan

Pengembangan media lanjutan terkait dengan mata pelajaran bahasa Jepang, diharapkan lebih memperluas kembali referensi-referensi yang digunakan yang disesuaikan dengan kurikulum yang diterapkan. Pengembangan media juga hendaknya melalui proses prosedural yang benar sehingga kualitas dari hasil pengembangan juga terjaga secara baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ally, M. (2009). *Mobile Learning: Transforming the Delivery of Education and Training*. Edmonton: AU Press.
- Amirullah, G., & Susilo. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif pada Konsep Monera Berbasis Smartphone Android. *Wacana Akademika Volume 2*, 38-47.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, A. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Astuti, I. A., Sumarni, R. A., & Saraswati, D. L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Fisika Mobile Learning berbasis Android. *JPPPF*, 57-62.

Pengembangan Mobile Learning Bahasa Jepang

- Azmi, M. (2015). Pengembangan Mobile Learning sebagai Alternatif Media Pembelajaran di Masa Depan. *Jurnal FKIP UNS*.
- Dalyono, M. (2015). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmawan, D. (2013). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Foundation, J. (2017). *Nihongo Kirakira*. Jakarta: Erlangga.
- Goh, T. T. (2010). *Multiplatform E-Learning System and Tehcnologies: Mobile Devices for Ubiquitous ICT-Based Education*. Hershey: Information Science Reference.
- Hamalik, O. (1994). *Media Pendidikan*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Januszewski, A., & Molenda, M. (2008). *Educational Technology: A Definition with Commentary*. New York: Lawrence Erlbaum Associates Taylor & Francis Group.
- Kristanto, Andi. 2010. "Pengembangan Media Komputer Pembelajaran Multimedia Mata Pelajaran Fisika Pokok Bahasan Sistem Tata Surya bagi Siswa Kelas 2 Semester I di SMAN 22 Surabaya". *Jurnal Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Surabaya* 10 (2): 12- 25.
- Kristanto, Andi., 2011, Pengembangan Model Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Pengembangan Media Video/Tv Program Studi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya, *Jurnal Teknologi Pendidikan*, Vol.11 No.1, April 2011 (12-22), Universitas Negeri Surabaya.
- Kristanto, Andi. 2017. "The Development of Instructional Materials E-learning based on Blended Learning". *International Education Studies Journal* 10 (7): 10- 17.
- Kristanto, Andi. 2018. "Developing Media Module Proposed to Editor in Editorial Division". *Journal of Physics: Conference Series* 947 (1): 1- 7.
- Kristanto, Andi. 2019. "Development of education game media for xii multimedia class students in vocational school". *Journal of Physics: Conference Series* 1387 (1): 1- 7.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran*. Surabaya: Bintang.
- Kustandi, C., & Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- McQuiggan, S., Kosturko, L., McQuiggan, J., & Sabourin, J. (2015). *Mobile Learning: A Handbook for Developers, Educators, and Learners*. New Jersey: John Wiley & Sons. Inc.
- Miarso, Y. (2004). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Munadi, Y. (2013). *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Musfiqon. (2012). *Pengembangan Media dan Sumber Media Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Nasution, M. I. (2016). Strategi Pembelajaran Efektif Berbasis Mobile Learning pada Sekolah Dasar. *Jurnal Iqra' Volume 10*.
- Ozdamli, F., & Cavus, N. (2011). Basic Elements and Cahracteristics of Mobile Learning. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 937-942.
- Pribadi, B. A. (2017). *Media dan Teknologi dalam Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Rusijono, & Mustaji. (2008). *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Ryu, H., & Parsons, D. (2009). *Innovative Mobile Learning: Techniques and Technologies*. Hershey: Reference.
- Sadiman, A. S. (2011). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sudaryono, Margono, G., & Wardani. (2013). *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, N. (2011). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2007). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjiyanto. (2007). *Bahasa Jepang dalam Konteks Sosial dan Kebudayaananya*. Jakarta: UPI Press.
- Sugianto, D., Abdullah, A. G., Elvyanti, S., & Mulyadi, Y. (2013). Modul Virtual: Multimeddi Flipbook Dasar Teknik Digital. *INVOTEC*, 101-116.
- Sugihartono, Fathiyah, K. N., Setiawati, F. A., Harahap, F., & Nurhayati, S. R. (2007).

Pengembangan Mobile Learning Bahasa Jepang

Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.

Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

Sumarno, A. (2019, Maret 14). *Perbedaan Penelitian dan Pengembangan*. Retrieved from AlimS:
<http://blog.alimsumarno.com/perbedaan-penelitian-dan-pengembangan>

Suprijono, A. (2010). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi Paikem*. Jakarta: Pustaka Pelajar.

Surahman, E., & Surjono, H. D. (2017). Pengembangan Adaptive Mobile Learning pada Mata Pelajaran Biologi SMA sebagai Upaya Mendukung Proses Blended Learning. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 26-37.

Suryani, N., Setiawan, A., & Putria, A. (2018). *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Syah, M. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Tegeh, I. M. (2014). *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Wirawan, I. M., & Ratnaya, I. G. (2011). Pengembangan Desain Pembelajaran Mobile Learning Management System pada Materi Pengenalan Komponen Jaringan. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 314-324.

The logo of Universitas Negeri Surabaya (UNESA) is a large, light blue emblem. It features a central vertical element resembling a stylized tower or monument, flanked by two large, symmetrical, flame-like or leaf-like shapes that curve upwards and outwards. Below the emblem, the word "UNESA" is written in a large, bold, sans-serif font. Underneath "UNESA", the full name "Universitas Negeri Surabaya" is written in a slightly smaller, bold, sans-serif font.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya