

PENGEMBANGAN MEDIA AUDIO MATERI PERKENALAN DIRI PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG KELAS XII DI SMK NEGERI 1 JOMBANG

Nickita Ellena Putri Ichwan Wijaya

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

nickita.17010024054@mhs.unesa.ac.id

Dra. Sulistiowati, M.Pd.

Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya

sulistiowati@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian pengembangan dilakukan dengan tujuan menghasilkan produk berupa media audio pembelajaran bahasa Jepang materi perkenalan diri untuk kelas XII di SMKN 1 Jombang, serta mengetahui kelayakan produk tersebut. Metode pengembangan yang digunakan adalah metode Pustekkom Bambang Warsita, yang terdiri dari 3 tahap utama, yaitu: (1) tahap perancangan, (2) tahap produksi, dan (3) tahap evaluasi. Pada tahap evaluasi terdapat sub tahapan yaitu uji lapangan, yang tidak dilakukan dengan alasan dalam masa pandemi Covid-19. Jenis data dari penelitian ini berupa data kuantitatif yang diperoleh dari instrumen angket. Teknik analisis data yang digunakan adalah skala Guttman yang kemudian dianalisis dan diolah menggunakan perhitungan persentase. Langkah uji validasi dilakukan oleh 3 ahli yaitu ahli desain pembelajaran, ahli materi, dan ahli media. Uji validasi dilaksanakan untuk mengetahui kelayakan produk yang dihasilkan. Hasil dari uji validasi diperoleh data sebagai berikut: Hasil uji kelayakan desain pembelajaran oleh ahli desain pembelajaran sebesar 90%. Sedangkan hasil uji kelayakan materi oleh ahli materi sebesar 100%. Hasil uji kelayakan media oleh ahli media sebesar 100%. Berdasarkan hasil tersebut, selanjutnya dimasukkan dalam kriteria persentase tergolong "baik sekali". Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media audio materi perkenalan diri pada mata pelajaran bahasa Jepang untuk kelas XII SMKN 1 Jombang, telah layak dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Pengembangan, Media Audio, Perkenalan Diri, Bahasa Jepang*

Abstract

The development research was carried out with the aim of producing a product in the form of Japanese language learning audio media, self-introduction material for class XII at SMKN 1 Jombang, as well as knowing the feasibility of the product. The development step used is the Bambang Warsita Pustekkom method, which consists of 3 main stages, namely: (1) the design stage, (2) the production stage, and (3) the evaluation stage. At the evaluation stage, there are sub-stages, namely field tests, which were not carried out on the grounds of the Covid-19 pandemic. The type of data from this study is quantitative data obtained from a questionnaire instrument. The data analysis technique used is the Guttman scale which is then analyzed and processed using percentage calculations. The validation test step was carried out by 3 experts, namely learning design experts, material experts, and media experts. Validation test is carried out to determine the feasibility of the resulting product. The results of the validation test obtained the following data: The results of the learning design feasibility test by learning design experts were 90%. While the results of the material feasibility test by material experts are 100%. The results of the media feasibility test by media experts are 100%. Based on these results, then it is included in the percentage criteria classified as "very good". Thus, it can be concluded that the audio media of self-introduction material in Japanese subjects for class XII of SMKN 1 Jombang, has been feasible and can be used in the learning process.

Keywords: *Development, Audio, Introduce Myself, Japanese*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting bagi proses kehidupan manusia, dimana dengan pendidikan kita mendapatkan wawasan luas yang berguna untuk menjalani kehidupan yang lebih baik. Dalam Undang-Undang 2003 No. 22, definisi pendidikan merupakan segala macam proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Berlandaskan hal tersebut dapat dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu wadah besar yang berusaha untuk mengembangkan dan mewujudkan nilai-nilai hidup dan mendorong seseorang untuk belajar.

Pembelajaran sebagai bagian dari pendidikan, bertujuan untuk memperoleh suatu perubahan yang baru sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Sutikno, 2013). Syah, (2008) menyatakan bahwa, “prestasi belajar dipengaruhi oleh tiga faktor, yaitu: faktor internal, faktor eksternal, dan faktor pendekatan belajar”. Dalam mempelajari segala bidang studi, diperlukan bahasa sebagai alat berkomunikasi. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik. Pembelajaran bahasa diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain. Selain itu, pembelajaran bahasa juga membantu peserta didik mampu mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat, dan bahkan menemukan serta menggunakan kemampuan analitis dan imajinatif yang ada dalam dirinya (Permendiknas, 2006).

Bahasa memiliki pengertian yaitu alat komunikasi yang terorganisasi dalam bentuk satuan-satuan, seperti kata, kelompok kata, klausa, dan kalimat yang diungkapkan baik secara lisan maupun tulis (Wiratno & Santosa, 2014). Oleh karenanya, bahasa menjadi faktor penting dalam berkomunikasi. Kemampuan berbahasa asing pun menjadi aspek yang patut dikuasai untuk mampu menjadi pribadi yang mampu berdaya saing global di era modernisasi saat ini. Perkembangan di era modernisasi yang serba cepat menuntut adanya perubahan yang signifikan agar tujuan cepat tercapai. Dalam hal ini, pendidikan sebagai pelaksana pembangunan di bidang akademik, sebagai wadah untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing global. Oleh karena itu, lembaga-lembaga pendidikan di Indonesia seperti SMA maupun SMK memiliki mata pelajaran bahasa asing yang harus dipelajari siswa sehingga meningkatkan kemampuan komunikasi berbahasa asing.

Pendidikan bahasa Jepang sendiri secara formal di Indonesia sudah berjalan lebih dari 50 tahun. Banyak perkembangan dan kemajuan yang telah dicapainya,

tetapi masih banyak masalah yang masih tersisa. Masalah yang dialami siswa yang berhubungan dengan pembelajaran keterampilan berbahasa Jepang masih sangat dominan, disusul dengan masalah lainnya yang dihadapi para pengajar Bahasa Jepang. Berbagai upaya yang perlu dilakukan untuk mengatasinya antara lain penelitian dan inovasi pembelajaran secara terus-menerus guna menemukan model pengajaran atau strategi belajar yang cocok bagi karakter pembelajar Bahasa Jepang di Indonesia.

Peneliti melakukan observasi dan wawancara terhadap guru bahasa Jepang kelas XII di SMK Negeri 1 Jombang dan mendapatkan hasil sebagai berikut: belum tercapainya tujuan pembelajaran pada Kompetensi Dasar (KD) 3.2, yaitu mengidentifikasi cara memberi dan meminta informasi terkait pengenalan diri yang meliputi nama, alamat, kelas, sekolah, dan kalimat sapaan sesuai dengan konteks penggunaannya serta meresponnya pada teks transasional lisan dan tulisan, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya. Hal tersebut menyebabkan hasil belajar beberapa siswa masih di bawah KBM (Ketuntasan Belajar Minimal). Terdapat 53% siswa dengan nilai ulangan harian yang masih di bawah KBM yaitu 65. Guru menggunakan media permainan kartu tebak gambar dan tebak kata sebagai salah satu strategi pembelajaran dalam proses pembelajaran bahasa Jepang. Akibatnya, siswa masih kesulitan menerima informasi yang diberikan oleh guru. Padahal faktor penting saat belajar bahasa asing adalah ketepatan pemilihan media yang dapat mendukung belajar siswa.

Salah satu faktor penting dalam keberhasilan dan kualitas pembelajaran adalah media pembelajaran. Menurut Sadiman (2009), media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dalam pembelajaran sehingga proses belajar mengajar dapat terjadi. Selain itu, media juga diartikan sebagai saluran komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan pesan antara sumber (pemberi pesan) dengan penerima pesan (Latuheru, 1988:11). Berdasarkan pemaparan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang dapat membantu manusia untuk memudahkan pekerjaan dalam menyampaikan informasi atau pesan. Media pembelajaran memiliki peran yang besar untuk memudahkan siswa dalam pembelajaran. Dengan begitu, tidak perlu menggunakan pengajaran dengan cara konvensional, yang mana pengajar menjadi pusat sumber belajar (*teacher centered*) yang dapat membuat siswa menjadi pasif karena siswa hanya menyimak apa yang diterangkan oleh guru, yang tentunya akan berdampak pada menurunnya motivasi belajar siswa. Sedangkan dalam kurikulum terbaru, yakni kurikulum 2013, peserta didik dituntut untuk aktif berpartisipasi selama proses pembelajaran, guru juga dituntut untuk membuat perencanaan pembelajaran yang

mampu menstimulasi keaktifan siswa.

Anderson (1987:2) menyebutkan, bahwa dalam memilih media pembelajaran merupakan salah satu bagian integral dari perencanaan proses pembelajaran. Sehingga alur pemilihan media menurut Anderson (1987) sebagai berikut; (1) diperlukan kemampuan kognitif, (2) pelajaran tidak melibatkan objek atau benda-benda yang masih asing bagi peserta didik. (3) Pelajaran melibatkan keterampilan antar personal. (4) Tidak diperlukan peragaan gerak (model penampilan atau mendapatkan umpan balik). (5) Tidak diperlukan peragaan suara (reproduksi suara pelanggan dan sebagainya). Dari alur tersebut dan permasalahan yang dihadapi, maka peneliti mempertimbangkan untuk memakai media ke-I (golongan media audio). Sedangkan, media audio sendiri menurut Sudjana & Rivai (2010) menambahkan pemanfaatan fungsi media audio dalam pengajaran, terutama digunakan dalam: (1) pengajaran musik literaty (pembacaan sajak) dan kegiatan dokumentasi; (2) pengajaran bahasa asing; (3) pengajaran melalui radio atau radio pendidikan; (4) paket-paket untuk berbagai jenis materi yang memungkinkan peserta didik dapat melatih daya penafsiran dalam suatu bidang. Adapun karakteristik media audio yang dijelaskan melalui kelebihan media audio, yaitu (Daryanto, 2016): (1) mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan memungkinkan sasaran yang luas; (2) mampu membangkitkan sistem dalam imajinasi; (3) mampu memusatkan perhatian peserta didik pada penggunaan kata- kata, bunyi, dan arti dari kata itu; (4) mampu mempengaruhi suasana dan perilaku peserta didik melalui musik latar dan efek suara; (5) sangat tepat/cocok untuk mengajarkan musik dan bahasa

Dari hasil observasi yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permasalahan yang diangkat yaitu kesulitan siswa dalam memahami struktur teks bahasa Jepang. Sehingga peneliti mempertimbangkan untuk menggunakan media golongan ke-I atau media audio (Anderson: 1987), yang mana diperlukan kemampuan kognitif. Dalam penelitian ini, program audio yang disajikan memberikan latihan pendengaran untuk belajar mengingat atau mengucapkan kata dan kalimat dari bahasa asing atau bahasa yang tidak dikenal, dalam hal ini adalah bahasa Jepang yang merupakan bahasa asing. Oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian pengembangan media dengan judul “Pengembangan Media Audio Materi Perkenalan Diri pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang untuk Siswa Kelas XII di SMK Negeri 1 Jombang”.

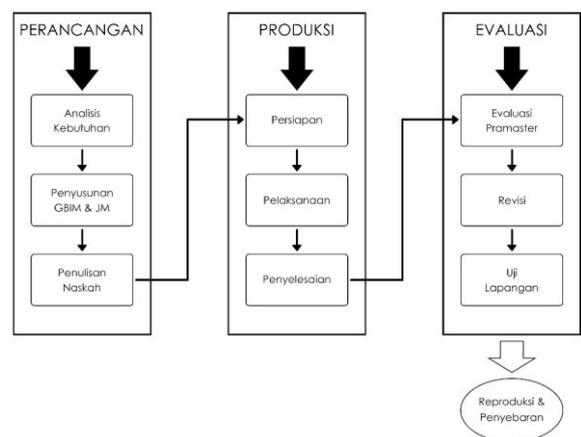
METODE

Hasil dari penelitian pengembangan adalah produk yang berupa media audio pembelajaran bahasa Jepang untuk materi perkenalan diri yang berjudul “Hajimemashite”. Penelitian ini menggunakan model

pengembangan Pustekkom untuk media audio pada mata pelajaran bahasa Jepang materi perkenalan diri untuk kelas XII SMKN 1 Jombang.

Alasan menggunakan model pengembangan Pustekkom karena model pengembangan Pustekkom tersusun secara sistematis, yang meliputi tiga tahap, yaitu: perancangan, tahap produksi, dan tahap evaluasi produk. Selain itu, model pengembangan ini pada tahapan produksi dilakukan evaluasi formatif sehingga dalam pelaksanaan produksi tidak mengalami kesalahan. Model pengembangan ini sesuai untuk menghasilkan produksi media audio pembelajaran.

Gambar 1. Model Pengembangan Pustekkom (Warsita, 2008)



Pada model pengembangan ini, media dan bahan belajar disusun secara sistematis dan berorientasi kepada peserta didik. Pengembangan media dan bahan belajar dikelompokkan menjadi 3 tahapan besar, yaitu:

1. Tahap perancangan. Pada tahap perancangan ini dibagi ke dalam tiga sub tahapan, yaitu (a) analisis kebutuhan berupa observasi lapangan dan wawancara kepada guru bahasa Jepang di SMK Negeri 1 Jombang; (b) penyusunan Garis Besar Isi Materi (GBIM) dan Jabaran Materi (JM); (c) penulisan naskah media.
2. Tahap Produksi. Tujuan dari tahap ini adalah untuk merealisasikan rancangan produk. Tahap produksi ini dibagi ke dalam tiga sub tahapan, yaitu (a) mempersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan pada proses produksi, seperti menghubungi *dubber* bahasa Jepang; (b) melaksanakan kegiatan produksi berupa *recording* audio sesuai naskah yang sudah tervalidasi; (c) penyelesaian berupa proses editing dan *mixing audio* menjadi *final product*.
3. Tahap Evaluasi. Merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mengendalikan mutu program media dan bahan belajar. Pada tahap evaluasi, terdapat tiga bentuk evaluasi yaitu: (a) evaluasi pramaster (*pre-mastery evaluation*). Pada tahap evaluasi pramaster ini, terdapat tiga bentuk evaluasi, yaitu evaluasi ahli, evaluasi orang per

orang dan evaluasi kelompok kecil. Untuk evaluasi orang per orang dan evaluasi kelompok kecil, tidak dilakukan, karena pada tahun 2020-2021 proses kegiatan belajar mengajar secara tatap muka tidak dapat dilakukan karena adanya pandemi Covid-19, oleh karena itu, proses evaluasi terhadap siswa tidak dapat dilakukan. (b) Tahap revisi bertujuan untuk menyempurnakan hasil pengembangan media audio pembelajaran sehingga, dihasilkan suatu produk media audio yang berkualitas dan dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Tahap revisi ini dilakukan berdasarkan review dari ahli materi dan ahli media. (c) Uji coba lapangan (*field test*) adalah uji coba master media sebelum direproduksi dan disebarluaskan. Perlu dilakukan evaluasi untuk menghindari kekurangan dan kesalahan yang mendasar. Akan tetapi, pada tahun 2020-2021 proses kegiatan belajar mengajar secara tatap muka tidak dapat dilakukan karena adanya pandemi, oleh karena itu, proses uji coba lapangan siswa tidak dapat dilakukan.

SUBJEK UJI COBA

Uji coba dilakukan untuk menguji kelayakan media yang terdiri dari:

1. Ahli desain pembelajaran

Ahli desain pembelajaran melakukan validasi terhadap RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) bermedia yang akan dikembangkan, apakah sudah sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Kriteria seorang ahli desain pembelajaran yaitu minimal lulusan S-2 Teknologi Pendidikan.

2. Ahli materi

Ahli materi yaitu orang yang berkompeten dan menguasai materi dengan baik. Dalam hal ini, materi yang disajikan adalah perkenalan diri dalam bahasa Jepang. Ahli materi yaitu guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMK Negeri 1 Jombang.

3. Ahli media

Validasi kepada ahli media digunakan untuk mendapatkan masukan dan saran pada prototipe/produk awal yang dikembangkan dari segi desain media, seperti: format media, kemasan media, serta memvalidasi naskah media audio yang dikembangkan. Validasi media dilakukan oleh guru bahasa Jepang di SMKN 1 Jombang dan dosen mata kuliah pengembangan media audio jurusan Kurikulum dan Teknologi Pendidikan

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

Penelitian ini menggunakan teknik kuisioner tertutup. Karena responden akan lebih mudah menjawab kuisioner yang tersedia dengan memberikan alternatif jawaban menggunakan checklist (√), sehingga dapat

mempersingkat waktu dalam pengisian kuisioner dan mempermudah peneliti untuk menganalisis data yang telah terkumpul. Skala yang digunakan dalam kuisioner tertutup adalah skala Guttman, dengan alternatif jawaban “ya-tidak” dan skor 1 untuk “ya”, skor 0 untuk “tidak”, karena pengembang membutuhkan jawaban yang tegas, selain itu hasil dari data yang terkumpul dapat menjadi acuan selain data dari ahli materi dan ahli media mengenai media audio yang telah dikembangkan.

Analisis data yang telah diperoleh berupa instrumen validasi serta hasil validasi yang terdiri dari validasi materi, produk, dan validasi bahan penyerta. Perhitungan ini dilakukan untuk bisa mengetahui hasil uji kelayakan yang telah dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Setelah melakukan perhitungan, maka hasil selanjutnya bisa dikategorikan dengan rentang presentase sesuai dengan kriteria pelaksanaan penilaian sebagai berikut (Sugiyono, 2006):

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

Setelah mendapatkan kesimpulan berdasarkan hasil analisis dari ketiga uji kelayakan, maka selanjutnya data yang diperoleh dapat dikategorikan berdasarkan kriteria penilaian berikut:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Tingkat Pencapaian (%) (1)	Kriteria (2)
76%-100%	Baik Sekali
51%-75%	Baik
26%-50%	Tidak Baik
0%-25%	Tidak Baik Sekali

(Sugiyono, 2006)

Apabila hasil yang dihitung diperoleh 66% - 100%, maka media ini dinyatakan sudah dapat dimanfaatkan dan layak untuk proses belajar mengajar dan tidak perlu di revisi, namun jika berada di bawah 66% maka media perlu dilakukan revisi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dikembangkan adalah media audio pembelajaran bahasa Jepang, materi perkenalan diri yang berjudul “Hajimemashite!” untuk kelas XII di SMK Negeri 1 Jombang. Produk dikembangkan dengan menggunakan prosedur pengembangan Pustekkom Bambang Warsita. Model pengembangan tersebut terdiri dari 3 tahap utama, yaitu: perancangan, tahap produksi, dan tahap evaluasi produk, yang disesuaikan dengan kondisi selama masa pandemi COVID-19. Sehingga, pada tahap evaluasi produk, proses uji lapangan hanya dilakukan sampai dengan tahap evaluasi pramaster, yaitu evaluasi ahli. Evaluasi orang per orang dan evaluasi kelompok kecil tidak dapat dilakukan karena kondisi belajar disaat pandemi dilakukan secara *online*. Tahapan

model pengembangan Pustekkom Bambang Warsita adalah sebagai berikut:

1. Tahap Perancangan

Pada tahap perancangan ini dibagi ke dalam tiga sub tahapan, yaitu:

a. Analisis kebutuhan

Pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data dari berbagai sumber informasi untuk mengetahui kesenjangan (*gap*) antara keadaan yang seharusnya terjadi (*ideal*) dengan keadaan yang senyatanya terjadi (*reality*). Dalam hal ini, peneliti melakukan observasi lapangan dan wawancara kepada guru bahasa Jepang di SMKN 1 Jombang untuk analisis kebutuhan, sehingga mengetahui masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dengan guru bahasa Jepang di SMKN 1 Jombang didapatkan bahwa:

1) Kondisi nyata:

Permasalahan yang dialami pada proses pembelajaran mata pelajaran bahasa Jepang adalah belum tercapainya tujuan pembelajaran yaitu siswa belum mampu menyusun struktur teks perkenalan diridengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya. Hal tersebut disebabkan karena kurangnya daya kemampuan siswa dalam menyimak bahasa asing, sehingga menimbulkan 53% siswa mendapat nilai ulangan harian yang masih di bawah KBM (Ketuntasan Belajar Minimal) yaitu 65.

2) Kondisi ideal:

Kondisi yang seharusnya ialah mata pelajaran ini memiliki media dampingan untuk memaksimalkan tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan, pada dasarnya kemampuan berbahasa tidak bisa hanya dilihat dari kemampuan menulis dan membaca saja namun juga kemampuan lain seperti menyimak.

Menurut Daryanto (2016), media audio merupakan alat bantu yang digunakan dengan menggunakan indra pendengar saja. Media audio membantu peserta didik agar dapat berfikir dengan baik, menumbuhkan daya ingat, serta mempertajam pendengaran.

Pengembang memilih media audio sebagai penyelesaian atas permasalahan yang diangkat, yaitu kesulitan siswa dalam menyusun struktur teks bahasa Jepang. Pemilihan media audio sebagai penyelesaian masalah dikarenakan karakteristik media audio (Daryanto, 2016) yang (1) mampu mengatasi keterbatasan ruang dan waktu dan memungkinkan sasaran yang luas, (2) mampu membangkitkan sistem dalam imajinasi (3) mampu memusatkan perhatian peserta didik pada penggunaan kata-kata, bunyi, dan arti dari kata (4) mampu mempengaruhi suasana dan perilaku peserta didik melalui musik latar dan efeksuara, dan (5) sangat tepat/cocok untuk mengajarkan musik dan Bahasa.

b. Penyusunan Garis Besar Isi Materi (GBIM) dan Jabaran Materi (JM)

Berdasarkan analisis dari data dan informasi yang diperoleh kemudian dilakukan penyusunan garis besar isi materi dan jabaran materi. Penyusunan garis besar isi materi dan jabaran materi diperoleh dengan mengacu kepada kurikulum yang digunakan pada kelas XII SMK Negeri 1 Jombang. Tahap ini merupakan dasar dalam penyusunan naskah media audio, garis besar isi materi dan jabaran materi dirumuskan dengan ahli materi dan ahli media. Berikut garis besar isi materi yang terdapat dalam media audio:

Tabel 2. Garis Besar Isi Materi Program Audio

Kompetensi Dasar	Indikator	Materi
3.2. Mengidentifikasi cara memberi dan meminta informasi terkait perkenalan diri meliputi nama, alamat, kelas, sekolah, status, dan kalimat sapaan sesuai dengan konteks penggunaannya serta meresponnya pada teks trasasional lisan dan tulisan, dengan memperhatikan unsur kebahasaan dan struktur teks yang sesuai konteks penggunaannya.	3.2.1. Menyebutkan kosa kata yang berkaitan dengan informasi identitas diri	Kosa kata bahasa Jepang terkait perkenalan diri
	3.2.2. Menemukan arti kosa kata yang berkaitan dengan informasi identitas diri	Makna kosa kata yang sudah disebutkan
	3.2.3. Mengidentifikasi struktur teks untuk perkenalan diri	Petunjuk penggunaan karakter bahasa Jepang
	3.2.4. Menyusun kata menjadi sebuah kalimat wacana perkenalan identitas diri sesuai tata kebahasaan dengan benar dan tepat.	Contoh wacana kalimat perkenalan diri

Terdapat tujuan umum dan tujuan khusus program yang dirancang setelah penyusunan garis besar isi materi. Tujuan ini akan dijadikan untuk acuan dalam pengembangan media audio pembelajaran yang dikembangkan, sehingga mengetahui apakah materi yang tercantum di media sudah sesuai, serta untuk menentukan pokok-pokok materi yang nantinya akan dikembangkan dalam media audio pembelajaran. Materi yang tercantum dalam media pembelajaran bersumber dari buku Bahasa Jepang Nihongo Kirakira (Lusiana:2017) dan Sakura Jilid 1 (Murwani:2009). Berdasarkan konsultasi dengan ahli materi mengenai pengembangan media audio pembelajaran dalam mata pelajaran bahasa Jepang, materi perkenalan diri mengacu pada standart kompetensi dan kompetensi dasar yang dirumuskan sebagai berikut:

1) Tujuan Umum Program

Setelah mendengar program audio pembelajaran yang berjudul "Hajimemashite!" diharapkan siswa

dapat mengidentifikasi materi Identitas Diri dan mempraktekannya dengan baik.

2) Tujuan Khusus Program

Setelah mendengar program audio pembelajaran yang berjudul *Hajimemashite*, diharapkan siswa dapat:

- a) Menyebutkan kosa kata yang berkaitan dengan informasi identitas diri
- b) Menemukan arti kosa kata yang berkaitan dengan informasi identitas diri
- c) Mengidentifikasi struktur teks untuk perkenalan diri
- d) Menyusun kata menjadi sebuah kalimat wacana perkenalan identitas diri sesuai tata kebahasaan dengan benar dan tepat.

c. Penulisan naskah media

Pada tahap ini, dilakukan penulisan draft naskah awal dengan mengacu pada GBIM dan Jabaran Materi yang telah disusun, sehingga nantinya dapat disampaikan ke dalam media audio pembelajaran. Naskah media audio pembelajaran yang telah dibuat dan dirancang, yang kemudian dilakukan konsultasi dengan ahli materi dan ahli media. Hal tersebut dilakukan guna memperoleh masukan atau saran, sehingga dapat mengetahui kelayakan naskah apakah dapat dilanjutkan ke tahap produksi. Jika ahli materi dan ahli media telah memberikan persetujuan agar naskah di produksi, maka pengembang segera melakukan proses produksi media audio. Naskah media audio pembelajaran ini telah mengalami revisi dan mendapat persetujuan dari ahli media dan ahli materi, sehingga bisa melakukan ke tahap produksi media audio pembelajaran. (Naskah terlampir)

2. Tahap Produksi

Pada tahap produksi ini dibagi ke dalam tiga sub tahapan, yaitu:

1) Persiapan

Sebelum memproduksi media audio pembelajaran pada mata pelajaran bahasa Jepang materi perkenalan diri untuk siswa kelas XII SMK Negeri 1 Jombang, pengembang mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan agar proses produksi dapat berjalan dengan lancar, diantaranya:

a) Mempelajari dan memahami isi naskah audio

Pengembang juga selaku penulis naskah diharuskan mengerti isi naskah, agar tidak mengalami kesulitan saat proses pembuatan media. Materi dalam program berisi kosa kata Bahasa Jepang terkait perkenalan diri, makna kosa kata Bahasa Jepang, petunjuk penulisan struktur teks bahasa Jepang, dan contoh wacana dialog perkenalan diri.

b) Melakukan pemilihan pemain

Pada tahap ini, pengembang menentukan pemain yang akan melakukan proses produksi naskah, beberapa pemain haruslah seseorang yang dapat memahami materi terkait perkenalan diri dan tentunya mampu berbicara menggunakan bahasa Jepang. Dalam

hal ini, pemain merupakan pengisi suara (*dubber*), yaitu orang yang memerankan suatu tokoh pada program media audio. Dalam naskah media, terdapat 4 pemain yang akan memerankan tokoh dan mengisi suara pada naskah. Pemain tersebut adalah: (1) ANNC (wanita), yang diperankan oleh Rahayani Suci Amaliya; (2) NARR (wanita), yang diperankan oleh Nickita Ellena; Hana (wanita) yang diperankan oleh Aza Nadia Pratiwi; Sakura (wanita), yang diperankan oleh Hildhawati S.

c) Memperbanyak dan membagikan naskah kepada pemain

Setelah pemain untuk pengisi suara ditentukan, naskah diperiksa dan diberi tanda sesuai peran masing-masing pemain, kemudian diperbanyak dan dibagikan kepada masing-masing pemain untuk dipelajari, agar proses produksi berlangsung lancar. Dalam hal ini, proses pemberian naskah dari pengembang kepada pemain dilakukan secara daring dan tidak dapat bertatap muka secara langsung, dikarenakan adanya perintah *social distancing* saat pandemi covid-19.

d) Mengadakan latihan

Pada tahap ini, pengembang melakukan pengarahan pada para pemain, bagaimana karakter, watak, intonasi, dan nada yang harus diperhatikan saat proses rekaman. Latihan dilakukan untuk mendalami masing-masing karakter yang akan diperankan serta meminimalisasi kesalahan pada saat proses rekaman dan produksi media audio. Dalam hal ini, latihan dilakukan secara daring. Pengembang meminta pemain untuk merekam suara masing-masing untuk *check sound* dan dilakukan secara daring, proses rekaman audio untuk latihan dikirim melalui email dan di evaluasi oleh pengembang, sebelum dilakukan proses produksi audio secara final.

e) Menghubungi studio rekaman

Setelah melalui tahapan-tahapan tersebut, pengembang menghubungi masing-masing pemain untuk melakukan proses rekaman di rumah masing-masing dikarenakan adanya pembatasan sosial yang membuat pengembang tidak dapat mendampingi pemain secara tatap muka, sehingga proses rekaman dilakukan masing-masing pemain dengan tetap didampingi oleh pengembang secara daring.

2) Pelaksanaan

Langkah yang dilakukan setelah tahap persiapan adalah proses produksi media audio pembelajaran "*Hajimemashite*" untuk materi perkenalan diri, mata pelajaran Bahasa Jepang kelas XII SMK. Proses produksi media audio dilakukan di tempat masing-masing pemain, dikarenakan adanya *social distancing* yang menyebabkan pengembang tidak dapat melakukan pendampingan recording secara tatap muka. Hasil rekaman dikirim melalui email, dan dilakukan dua kali recording, untuk memastikan suara tokoh

sesuai dengan karakter yang diperankan. Adapun proses produksi media audio pembelajaran yang pengembang lakukan yaitu:

1. Menyiapkan segala peralatan yang dibutuhkan saat produksi media audio.

Pada tahap pertama yang harus pengembang lakukan sebagai pengarah acara ialah menyiapkan peralatan yang akan digunakan dalam produksi media audio pembelajaran seperti microphone, laptop, dan handphone sebagai recorder.

2. Pemain melakukan tes suara

Pengembang sebagai pengarah acara mengatur untuk memastikan bahwa suara pemain yang satu tidak lebih keras atau lebih kecil dari yang lain, intonasi dan nada yang diucapkan juga harus sesuai karakter tokoh yang diperankan oleh pemain.

3. Tahap rekaman

Proses rekaman dipimpin oleh pengembang sendiri. Proses rekaman dilakukan di tempat masing-masing pemain dengan dipantau oleh pengembang secara daring dengan menggunakan aplikasi sound recorder dan lexis audio editor yang terdapat pada handphone.

- 3) Penyelesaian (pasca produksi)

Tahapan yang terdapat pada kegiatan setelah produksi diantaranya:

- a) Melaksanakan penyuntingan (*editing*)

Tahap awal yang dilakukan setelah proses rekaman selesai ialah proses editing. Hal yang dilakukan saat proses editing adalah memilih kualitas hasil rekaman yang baik, memotong bagian hasil rekaman yang tidak sesuai, dan mereduksi *noise* dengan menggunakan Software *Adobe Premiere* dan *Adobe Audition*.

- b) Melakukan pemaduan suara (*mixing*) dan menciptakan atau memilih musik ilustrasi

Dalam proses ini, dilakukan penggabungan suara hasil rekaman para pemain sesuai dengan urutan naskah dan penambahan unsur musik serta *sound effect* yang didapat dari *ashamaluev.com* dan *youtube.com* untuk memperkuat isi cerita dan pendukung program media audio pembelajaran.

- c) Melaksanakan kegiatan *preview* dan perbaikan (revisi) program serta reproduksi (peggandaan)

Setelah dilakukan *mixing*, pengembang melakukan *preview* terhadap media dengan mendengarkan hasil editing audio yang sudah jadi. Apabila terdapat kesalahan, maka segera dilakukan perbaikan pada media audio pembelajaran hingga media layak untuk dipublikasi. Setelah itu dilakukan *burning*, yaitu mengemas hasil rekaman media audio pembelajaran yang sudah jadi ke dalam flashdisk. Pada media audio *Hajimemashite*, untuk siswa kelas XII SMK ini memiliki durasi 16 menit 29 detik.

- d) Penyusunan bahan penyerta

Bahan penyerta berupa sebuah buku yang berisikan panduan penggunaan, perawatan, identifikasi program, dan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) media yang dapat digunakan guru sebagai pendamping saat menggunakan media audio untuk mempermudah proses pembelajaran. Bahan penyerta dikembangkan dengan menggunakan *software adobe photoshop* dan *Microsoft office word*. Spesifikasi produk dari bahan penyerta yaitu: bahan penyerta ini disajikan dalam bentuk buku berukuran A5 dengan kertas art paper 120g sebagai cover, dan jenis kertas HVS untuk isi buku.



Gambar 2. Cover Bahan Penyerta

3. Tahap Evaluasi

Tahap terakhir dalam proses pengembangan ini adalah evaluasi terhadap media yang telah diproduksi. Evaluasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk memastikan bahwa program media audio pada mata pelajaran Bahasa Jepang materi pengenalan diri untuk kelas XII SMK Negeri 1 Jombang layak untuk dipakai dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, dilakukan evaluasi formatif untuk memastikan kualitas media sehingga dapat diketahui kekurangannya dan melakukan revisi untuk meningkatkan kualitas. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan untuk mengendalikan mutu program media audio ini meliputi:

- a) Evaluasi Ahli Desain Pembelajaran

Ahli desain pembelajaran disini yaitu orang yang berkompeten di bidang perancangan pembelajaran. Dalam hal itu, ahli desain pembelajaran melakukan validasi terhadap RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran), yang merupakan dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Proses validasi RPP mendapat masukan perlu memperhatikan sintaks pembelajaran menggunakan media audio di dalam kelas, setting kelas pembelajaran dengan media audio harus benar dikarenakan mempengaruhi hasil belajar. Hasil validasi ahli desain pembelajaran atau RPP diperoleh persentase sebesar 90% dan dikonversikan ke skala pengukuran termasuk ke dalam kategori baik sekali.

- b) Evaluasi Ahli Materi

Ahli materi yaitu orang yang berkompeten dan menguasai materi dengan baik. Dalam hal ini, ahli

materi yaitu guru bahasa Jepang di SMKN 1 Jombang. Materi yang disajikan adalah pengenalan diri dalam bahasa Jepang. Proses validasi materi mendapat masukan sebaiknya untuk kosa kata lebih dikembangkan dan contoh jenis sekolah menggunakan SMK. Hasil dari validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 100% dan dikonversikan ke dalam skala pengukuran termasuk kategori baik sekali.

Berikut adalah materi pengenalan diri mata pelajaran Bahasa Jepang untuk kelas XII SMKN 1 Jombang dari sebelum dan sesudah direvisi:



Gambar 3. Kosakata belum dikembangkan dan masih sedikit (sebelum di revisi)



Gambar 4. Menambahkan kosakata terkait wacana pengenalan diri (sesudah di revisi)

c) Evaluasi Ahli Media

Tahap validasi media dan bahan penyerta dilakukan oleh 1 orang ahli, yaitu dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan yang menguasai media audio. Hasil dari validasi media dan bahan penyerta dari kedua orang ahli diperoleh persentase sebesar 100% dikonversikan ke dalam skala pengukuran termasuk kategori baik sekali.

Tabel 3. Hasil Validasi Kelayakan Para Ahli

Kelayakan	Persentase	Kriteria
RPP	90%	Baik Sekali
Materi	100%	Baik Sekali
Media dan Bahan Penyerta	100%	Baik Sekali

PENUTUP

Simpulan

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan tujuan agar menghasilkan produk media audio pembelajaran yang layak digunakan untuk mata pelajaran Bahasa Jepang materi Perkenalan Diri kelas XII di SMK Negeri 1 Jombang. Sehingga dilakukan analisis data uji kelayakan produk melalui validasi RPP, materi, media, dan bahan penyerta.

Saran

a. Saran Pemanfaatan

Pengembangan media audio pembelajaran diharapkan dapat membantu kegiatan pembelajaran yang dipandu oleh guru di dalam kelas maupun digunakan oleh siswa dimanapun dan kapanpun sebagai pengulang saat ingin belajar bagian yang masih sulit untuk dipahami, karena dapat didengar kembali kapanpun dan dimanapun. Dalam pemanfaatan media audio, diharapkan guru sebagai fasilitator terlebih dahulu membaca bahan penyerta sebagai pedoman ketika mengalami kesulitan atau kendala dalam penggunaan media. Selain itu, guru mengarahkan peserta didik untuk membaca petunjuk penggunaan media agar meminimalisir kesulitan yang dialami.

b. Saran Diseminasi Produk

Produk berupa media audio Bahasa Jepang “Hajimemashite!” materi pengenalan diri untuk kelas XII SMKN 1 Jombang memerlukan tinjauan kembali apabila akan diperluas atau diseminasi terhadap beberapa aspek yang bersangkutan seperti karakteristik peserta didik, media, sarana dan prasarana pendukung.

c. Saran Penelitian Lanjutan

Pengembangan media audio materi pengenalan diri mata pelajaran Bahasa Jepang diharapkan dikembangkan lebih mendalam jika diperlukan, dengan menambahkan beberapa kosa kata lain terkait pengenalan diri, atau soal pada media pembelajaran dan cakupannya lebih luas atau pengembangan dari segi lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson, R. 1987. *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*.
- Daryanto, R. (2011). Metode penelitian tindakan kelas. *Jakarta: Universitas Terbuka*.
- Latuheru, J. D. (1988). Media pembelajaran dalam proses belajar mengajar masa kini. *Jakarta: Depdikbud*.
- Lusiana, Evi dkk. 2017. *Nihongo Kirakira*. The Japan Foundation, Jakarta: Erlangga
- Murwani, Sri dkk. 2009. *Buku Pelajaran Bahasa Jepang Sakura Jilid 1*. Jakarta: The Japan Foundation
- Permendiknas, R. I. (2006). No 22 Tahun 2006.

Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar Dan Menengah". Jakarta: Depdiknas.

- Sadiman, A. S. (2009). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2010). *Media pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono, D. R. (2006). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: CV. Alfabeta.
- Sutikno, M. S. (2013). *Stregi Belajar mengajar*. Yogyakarta.
- Syah, M. (2008). *Psikologi Pendidikan dengan pendekatan Baru edisi revisi*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Undang-Undang, R. I. (2003). no. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Bandung: Citra Umbara.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi pembelajaran landasan dan aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta, 135.
- Wiratno, T., & Santosa, R. (2014). *Bahasa, Fungsi Bahasa, dan Konteks Sosial. Modul Pengantar Linguistik Umum*, 1–19.

