

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA INTERAKTIF MATERI “WATASHI NO ENPITSU DESU”
PADA MATA PELAJARAN BAHASA JEPANG KELAS XII MULTIMEDIA DI SMK NEGERI 1
JOMBANG**

Diah Safitri

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
diah.18062@mhs.unesa.ac.id

Utari Dewi

Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya
utari_de@yahoo.com

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan menghasilkan Media Pembelajaran yang layak untuk pembelajaran Bahasa Jepang materi *Watashi No Enpitsu Desu* kelas XII Multimedia di SMKN 1 Jombang. Penelitian ini menggunakan metode R&D dan menggunakan model pengembangan ADDIE. Data yang digunakan dalam penelitian ini berasal dari uji kelayakan yang diperoleh dari pengisian angket oleh ahli materi yaitu guru Bahasa Jepang kelas XII Multimedia di SMKN 1 Jombang, ahli desain pembelajaran dan ahli media yaitu dosen dari jurusan S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, serta Uji coba pengguna oleh peserta didik kelas XII Multimedia 3 di SMKN 1 Jombang. Hasil analisis dari validasi yang telah dilakukan oleh ahli desain pembelajaran mendapat presentase 86,67%, dari ahli materi mendapat presentase sebesar 100% Ahli media dalam memvalidasi media mendapat presentase 92,94%, validasi bahan penyerta oleh ahli media mendapat presentase 88,33%, serta uji coba yang dilakukan mendapat presentase sebesar 84,38%. Hasil penelitian menyimpulkan multimedia interaktif yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Bahasa Jepang

Abstract

*This development research aims to produce appropriate learning media for learning Japanese material for *Watashi No Enpitsu Desu* class XII Multimedia at SMKN 1 Jombang. This research uses the R&D method and uses the ADDIE development model. The data used in this study came from a feasibility test obtained from filling in a questionnaire by material experts, namely the Japanese class XII Multimedia teacher at SMKN 1 Jombang, learning design experts and media experts, namely lecturers from the S1 Department of Education Curriculum and Technology, as well as user trials. by students of class XII Multimedia 3 at SMKN 1 Jombang. The results of the analysis from the validation that has been done by learning design experts got a percentage of 86.67%, from material experts got a percentage of 100% Media experts in validating media got a percentage of 92.94%, validation of accompanying materials by media experts got a percentage of 88.33% , as well as the trials carried out got a percentage of 84.38%. The distribution of this learning media uses a flash disk equipped with accompanying books, so that it can make it easier for students to use interactive multimedia. From the results of this study, it can be concluded that the developed interactive multimedia is declared suitable for use in the learning process.*

Keywords: Development, Interactive Multimedia, Japanese

PENDAHULUAN

Perkembangan zaman saat ini menuntut sebuah bangsa untuk menguasai teknologi, bidang ilmu pengetahuan dan menguasai informasi. Indonesia merupakan salah satu negara yang sedang berkembang. Indonesia tentu perlu mempersiapkan kemampuan masyarakat yang dapat beradaptasi dan berdaya saing. Kemajuan pada sektor pendidikan dari suatu bangsa akan menentukan kemajuan pada sektor lainnya, Widodo (2015:296). Dengan adanya pendidikan, manusia akan mempunyai bekal untuk membangun negaranya dan membantu hidupnya. Adanya teknologi sangat bermanfaat untuk mempersiapkan *human resources* yang sama dengan tujuan pendidikan nasional.

Sekolah Menengah Kejuruan(SMK) Negeri 1 Jombang adalah salah satu lembaga pendidikan yang ada di Kabupaten Jombang. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru SMKN 1 Jombang, sekolah berusaha mensinkronisasikan kurikulum yang digunakan dengan kurikulum di negara-negara maju dan Dunia Usaha/Dunia Industri. Tidak hanya kurikulum, sarana prasarana di SMKN 1 Jombang juga disamakan dengan Dunia Usaha/Dunia Industri yang dapat menunjang proses pembelajaran. Dalam rangka penyelenggaraan pendidikan SMKN 1 Jombang berupaya untuk terus memenuhi standar pendidikan nasional. Dalam upaya tersebut SMKN 1 Jombang menyediakan berbagai kejuruan dan berbagai mata pelajaran.

Terdapat beberapa mata pelajaran yang ada di SMKN 1 Jombang, salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Jepang. Bahasa Jepang adalah salah satu mata pelajaran yang kompleks dimana Bahasa Jepang bukan hanya tulisan(teks) namun juga lisan(pengucapan). Menurut Wedi, Soepriyanto dan Gunawan (2020:190) Pembelajaran Bahasa Jepang adalah pembelajaran yang membahas mengenai bahasa dan budaya Jepang secara rinci dan mudah dipahami oleh peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh peneliti dengan guru SMKN 1 Jombang terdapat kendala pada mata pelajaran Bahasa Jepang materi *Watashi No Enpitsu Desu*. Selama pandemi dalam menyampaikan materi kepemilikan benda atau *watashi no enpitsu desu* yang memiliki arti pensil milik saya, guru hanya menggunakan gambar dan teks sebagai media pembelajaran. Kurangnya penggunaan media menyebabkan kurangnya pemahaman peserta didik mengenai materi dan turunnya motivasi peserta didik. Sehingga menyebabkan 18 peserta didik dari 35 peserta didik di kelas XII Multimedia 3 mendapatkan nilai dibawah SKM dan 17 peserta didik dari 35 peserta didik di kelas XII Multimedia 4 juga mendapat nilai dibawah SKM. SKM pada mata pelajaran Bahasa Jepang di SMK Negeri 1 Jombang adalah 60.

Inovasi dan kreativitas di dunia pendidikan sangat dibutuhkan guna mengembangkan potensi pengetahuan di era revolusi industri 4.0 (Suciati, 2018: 146). Pada proses pemilihan media pembelajaran menurut Abidin (2016: 12-13) terdapat kriteria sebagai berikut: 1) harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, 2) lingkungan, 3) jenis rangsangan untuk proses belajar yang diinginkan, 4) sasaran, 5) luasnya jangkauan yang akan dicapai, dan 6) kondisi setempat.

Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat menunjang proses pembelajaran agar pesan dapat di sampaikan menjadi lebih jelas sehingga tujuan pendidikan dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Nurrita, 2018: 171). Selain itu Suzudiono dan Khotimah (2016: 3) berpendapat bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dirancang secara khusus agar dapat merangsang minat dan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran. Dari hasil prosedur pemilihan media tersebut, peneliti menemukan bahwa media yang tepat untuk peserta didik tersebut berupa multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah perpaduan antara media audio, video, gambar, grafik, animasi, teks dan sebagainya kemudian dijadikan satu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan menyampaikan informasi dengan interaktifitas anatar penggunaanya Munir (2012:128).

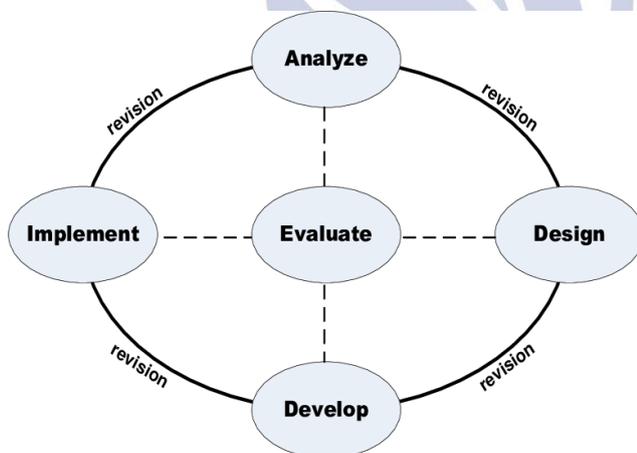
Seperti penelitian sebelumnya Handayani dkk (2018:1-9) membuktikan bahwa pengembangan multimedia interaktif meningkatkan pemahaman peserta didik. Selain itu, Umar dkk (2010:131-146) bahwa pengembangan multimedia interaktif meningkatkan pemahaman peserta didik pada pembelajaran.

Dengan latar belakang tersebut maka perlu adanya adanya media pembelajaran berupa multimedia interaktif dengan materi kepemilikan benda, dengan sajian materi yang dikemas secara menarik. Adanya media pembelajaran berupa multimedia interaktif diharapkan dapat membantu proses pembelajaran agar terlaksana dengan optimal. Dengan asumsi diatas maka, peneliti mengembangkan pengembangan yang berjudul "Pengembangan multimedia interaktif Materi *Watashi No Enpitsu Desu* Pada Mata Pelajaran Bahasa Jepang Kelas XII Multimedia Di SMK Negeri 1 Jombang".

METODE

Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. ADDIE merupakan ankrnonim dari *analyze, design, development, implementation*, dan evaluasi Aldoobie (2015:69). Pada Model ADDIE terdapat 5 tahapan sebagai berikut; analisis, desain, pengembangan, implementasi, evaluasi (Fitriani dan Khotimah, 2017: 1):

1. Analisis. dilakukan identifikasi lingkungan pembelajaran, pengetahuan dan keahlian serta dilakukan pendefinisian permasalahan, tujuan, dan sasaran yang ada pada peserta didik.
2. Desain : dalam tahap ini berkaitan dengan penentuan sasaran, instrumen penilaian, latihan, konten, dan analisis yang terkait materi pembelajaran, rencana pembelajaran dan pemilihan media.
3. Pengembangan : pada tahap ini dilakukan penggabungan dan pembuatan bahan konten yang telah dirancang pada tahap desain. kemudian dibuat storyboard, penulisan konten dan pembuatan grafis yang akan digunakan.
4. Implementasi : pada tahap ini dilaksanakan pendistribusian materi, bahan penyerta dan persiapan jika terjadi masalah teknis serta mendiskusikan rencana alternatif.
5. Evaluasi: tahap ini terdiri dari bagian formatif dan sumatif. Dalam bagian formatif terjadi pada setiap tahapan ADDIE. Sementara bagian sumatif terdiri dari test yang dirancang untuk peserta didik dengan kriteria tertentu.



Gambar 2.3 Model Pengembangan ADDIE (Branch, 2009:11)

SUBJEK UJI COBA

Subjek uji coba yang digunakan dalam penelitian ini adalah : 1) Uji desain pembelajaran yang terdiri dari satu orang yang berkompeten dalam bidang desain pembelajaran, minimal berpendidikan S2. 2) Uji ahli materi yang terdiri dari satu orang yang berkompeten pada bidang mata pelajaran yaitu Bahasa Jepang, minimal berpendidikan S1. 3) Uji media yang terdiri dari satu orang yang berpengalaman dan berkompeten dalam bidang media dengan minimal pendidikan S2. 4) Uji pengguna yang terdiri dari kelompok kecil peserta didik.

TEKNIK PENGUMPULAN DATA

. Data yang diperoleh dari hasil uji coba produk digunakan untuk menentukan kelayakan produk yang telah dikembangkan peneliti. Tahapan yang ada pada uji coba produk digunakan digunakan dalam menentukan kelayakan media serta tolak ukur keberhasilan suatu prosuk. Kelayakan produk diukur menggunakan angket yang menggunakan tolak ukur penilaian dengan skala likert (Sugiharto, 2018:93). Kemudian data diukur menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{\sum \text{Alternatif Jawaban terpilih setiap item} \times n}{\sum \text{Alternatif Jawaban Ideal setiap item} \times n} \times 100\%$$

Rumus skala Likert

Keterangan :

P = Angka persentase

n = Jumlah butir instrumen

Untuk mengetahui hasil prosentase yang telah dihitung, dapat dilihat pada kriteria penilaian yang telah ditentukan sebelumnya, Arikunto (2010:244), kriteria yang telah ditentukan adalah :

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Skor	Kriteria
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang Baik
0% - 20%	Kurang Sekali

(Sugiyono,2018)

Pengembangan ini berisi empat langkah tahapan uji coba. Pertama, peneliti akan melakukan konsultasi RPP(Rencana Rancangan Pembelajaran) pada ahli desain pembelajaran. Ahli desain pembelajaran pada penelitian kali ini yaitu dosen S1 Kurikulum dan Teknologi Pendidikan. Kedua, tahap ini akan melakukan konsultasi dan memvalidasi materi pembelajaran pada ahli materi dengan minimal pendidikan S1. Ahli materi ini yaitu guru pengampu mata pelajaran Bahasa Jepang dari SMKN 1 Jombang. Ketiga, pada tahap ini peneliti akan melakukan pengembangan meda dengan berdasarkan hasil RPP dan Materi yang telah valid tersebut. Keempat, peneliti akan melakukan uji pengguna yang terdiri dari 10-15 peserta didik dari kelas XII Multimedia di SMKN 1 Jombang.

Jenis data yang diperoleh nantinya akan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif ini akan diperoleh dari hasil wawancara guru dan peserta didik

serta masukan masukan dari ahli-ahli yang menguji kelayakan perangkat pembelajaran, materi dan juga media serta bahan penyerta pada produk agar sesuai standart dan layak untuk digunakan oleh peserta didik. Data kuantitatif pada penelitian ini dapat diukur melalui angket validasi dari berbagai ahli dan uji penguna yang nantinya akan digunakan untuk menghitung hasil akhir kelayakan media dan dilakukan penghitungan hasil sebelum dan sesudah menggunakan media.

Data-data pada penelitian tersebut diperoleh dengan menggunakan teknik pengumpulan data yaitu (1) observasi terstruktur yang dilakukan pada tahap awal penelitian untuk menganalisis kebutuhan sehingga peneliti dapat mengidentifikasi masalah pada sekolah tersebut. (2) Wawancara tidak terstruktur yang dilakukan dengan tujuan peneliti mendapatkan masukan masukan dari berbagai ahli agar media menjadi lebih baik lagi. Pedoman yang digunakan dalam wawancara ini hanya garis besar permasalahan yang akan ditanyakan. (3) Angket tertutup yang disajikan dengan cara penilaiannya menggunakan tanda checklist pada kolom yang sudah ada. Angket ini berisi pertanyaan yang disampaikan untuk responden secara tertulis dengan tujuan untuk mempermudah peneliti dalam menentukan kelayakan media yang telah dibuat. Data kelayakan tersebut didapat melalui validasi pengembangan multimedia interaktif yang telah divalidasi oleh berbagai ahli sesuai dengan bidangnya dan dari uji pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Persiapan penelitian pengembangan perlu dilakukan persiapan yang tepat agar penelitian dapat berjalan secara lancar. Pada penelitian pengembangan ini menghasilkan produk berupa multimedia interaktif dalam mata pelajaran Bahasa Jepang materi kepemilikan benda atau *watashi no enpitsu desu* untuk peserta didik di kelas XII Multimedia SMKN 1 Jombang. Penelitian pengembangan media ini menggunakan model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) (Prawiradilaga, 2012: 202) memiliki prosedur atau tahapan pengembangan sebagai berikut :

Analyze

Pada tahapan analisis peneliti mengidentifikasi penyebab adanya masalah yang terjadi pada sekolah tersebut. Yang pertama yaitu dengan mencari tahu permasalahan yang ada melalui proses observasi dan wawancara. Lalu menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Dengan tinjauan langsung tersebut peneliti mengidentifikasi karakteristik masalah yang muncul pada peserta didik, yaitu kebutuhan belajar peserta didik

masing-masing berbeda, kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik berbeda, adanya perbedaan sikap, gaya belajar, dan minat pada peserta didik, serta peserta didik banyak yang asik dengan dirinya masing-masing saat pembelajaran berlangsung.

Selain hasil tersebut, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru yang mengajar peserta didik dan memperoleh hasil antara lain pada saat pembelajaran guru menyampaikan materi menggunakan gambar dan teks, sehingga kurang menarik minat dan perhatian peserta didik, serta metode penyampaian materi dengan ceramah menjadikan peserta didik tidak terfokus pada pembelajaran namun lebih asik dengan dunianya sendiri. Dampak dari berbagai hal tersebut yaitu menyebabkan hasil dari nilai ulangan harian peserta didik masih banyak yang dibawah SKM (Standart Ketuntasan Minimal).

Sehingga dari permasalahan tersebut peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengembangan multimedia interaktif untuk proses menunjang belajar mengajar dan membantu guru dalam pembelajaran merupakan solusi yang tepat. Dengan adanya banyak media yang ada maka peserta didik lebih bisa tertarik dengan pembelajaran. Selain itu dengan karakter peserta didik yang asik dengan dunianya sendiri, multimedia interaktif biasa menjadi solusi yang tepat. Karena peserta didik bisa berinteraksi dengan media tersebut dan bisa belajar dengan mandiri dengan media tersebut.

1. Design

Setelah melakukan tahap analisis kemudian dilanjutkan pada tahapan *design*. Pada tahap desain ini peneliti akan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) bermedia, *flowchart* media, dan menyusun storyboard, dan menentukan format akhir produk tersebut. Hasil pada tahapan ini yaitu produk awal media sudah tergambar dengan jelas sehingga peneliti dapat melanjutkan ketahapan selanjutnya.

Development

Pada tahapan ini, peneliti membuat spesifikasi produk pengembangan. Pada tahap *development* ada beberapa hal yang harus dilakukan diantaranya; kegiatan mengumpulkan sumber dan mencari refrensi yang akan digunakan dalam mengembangkan sebuah multimedia interaktif, sajian materi, teks, konten dan evaluasi. Kemudian tersebut diolah menggunakan *software* guna menghasilkan multimedia interaktif.

a) Tahap Produksi

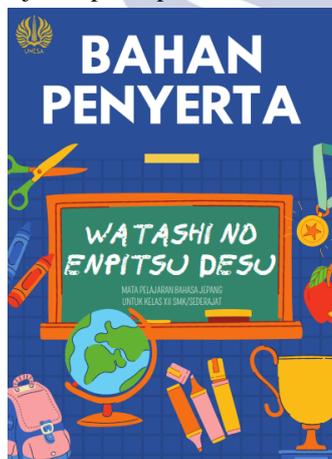
Pada tahap ini peneliti menggunakan *Adobe Illustrator* sebagai *software* untuk mendesain *button*, *background*, dan desain lain untuk membuat media.

Kemudian aset tersebut diolah menggunakan *Construct 2* sehingga memperoleh pemrogram multimedia interaktif. Berikut ini tampilan multimedia interaktif :

Gambar 4. Tampilan Media



Selain mengembangkan multimedia interaktif, pada tahap ini juga mengembangkan media pendukung berupa bahan penyerta untuk penggunaan multimedia interaktif. Bahan penyerta ini nantinya akan berisi kata pengantar, daftar isi, petunjuk instal aplikasi, petunjuk penggunaan media, fungsi icon dan tombol, identifikasi program, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP), materi pembelajaran, profil peneliti.



Gambar 5. Tampilan Bahan Penyerta

b) Tahap validasi Tim Ahli

Pada tahap ini peneliti melakukan validasi untuk mengetahui kelayakan dari multimedia interaktif. Data yang digunakan berasal beberapa ahli, diantaranya dari ahli desain pembelajaran, ahli materi dan ahli media.

c) Tahap Revisi Produk

Tahapan revisi digunakan untuk perbaikan media yang telah tervalidasi, proses ini perbaikan sesuai dengan saran dan masukan yang diberikan oleh validator.

Implementation

Prosedur dalam tahapan implementasi ada dua, yaitu yang pertama mempersiapkan guru dan memberikan panduan serta arahan terkait pengimplementasian media pembelajaran. Dan yang kedua mempersiapkan siswa dengan cara memberikan pengarahannya kepada peserta didik sebelum pelaksanaan implementasi, meliputi alat-alat apa saja yang dibutuhkan pada saat implementasi media pembelajaran.

Poses uji coba multimedia interaktif dilakukan oleh peserta didik sesi ke-2 kelas XII Multimedia 3 di SMKN 1 Jombang. Sebelum uji coba dilakukan peneliti membantu peserta didik untuk menginstall aplikasi dan memberikan bahan penyerta yang berupa pdf melalui link *google drive* yang telah disediakan oleh peneliti.

Evaluation

Tahap evaluasi dalam model pengembangan ADDIE merupakan tahap evaluasi formatif. Terdapat lima tahapan utama yang merupakan satu kesatuan dan terkait satu sama lain. Artinya pelaksanaan pada setiap tahapannya dilakukan secara maksimal. Dengan bantuan rencana pengembangan yang telah disusun pada tahap awal sehingga proses pengembangan media dapat menghasilkan media yang layak digunakan dalam pembelajaran. Tahap evaluasi dilakukan apabila ada revisi dari validator.

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan dalam menentukan keberhasilan dari media. Adapun hasil dari evaluasi media ini yaitu sebagai berikut:

a. Revisi RPP

Materi *watashi no enpitsu desu* atau kepemilikan benda pada mata pelajaran Bahasa Jepang rumusan tujuan pembelajaran sudah sesuai dengan ABCD (*Audience, Behavior, Condition, Audience, Behavior, dan Degree*). dibagian sistematika dan *syntak* yang digunakan dalam RPP sudah sesuai. Dari hasil uji validasi pada ahli desain pembelajaran pada penilaian RPP mendapat persentase 86,67% . Dikonversikan kedalam skala pengukuran menurut Sugiyono (2018) termasuk dalam kategori sangat layak dan dapat disimpulkan *syntak* pada RPP yang digunakan dalam media sudah sesuai dengan tujuan dan indikator pembelajaran dapat digunakan untuk menunjang pembelajaran.

b. Revisi Materi

Materi *watashi no enpitsu desu* atau kepemilikan benda pada mata pelajaran Bahasa Jepang sudah sesuai dengan materi yang akan disampaikan pada materi tersebut.

c. Revisi Media

Multimedia interaktif pada materi *watashi no enpitsu desu* terdapat revisi pada bagian petunjuk pembelajaran. *Buttom* yang tidak ada pada media tadi

dijelaskan pada petunjuk penggunaan. Oleh sebab itu perlu adanya pengurangan penjelasan untuk *bottom home* di petunjuk penggunaan.

d. Revisi bahan penyerta

Bahan penyerta yang digunakan untuk menunjang penggunaan multimedia interaktif mendapat revisi pada pemilihan *font* dan peletakan logo UNESA dan logo Teknologi Pendidikan.

Pembahasan

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh peneliti dengan guru SMKN 1 Jombang ada kendala pada beberapa mata pelajaran, salah satunya adalah mata pelajaran Bahasa Jepang. Bahasa Jepang adalah salah satu mata pelajaran yang kompleks dimana Bahasa Jepang bukan hanya tulisan (teks) namun juga lisan (pengucapan). Menurut Wedi, Soepriyanto dan Gunawan (2020:190) Pembelajaran Bahasa Jepang adalah pembelajaran yang membahas mengenai bahasa dan budaya Jepang secara rinci dan mudah dipahami oleh peserta didik. Selama pandemi dalam menyampaikan materi *watashi no enpitsu desu* yang memiliki arti pensil milik saya, guru hanya menggunakan gambar dan teks sebagai media pembelajaran. Kurangnya penggunaan media menyebabkan kurangnya pemahaman peserta didik mengenai materi dan turunnya motivasi peserta didik. Sehingga menyebabkan 18 peserta didik dari 35 peserta didik di kelas XII Multimedia 3 mendapatkan nilai dibawah SKM. SKM (Standart Ketuntasan Minimal) pada mata pelajaran Bahasa Jepang di SMK Negeri 1 Jombang adalah 60.

Berdasarkan dari permasalahan yang dijabarkan di atas maka, perlu adanya pemecahan masalah dalam belajar yang dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Produk yang dikembangkan untuk pemecahan masalah tersebut berupa multimedia interaktif materi *Watashi No Enpitsu Desu* dalam mata pelajaran Bahasa Jepang. Penggunaan multimedia interaktif yang akan dikembangkan merujuk pada aspek peserta didik, aspek materi, aspek guru dan aspek lingkungan yang memadai atau tidak (Munir, 2012). Media yang dikembangkan adalah multimedia interaktif yang diproduksi menggunakan *software design* seperti *Adobe Illustrator* sebagai *software* untuk mendesain tombol, *background*, dan *pattern*, sedangkan *Construct 2* digunakan sebagai *software* pemrogram multimedia interaktif agar dapat berjalan. Adanya pemanfaatan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif dalam proses pembelajaran mampu mempengaruhi hasil belajar peserta didik dibandingkan dengan buku teks (Wilsa, 2019)

Media pembelajaran multimedia interaktif merupakan kombinasi dari beberapa komponen yang dirancang

menjadi media pembelajaran yang lebih menjelaskan materi secara jelas dimana materi disampaikan melalui tulisan dan lisan. Multimedia interaktif telah diuji kelayakan dan validasi oleh ketiga ahli yaitu ahli desain pembelajaran (RPP), ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil uji validasi multimedia interaktif materi *watashi no enpitsu desu* mendapat kelayakan sangat baik. RPP yang dikembangkan oleh pengembang memiliki tujuan yang lebih jelas dan indikator yang terukur, sumber belajar yang relevan serta tahapan pembelajaran yang digunakan merupakan hasil adaptasi dari tahapan pembelajaran yang digunakan oleh pengajar sebelumnya, dengan modifikasi dan evaluasi yang disesuaikan dengan materi yang diajarkan oleh pengajar kepada peserta didik.

Sebelum menggunakan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, terlebih dahulu dilakukan uji kelayakan untuk mengetahui kevalidan dan kelayakan semua komponen. Hasil dari uji kelayakan multimedia interaktif sebagai berikut :

1. Uji Kelayakan dari ahli materi mendapat presentase sebesar 100 % yang tergolong kategori sangat baik.
2. Uji kelayakan RPP dari ahli Desain Pembelajaran mendapat presentase sebesar 86,67 % yang tergolong dalam kategori sangat baik.
3. Uji kelayakan media dari ahli media mendapat presentase sebesar 92,94% yang tergolong kategori sangat baik .
4. Uji kelayakan bahan penyerta dsri ahli media yakni mendapatkan hasil presentase 88,33% yang tergolong dalam kategori sangat baik
5. Hasil Uji coba pengguna yang dilaksanakan di kelas XII Multimedia di SMKN 1 Jombang dengan 15 peserta didik memperoleh presentase 84,38 % yang tergolong dalam kategori sangat baik.

Adanya multimedia interaktif materi kepemilikan benda dapat memberi sebuah pemahaman yang efektif, efisien dan menarik. Sifat interaktif yang terdapat pada multimedia interaktif dapat menarik minat peserta didik. Beberapa yang diperoleh ketika menggunakan multimedia interaktif dalam suatu proses pembelajaran sebagai berikut; (1) Menghemat waktu pengajar dalam proses pembelajaran, (2) Meningkatkan motivasi belajar peserta didik, (3) membantu memahami materi baik secara lisan maupun tulisan, (4) konsep materi yang akan disampaikan dapat tersampaikan oleh peserta didik.

Android merupakan sistem operasi yang dipilih peneliti. Menurut Salbino, (2014) Android adalah sistem operasi yang berbasis Linux yang bersifat terbuka (*open Source*) dan dirancang untuk perangkat *smartphone* dan komputer tablet. Produk yang dikembangkan tidak menggunakan sistem operasi IOS dan lain sebagainya.

Proses pemasangan media pembelajaran multimedia interaktif yang dikembangkan cukuplah mudah dengan cara, peserta didik dan pengajar mendapatkan file media dan bahan penyerta melalui link *google drive*, kemudian dapat *download* dan multimedia interaktif tersebut dapat di instal pada *smartphone*.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari uji para ahli materi, ahli desain pembelajaran, ahli media dan uji coba pengguna dengan hasil rata-rata 81%-100% maka media pembelajaran multimedia interaktif materi *Watashi No Empitsu Desu* pada mata pelajaran Bahasa Jepang pada kelas XII Multimedia di SMKN 1 Jombang layak digunakan dalam proses belajar mengajar dan termasuk dalam golongan kualifikasi sangat baik.

Saran

Dari kesimpulan tersebut, maka saran yang dapat diberikan dari penwiliti yaitu sebagai berikut :

1. Diharapkan guru dapat menerapkan pengembangan multimedia interaktif materi *Watashi No Empitsu Desu* pada mata pelajaran Bahasa Jepang sehingga dapat membantu gurudalam menyampaikan materi pembelajaran.
2. Multimedia ini dapat diterapkan pada instansi/lembaga sekolah lain namun membutuhkan identifikasi dan juga analisis kebutuhan dari peserta didik serta kondisi lingkungan belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Zainul. 2016. "Penerapan Memilihan Media Pembelajaran". *Edcomtech*.1(1): Hal 12-13
- Aldoobie, Nada.2015."ADDIE Model". *American International Journal of Contemporay Research*. 5(6). Hal. 69-171
- Arikunto, Suharsimi. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pengembangan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- Branch, R. M. (2009) . *Instructional design: The ADDIE approach* (Vol. 772). Spinger Science & Business Media
- Depdiknas. 2003. Undang-Undang RI No.20 Tahun 2003. Tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Fitriani, Pipit., dan Khotimah, Khusnul. 2017. "Pengembangan Media CAI (Computer Assisted-Instruction) Materi Pengoperasian Software Aplikasi Basis Data Mata Pelajaran KKPI Untuk Siswa Kelas XI Di SMK Taruna Jaya Gresik". *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. 8 (3). Hal. 1-5.
- Handayani, Nevi., Susanti, L.R Retno., Khodijah, Nyayu. 2018. "Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis Konstruktivistik Dalam Mata Pelajaran Sosiologi Di Sekolah Menengah Atas". *Jurnal Inovasi Pendidikan*. 8 (1). Hal. 1-9. Doi : <https://doi.org/10.36706/jip.v8i1.24>
- Munir. 2012. *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa". *Misykat*. 3 (1). Hal. 171 – 181.
- Prawiradilaga, Dewi.2012. *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Salbino, S. (2014). Buku pintar gadget android untuk pemula. Jakarta: Kunci Komunikasi.
- Sanjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta:Kencana
- Suciati. 2018. "Pengembangan Kreativitas Inovatif Melalui Pembelajaran Digital". *Jurnal Pendidikan*. 19 (2). Hal. 146- 155.
- Sugiyono. 2018. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suzudiono., Khotimah, Khusnul. 2016. "Pengembangan Media Modul Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas VII Di SMP Nurul Huda Merakurak Tuban. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*. 7 (1). Hal. 1-5
- Umar, Syahwani., Susilowati, Rini. 2012. "Pengembangan Multimedia Interaktif Guna Pemerolehan Belajar Konsep Perilaku Menyimpang Pada Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X SMAN 1 Sungai Raya Kepulauan". *Jurnal Teknodik*. 16(2) : Hal 131-146. Doi : <http://dx.doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.16>
- Widodo, Heri. 2015. "Potret Pendidikan Di Indonesia Dan Kesiapannya Dalam Menghadapi Masyarakat Ekonomi Asia (MEA)". *Cendekia*. 13 (2). Hal. 296-297