

Pengembangan Multimedia Digital Interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Buku *Sakura* Di SMA

Annisa Hikki

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Email: mickey_hikki@yahoo.com

Amira Agustin K., S.Pd., M.Pd

Dosen S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Adanya kesulitan menghafal kosakata bahasa Jepang, membuat kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa menjadi rendah. Hal ini berdasarkan identifikasi angket pra penelitian kebutuhan siswa dan wawancara guru di SMAN 14 Surabaya. Dari data tersebut, siswa merasa bosan terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang, sehingga diperlukan media pendukung yang dapat meningkatkan kemampuan siswa tersebut.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut di atas, peneliti mengembangkan multimedia digital interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 dengan tujuan untuk mengetahui proses pengembangan multimedia digital interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」, mengetahui kelayakan media, mengetahui efektifitas media dan mengetahui respon siswa terhadap media. Media pembelajaran hasil karya peneliti ini dikemas dalam bentuk *Compact Disk* (CD) berupa *file* digital dengan format sajian tutorial yang menggabungkan semua unsur teks, grafik, audio dan interaktifitas. Jenis kosakata yang digunakan adalah kosakata kata benda di rumah bergaya Jepang, anggota keluarga dan kata kerja bentuk kamus yang umum dilakukan di rumah dalam kegiatan sehari-hari.

Penelitian pengembangan yang digunakan adalah penelitian pengembangan menurut teori Sugiyono (2012:298) dengan subjek uji coba produk penelitian siswa kelas XI IPS SMAN 14 Surabaya. Hasil akhir dari penelitian ini setelah melewati tahapan pengembangan Sugiyono adalah menghasilkan multimedia digital interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 yang layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang siswa dengan memiliki efektifitas hasil t sebesar $18,08 > t(5\%, d.f.=21) 2,07$ serta respon siswa terhadap media pembelajaran *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 yang sangat baik dengan perolehan prosentase sebesar 93,827%.

Kata Kunci : Pengembangan media, multimedia digital interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」, Peningkatan kemampuan kosakata bahasa Jepang, Kosakata bahasa Jepang.

要旨

日本語の語彙を暗記することの難しさが、日本語の語彙の能力は低いからである。それは、学生のニーズと国立スラバヤ第14高校の教師のインタビューを識別するプレ調査アンケートに基づき。これらのデータから、日本語の語彙を学習に向けて退屈学生である。だから、学生の日本語の語彙の能力を高めることができるメディアを支える必要があった。

上記の問題の背景に基づいて、研究者は「桜さんの家」のインタラクティブ的なデジタルマルチメディアを開発する。研究の目的は「桜さんの家」のインタラクティブ的なデジタルマルチメディアに対する学生のレスポンスと「桜さんの家」のインタラクティブ的なデジタルマルチメディアの開発プロセスを決定することである。教育メディアの研究者によって作成されたは CD にパッケージである。この教育メディアはテキストとオーディオとグラフィックスとインタラクティブ性を兼ね備えデジタルファイルチュートリアル形式の形である。使用される語彙は名詞の和風の家や家族や辞書形の動詞である。

使用された研究開発は Sugiyono さんによる研究開発である。製品の試験科目は学生の XI IPS 国立スラバヤ第14高校である。研究開発の最終結果は学生の日本語の語彙の能力を高めるために使用まともな「桜さんの家」のインタラクティブ的なデジタルマルチメディアを生成している。

キーワード : メディア開発、「桜さんの家」のインタラクティブ的なデジタルマルチメディア、日本語の語彙の能力を高め、日本語の語彙。

PENDAHULUAN

Bahasa Jepang adalah salah satu pelajaran bahasa asing yang ada di SMAN 14 Surabaya. Berdasarkan hasil angket pra-penelitian identifikasi kebutuhan dan wawancara terhadap guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMAN 14 Surabaya diperoleh fakta bahwa masalah yang sering dihadapi siswa dalam proses pembelajaran bahasa Jepang adalah siswa kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang. Oleh karena itu, dengan adanya media pendukung berupa file digital interaktif dengan animasi yang menarik menjadi salah satu alternatif baru dalam media pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Sehubungan dengan adanya masalah tersebut, peneliti mengembangkan multimedia digital interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 pada pembelajaran kosakata bahasa Jepang di SMA. Multimedia digital interaktif ini merupakan suatu media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk *Compact Disk (CD)* berupa file digital dengan menggabungkan dan mensinergikan semua unsur teks, grafik, audio dan interaktivitas. Dalam media ini dilengkapi dengan alat pengontrol yang dapat dioperasikan oleh pengguna, sehingga pengguna dapat memilih apa yang dikehendaki untuk proses selanjutnya.

Jenis kosakata bahasa Jepang yang dipilih yaitu kosakata kata benda di rumah bergaya Jepang, anggota keluarga dan kata kerja bentuk kamus yang umum dilakukan di rumah dalam kegiatan sehari-hari. Pemilihan kosakata tersebut dikarenakan sering dan mudahnya ditemukan dalam kegiatan sehari-hari dan mudah dituangkan dalam bentuk visualisasi gambar. Selain itu, pemilihan kosakata sesuai dengan kosakata yang ada di buku *Sakura 1, 2 dan 3*. Tipe penyajian yang digunakan pada media ini adalah tutorial yang dapat membimbing siswa dalam penguasaan materi secara menarik dan mandiri.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan multimedia digital interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang buku *Sakura* di SMA?
2. Bagaimana kelayakan media pada pengembangan multimedia digital interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang buku *Sakura* di SMA?
3. Bagaimana efektifitas hasil pengembangan multimedia digital interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang buku *Sakura* di SMA?

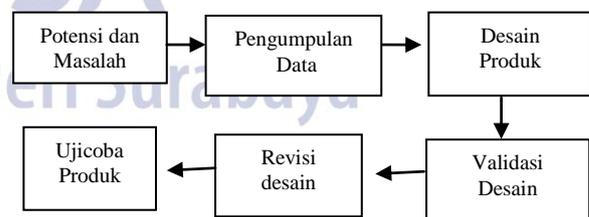
4. Bagaimana respon siswa terhadap multimedia digital interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang buku *Sakura* di SMA?

Tujuan penelitian

1. Mendeskripsikan proses pengembangan multimedia digital interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang buku *Sakura* di SMA.
2. Mendeskripsikan kelayakan media pada pengembangan multimedia digital interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang buku *Sakura* di SMA
3. Mendeskripsikan efektifitas hasil pengembangan multimedia digital interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang buku *Sakura* di SMA
4. Mendeskripsikan respon siswa terhadap multimedia digital interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 untuk meningkatkan penguasaan kosakata bahasa Jepang buku *Sakura* di SMA.

METODE

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model modifikasi pengembangan Sugiyono (2012:298) yang dibatasi hanya sampai tahap uji coba produk. Modifikasi ini disesuaikan dengan kebutuhan peneliti dalam mengembangkan multimedia digital interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」. Berikut ini adalah skema prosedur penelitian yang digunakan dalam pengembangan multimedia digital interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 menurut Sugiyono (2012:298).



Untuk menghitung hasil dari angket menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{skor total}}{\text{Skor kriterium}} \times 100\%$$

Keterangan :

P = prosentase

Skor Kriterium = Skor tertinggi tiap item x Jumlah item x Jumlah responden

(Riduwan, 2008:89)

Untuk menganalisis hasil tes menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

(Arikunto, 2010:350)

Untuk menghitung efektifitas treatment dengan menggunakan rumus t-signifikasi :

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

(Arikunto, 2010:349)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Pengembangan Media

a. Analisis Potensi dan Masalah

Tahap analisis potensi dilakukan sebagai tahap awal dalam proses pengembangan media pembelajaran ini, tahap ini dilakukan dengan melakukan observasi dan pengambilan data berupa profil SMAN 14 Surabaya yang didalamnya terdapat daftar sarana dan prasarana. Fasilitas yang tersedia yaitu Laptop untuk guru dan LCD di setiap kelas. Dari data sarana dan prasarana tersebut, meskipun SMAN 14 tidak mempunyai Laboratorium Komputer, namun seluruh siswa diberi kebijakan oleh pihak sekolah untuk membawa Laptop pada saat pelajaran berlangsung, khususnya pada pelajaran komputer. Hal ini mempermudah peneliti agar tidak membutuhkan waktu lebih untuk mengkondisikan siswa pada saat tahap uji coba produk berlangsung.

Tahap masalah dilakukan untuk mengetahui penyimpangan yang terjadi di lapangan. Dalam hal ini, masalah yang muncul yaitu kesulitan siswa dalam menghafal kosakata sehingga menimbulkan kebosanan dalam pembelajaran bahasa Jepang. Hal ini dibuktikan dengan nilai ulangan SMAN 14 Surabaya yang sebagian siswanya belum memenuhi standart ketuntasan minimal belajar yaitu sebesar ≤ 75 .

b. Analisis Pengumpulan Data

Tahap ini dilakukan dengan dua langkah yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi yang digunakan sebagai bahan perencanaan produk. Kedua langkah tersebut dijelaskan sebagai berikut:

- i. Menyebarkan angket identifikasi kebutuhan siswa. Analisis identifikasi kebutuhan siswa dilakukan oleh peneliti dengan menyebarkan angket kebutuhan kepada 40 siswa yang terdiri masing-masing

20 siswa kelas X dan XII IPA SMAN 14 Surabaya secara acak dan wawancara dengan guru bahasa Jepang SMAN 14 Surabaya. Data yang diperoleh dari hasil identifikasi kebutuhan ini, dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan pada langkah berikutnya. Hasil identifikasi kebutuhan siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

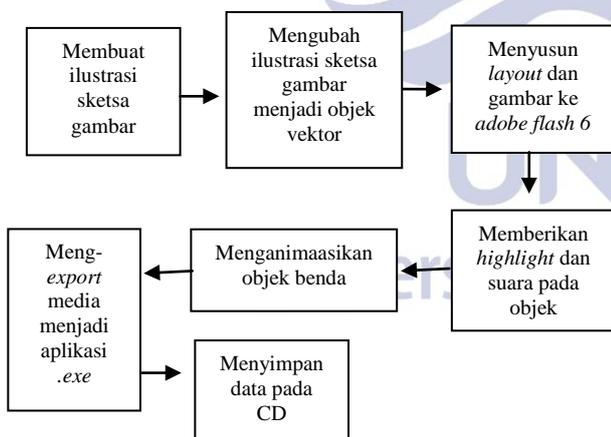
Aspek	Pernyataan	Respon Siswa	Jumlah Respon	(%)
I Potensi	Saya tertarik pada pelajaran bahasa Jepang	Setuju	35	87,5%
		Netral	3	7,5%
		Tidak Setuju	2	5%
	Saya tertarik dengan animasi kartun Jepang	Setuju	33	82,5%
		Netral	5	12,5%
		Tidak Setuju	2	5%
II Masalah	Saya mengalami kesulitan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang beserta artinya	Setuju	36	90%
		Netral	4	10%
		Tidak Setuju	-	-
	Saya mengalami kebosanan dalam menghafal kosakata bahasa Jepang beserta artinya tanpa adanya media pendukung	Setuju	37	92,5%
		Netral	3	7,5%
		Tidak Setuju	-	-
III Kebutuhan terhadap media	Saya membutuhkan media pendukung untuk membantu menghafal kosakata bahasa Jepang	Setuju	37	92,5%
		Netral	3	7,5%

	beserta artinya	Tidak Setuju	-	-
	Saya membutuhkan media pendukung berupa <i>file</i> digital interaktif yang dilengkapi dengan animasi dan cara pelafalan	Setuju	37	92,5%
		Netral	2	5%
		Tidak Setuju	1	2,5%
	Penggunaan media akan meningkatkan motivasi dan minat saya dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang	Setuju	38	95%
		Netral	2	5%
		Tidak Setuju	-	-

ii. Mengumpulkan kosakata yang diambil dari kosakata di buku Sakura 1, 2 dan 3 yang digunakan sebagai materi dalam pengembangan media pembelajaran.

c. Analisis Desain Produk

Tahap desain produk dilakukan oleh peneliti melalui 7 langkah yang disajikan pada bagan berikut:



2. Kelayakan Media

a. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek	Pernyataan	Prosentase	Kriteria
Tampilan Kemasan CD	Ketepatan ukuran kemasan CD media pembelajaran.	100%	Sangat Baik
	Desain sampul mencerminkan isi media pembelajaran	100%	Sangat Baik
	Komposisi desain pada media pembelajaran	100%	Sangat Baik
Tampilan Media	Komposisi warna pada media pembelajaran	100%	Sangat Baik
	Kualitas desain animasi media pembelajaran	100%	Sangat Baik
	Komposisi penulisan huruf-huruf yang ada pada media pembelajaran	66,667	Baik
	Kualitas audio pembelajaran	83,334	Sangat Baik
	Ketepatan susunan keseluruhan media pembelajaran	100%	Sangat Baik
Penilaian Secara Keseluruhan		93,75%	Sangat Baik

b. Hasil Validasi Ahli Materi

ASPEK	PERNYATAAN	PROSENTASE	KRITERIA
Isi Materi	Materi kosakata bahasa Jepang sesuai dengan kurikulum SMA tahun 2004.	100%	Sangat Baik
	Materi sesuai dengan tema yang ada pada media pembelajaran.	100%	Sangat Baik
	Materi yang ada pada media pembelajaran dapat menambah wawasan dan kosakata bahasa Jepang.	100%	Sangat Baik
	Susunan dan penulisan kosakata bahasa Jepang.	100%	Sangat Baik
	Audio cara pelafalan kosakata bahasa Jepang.	100%	Sangat Baik
	Hubungan ketepatan antara kosakata bahasa Jepang dengan gambar animasi media.	83,334%	Sangat Baik
	Susunan keseluruhan materi tiap fitur	100%	Sangat Baik
Penilaian Secara Keseluruhan		97,62%	Sangat Baik

Dari hasil validasi para ahli tersebut terdapat revisi desain yang digunakan sebagai peneliti sebagai acuan dalam melakukan tahap revisi desain. Berikut daftar revisinya:

No.	Ahli Media	Ahli Materi
1.	Ukuran huruf romaji	Kesalahan penulisan huruf
2.	Suara pada beberapa kata masih kurang halus	Kesalahan peletakan <i>highlight</i>
3.	Penambahan fitur <i>instruction</i>	

3. Efektifitas Media

Uji coba produk dilaksanakan di SMAN 14 Surabaya pada hari Senin, 22 Juli 2013 dengan bertujuan untuk mengetahui efektifitas media pembelajaran *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」. Berikut adalah hasil uji coba produk.

No.	Nama Siswa	Nilai Pre-Test	Nilai Post-Tes
1	Agung Setiawan	62	74
2	Ali Mukti B.	66	80
3	Alief Rachmad F.	60	88
4	Alya Farras Tanita	66	80
5	Billy Mangaraja	70	88
6	Cintha Sekarani	62	84
7	Deldha Egy	58	74
8	Dillangga D.D.	64	78
9	Dini Fitri R.D.	66	90
10	Dita Savitri K.	60	76
11	Gilang Galang S.	72	84
12	Ina Rahmasari	58	74
13	Irfan Rifany	70	84
14	Meisando F.A.	76	94
15	Moch. Fariza Yahya	62	78
16	Moch. Fitriawan Eka S.	70	82
17	M. Aditya O.B.	64	88
18	Nur Afifah Damayanti	68	82
19	Pamelia Rosdziana B.	60	74
20	Satriya Anggoro	56	68
21	Wahyu Budi S.	60	86
22	Victoria	66	82
23	Zakaria Amin Abdi	70	86
24	Zumrotul Aulia	68	88
Rata-Rata		64,75	81,75

Berdasarkan dari tabel tersebut di atas, maka dapat disimpulkan bahwa semua siswa mengalami peningkatan nilai dengan menggunakan multimedia digital interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 dari semula rata-rata nilai *pre-test* sebesar 64,75 menjadi rata-rata nilai *post-test* sebesar 81,75. Setelah data nilai rata-rata tersebut didapatkan maka efektifitas media dapat diketahui. Efektifitas media dapat diperoleh dengan menggunakan rumus t-signifikasi. Berikut hasil analisis perhitungan efektifitas media.

No.	Pre-Test	Post-Test	d	xd	x ² d
1	62	74	12	-5	25
2	66	80	14	-3	9
3	60	88	28	11	121
4	66	80	14	-3	9
5	70	88	18	1	1
6	62	84	22	5	25
7	58	74	16	-1	1
8	64	78	14	-3	9
9	66	90	24	7	49
10	60	76	16	-1	1
11	72	84	12	-5	25
12	58	74	16	-1	1
13	70	84	14	-3	9
14	76	94	18	1	1
15	62	78	16	-1	1
16	70	82	12	-5	25
17	64	88	24	7	49
18	68	82	14	-3	9
19	60	74	14	-3	9
20	56	68	12	-5	25
21	60	86	26	9	81

22	66	82	16	-1	1
23	70	86	16	-1	1
24	68	88	20	3	9
Skor Total	1554	1962	408		496

Selanjutnya dari data tersebut di atas, maka dapat diketahui perhitungan sebagai berikut:

Deskripsi	Nilai
Mean Deviasi (<i>Md</i>)	17
Kuadrat Deviasi $\sum d^2$	496
T-Signifikansi (<i>t</i>)	18,08
T-Tabel	2,07

Sesuai dengan perhitungan nilai *t* yakni 18,08 > *t* (5%,d.f.=21) 2,07, maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* pada tahap uji coba produk ini. Dari tingkat signifikansi media tersebut, maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 dapat dimanfaatkan untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

4. Respon Siswa Terhadap Media

Aspek	Pernyataan	Prosentase	Kriteria
Kualitas Media	Penyajian materi dalam media pembelajaran ini mudah dipahami	98,611%	Sangat Baik
	Animasi media memperjelas penulisan huruf	97,222%	Sangat Baik
	Kejelasan audio yang terdapat pada media pembelajaran	90,277%	Sangat Baik
	Media pembelajaran ini mudah dibawa ke mana saja	91,666%	Sangat Baik
	Media ini menarik	95,833%	Sangat Baik
	Media ini membantu pembelajaran kosakata bahasa Jepang secara mandiri	88,888%	Sangat Baik

Motivasi dan Minat Belajar Siswa	Pembelajaran kosakata bahasa Jepang dengan menggunakan media pembelajaran ini membuat belajar menjadi lebih menarik dan tidak membosankan	93,055%	Sangat Baik
	Media pembelajaran ini dapat menambah wawasan siswa tentang kosakata bahasa Jepang yang ada di rumah ala Jepang	94,444%	Sangat Baik
	Media ini mampu meningkatkan motivasi siswa untuk mempelajari kosakata bahasa Jepang	93,055%	Sangat Baik
Penilaian Secara Keseluruhan		93,827%	Sangat Baik

Berdasarkan hasil analisis respon dan pendapat dari siswa yang diambil pada saat uji coba berlangsung tersebut di atas, maka respon siswa terhadap media pembelajaran *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 adalah sangat baik dengan perolehan prosentase sebesar 93,827%.

PENUTUP

Simpulan

1. Proses Pengembangan Multimedia Digital Interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」

a. Potensi dan Masalah

Potensi dalam penelitian ini adalah sarana dan pra-sarana yang mendukung dalam penelitian pengembangan multimedia digital interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 di SMAN 14 Surabaya. Sedangkan masalah yang muncul adanya kesulitan siswa dalam menghafal kosakata sehingga menimbulkan kebosanan dalam pembelajaran bahasa Jepang yang dibuktikan dengan nilai ulangan SMAN 14 Surabaya yang sebagian siswanya belum memenuhi standart ketuntasan minimal belajar yaitu sebesar ≤ 75 .

b. Pengumpulan Data

Hasil pengumpulan data yang didapat adalah hasil angket identifikasi kebutuhan siswa dan pengumpulan kosakata dari buku *Sakura 1, 2 dan 3* sebagai acuan dalam pembuatan media pembelajaran *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」.

c. Desain Produk

Langkah selanjutnya setelah semua data terkumpul adalah melakukan tahap desain produk oleh peneliti melalui 7 langkah yaitu membuat ilustrasi gambar, mengubah ilustrasi sketsa gambar menjadi objek vektor, menyusun *layout* dan gambar ke *adobe flash 6*, memberikan *highlight* dan suara pada objek, menggerakkan atau menganimasikan objek benda, melakukan *export* media menjadi aplikasi *.exe* dan yang terakhir yaitu menyimpan data pada CD.

2. Kelayakan Multimedia Digital Interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」

Hasil penilaian validasi ahli media dan materi menyatakan bahwa media pembelajaran *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 secara keseluruhan layak digunakan dengan sedikit revisi dan memiliki kriteria prosentase validasi sangat baik yaitu masing-masing sebesar 93,75% dan 97,62%.

3. Efektivitas Multimedia Digital Interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 Dalam Pembelajaran Kosakata Bahasa Jepang Buku *Sakura* di SMA

Hasil uji coba produk menunjukkan bahwa media pembelajaran *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan penguasaan kosakata bahasa Jepang dengan hasil nilai t yakni $18,08 > t$ (5%, d.f.=21) 2,07.

4. Respon Siswa Terhadap Multimedia Digital Interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」

Respon siswa terhadap media pembelajaran *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 adalah sangat baik dengan perolehan prosentase sebesar 93,827%. Sehingga membuat media pembelajaran *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 layak digunakan sebagai media pendukung yang dapat meningkatkan kemampuan penguasaan terhadap pembelajaran kosakata bahasa Jepang.

Saran

Saran yang diusulkan dari simpulan pada pengembangan multimedia digital interaktif *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang, yaitu sebagai berikut.

1. Bagi sekolah yang dalam hal ini guru mata pelajaran bahasa Jepang agar lebih menggunakan media pendukung sebagai alternatif dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang.
2. Bagi pengguna media pembelajaran *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 disarankan untuk menggunakan media ini sebagai pendukung dan alternatif media saat mengalami kebosanan dalam pembelajaran kosakata bahasa Jepang. Penggunaan media pembelajaran ini tidak hanya dapat dipakai di PC/Laptop saja, melainkan juga

bisa dipakai di *tablet PC* dengan menyalin *file* media pembelajaran *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 ini.

3. Bagi peneliti yang akan melanjutkan penelitian sejenis, disarankan untuk dapat melakukan penelitian dengan kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran *Sakura San No Ie* 「桜さんの家」 dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Niken dan Haryanto, Dany. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arsyad, Ashar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Emzir. 2008. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan Kualitatif*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Faizal, Muhammad. 2012. *Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual (Program Corel Video Studio Pro X3) Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Siswa Kelas X MAN 1 Probolinggo Tahun Ajaran 2011/2012*. Skripsi (Tidak Dipublikasikan). Surabaya: UNESA.
- Matsuura, Kenji. 2005. *Kamus Jepang-Indonesia*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Riduwan. 2008. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman, dkk. 2012. *Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sudjianto. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Bekasi Timur: Kesaint Blanc.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sutedi, Dedi. 2003. *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: UPI Press.
- Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa Press.