

PENGEMBANGAN MEDIA ANIMASI KARADA NO BUBUN UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA DAN MENULIS HURUF KANJI PADA SISWA KELAS X3 SMA NEGERI 1 SUMBERREJO BOJONEGORO TAHUN AJARAN 3013/2014

Mikke Setya Ariesti

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

Email: sariestra_k32@yahoo.com, mikkesetya@gmail.com

Dra. Yovinza Bethvine S., M.Pd.

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

Abstrak

Kesulitan menghafal huruf kanji, membuat kemampuan membaca dan menulis huruf kanji dalam pembelajaran bahasa Jepang semakin rendah, karena siswa merasa bosan dengan pembelajaran huruf kanji yang kurang menarik. Hal tersebut berdasarkan hasil dari identifikasi angket pra penelitian kebutuhan siswa dan hasil wawancara guru bahasa Jepang SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro. Untuk menghilangkan rasa bosan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, maka diperlukan media yang menarik minat siswa untuk belajar.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti mengembangkan media animasi *Karada no Bubun* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf kanji. Peneliti mengembangkan media animasi *Karada no Bubun* bertujuan untuk mengetahui kelayakan media, mengetahui efektifitas media dan mengetahui respon siswa terhadap media.

Media animasi *Karada no Bubun* dikembangkan menggunakan teori penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2011:298) dengan menggunakan subjek uji coba produk secara terbatas pada siswa kelas X3 SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro yang dilakukan selama dua kali pertemuan.

Hasil pengembangan media animasi *Karada no Bubun* layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf kanji. Kelayakan media dapat dibuktikan dengan hasil penilaian ahli validator media dan validator materi. Persentase yang diperoleh dari penilaian ahli media sebesar 83,33% dan penilaian ahli materi 95%. Keefektifan media dapat dibuktikan dengan hasil uji coba terbatas, hasil respon siswa dan observasi siswa. Hasil uji coba untuk kemampuan membaca memiliki hasil t-signifikan sebesar $9,76 > t$ (5%,db=32) dan untuk kemampuan menulis memiliki hasil t sebesar $6,98 > t$ (5%,db=32). Respon siswa memiliki persentase sebesar 97,15%. Observasi siswa pada uji coba produk pertemuan pertama memiliki persentase sebesar 95,24% dan pertemuan kedua 98,81%.

Kata Kunci : Pengembangan media, Animasi *Karada no Bubun*, Kemampuan membaca dan menulis, Huruf kanji

要旨

漢字を暗記することの難しさは、日本語の学習者は漢字の読み書きの能力が低いからである。単調な漢字の学習は退屈だからである。それは、国立 Sumberrejo Bojonegoro 第1高校の教師のインタビューとアンケートに基づいたものである。学生の勉強のモチベーションを高める及びつまらなさをなくすためには、学生の興味を高めることができるメディアを支える必要があった。

背景に基づいて、研究者は漢字の読み書きの能力を高めるために「体の部分」のメディアアニメーションを開発した。研究の目的は「体の部分」のメディアアニメーションに適切なメディアと効果的なメディアとは何か学生の反応を知ることである。

「体の部分」のメディアアニメーションの開発は Sugiyono (2011:298)の理論を使用された。製品の試験科目は二回学会で学生の X3 クラス国立 Sumberrejo Bojonegoro 第1高校である。

分析したあとで結果について漢字の読み書きの能力を高めるためには「体の部分」のメディアアニメーションの開発が適当及び効果的なメディアである。メディアの確認者と教材の確認者から評価的は結果で適切なメディアが知らせる。実験には評価紙で教授から 83,33%、メディアの専門家から 95%取得した。(Likert)比較のスケールを使用し両方の結果が非常に強い規模にあることを示した。T-signifikan で分化したあとで結果について漢字を読む能力は $9,76 > t$ (5%,db=32) 及び漢字を書く能力は $6,98 > t$ (5%,db=32)である。学生の反応は 97,15%である。一回目の学会の観測結果は 95,24%、一回目の学会は 98,81%である。

キーワード : メディアの開発、「体の部分」のメディアアニメーション、読むと書くの能力、漢字

PENDAHULUAN

Bahasa dalam kehidupan sehari-hari memiliki peranan yang penting. Fungsi bahasa adalah sebagai alat untuk berkomunikasi secara langsung atau tidak langsung, dengan adanya bahasa manusia dapat mengeluarkan ide dan pendapat kepada orang lain. Menurut Dahidi (2012:54) bahasa dapat disampaikan dengan dua cara, yaitu pertama melalui medium lisan dan yang kedua melalui medium tertulis. Kedua cara itu mempunyai tujuan yang sama yaitu untuk menyampaikan ide, pikiran, pendapat, perasaan, berita, atau hal-hal lain kepada orang lain sebagai informasi.

Proses pembelajaran bahasa Jepang banyak menemui hambatan baik dalam menulis dan membaca hurufnya terutama huruf *kanji*, karena huruf *kanji* memiliki bentuk yang sangat beragam. Seperti yang diungkapkan oleh Dahidi (2012:56) huruf *kanji* merupakan salah satu aspek yang sulit bagi para siswa yang sedang mempelajari bahasa Jepang. Hal ini dirasakan terutama oleh siswa yang tidak memiliki latar belakang ‘budaya *kanji*’.

SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro adalah salah satu sekolah yang memasukkan bahasa Jepang dalam mata pelajaran bahasa asing. Pelajaran bahasa Jepang berlangsung selama 2x45menit dalam satu minggu dan hanya diajarkan pada kelas X(sepuluh). Dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro materi yang disampaikan terbilang lengkap, dari kosakata dalam bahasa Jepang, pola kalimat dalam bahasa Jepang, sampai huruf Jepang yang terdiri dari huruf *hiragana*, *katakana* dan *kanji*. Untuk pembelajaran huruf *kanji* diajarkan pada semester dua, pada setiap 30 menit sebelum berakhirnya mata pelajaran bahasa Jepang.

Berdasarkan wawancara dengan guru SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro alasan dari pemberian materi huruf *kanji* pada siswa kelas X(sepuluh) yaitu dikarenakan besarnya minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang dan sering aktifnya SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro dalam mengikuti lomba-lomba yang diadakan di universitas yang berhubungan dengan bahasa Jepang. Guru SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro mengatakan bahwa dalam perlombaan yang diadakan di universitas-universitas juga mengadakan lomba huruf *kanji*. Oleh karena itu guru SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro memasukkan materi *kanji* dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro. Agar siswa dapat aktif juga diluar sekolah.

Berdasarkan angket pra penelitian yang disebar sebelum dilakukannya penelitian pada siswa dan hasil wawancara dengan guru, siswa di SMA Negeri 1

Sumberrejo Bojonegoro mengalami kesulitan dalam menulis ataupun membaca huruf *kanji* yang diajarkan, dikarenakan dalam proses belajar mengajar bahasa Jepang guru di SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro masih menggunakan media kartu huruf dan kartu gambar. Media seperti ini dirasa kurang efektif dalam proses pembelajaran karena materi yang disampaikan tidak merata keseluruh kelas. Oleh karena itu peneliti mengembangkan suatu media untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf *kanji* pada siswa SMA Negeri 1 Sumberrejo.

Peneliti mengembangkan media animasi *Karada no Bubun* untuk pembelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan aplikasi *flash*. Media animasi *Karada no Bubun* dikemas semenarik mungkin dengan menggabungkan dan mensinergikan semua unsur *teks*, gambar dan audio. Dalam media *Karada no Bubun* dilengkapi dengan *teks* berupa huruf *kanji* dan artinya, selain itu juga dilengkapi dengan urutan coretan *kanji* dengan diiringi suara. Suara yang dimaksudkan disini adalah suara hitungan dalam bahasa Jepang yang mengiringi setiap coretan terbentuknya huruf *kanji*. Untuk menarik antusias siswa, media animasi *Karada no Bubun* juga dilengkapi *game* yang menarik didalamnya.

Menurut Ariani dan Haryanto (2010:124-125) dalam pembuatan *game* hendaknya memperhatikan tujuan awal, *game* yang dibuat harus melengkapi materi. Penambahan *game* pada media animasi *Karada no Bubun* memiliki tujuan utama dari pengembangan media yaitu meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf *kanji*.

Kanji yang dipilih yaitu huruf *kanji* dari anggota tubuh, seperti : 顔 *kao*, 頭 *atama*, 目 *me*, 鼻 *hana*, 耳 *mimi*, 口 *kuchi*, 首 *kubi*, 腹 *onaka*, 手 *te*, 指 *yubi*, 爪 *tsume* dan 足 *ashi*. Pemilihan materi ini karena huruf *kanji* anggota tubuh yang berjumlah 12 huruf tersebut sudah diajarkan dan sering digunakan dalam sehari-hari. Selain itu siswa dapat melihat contoh nyata pada anggota tubuh masing-masing. Tipe penyajian yang digunakan pada media animasi *Karada no Bubun* lebih menarik siswa untuk belajar dengan semangat karena penyajian yang tidak monoton.

Uji coba produk secara terbatas yang dilakukan di SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas X3 sebanyak 32 siswa dengan pemilihan kelas secara acak. Pelaksanaan uji coba produk secara terbatas pada siswa kelas X3 berlangsung selama dua kali tatap muka dengan alokasi waktu 2x45 menit saat jam pelajaran bahasa Jepang berlangsung. Pertemuan pertama dilaksanakan *pre-test* dan dilanjutkan penyajian materi huruf *kanji* menggunakan media animasi *Karada no Bubun*, untuk pertemuan kedua

menyajikan media animasi *Karada no Bubun* terlebih dahulu selanjutnya dilakukan *post-test* untuk mengetahui keefektifan media animasi *Karada no Bubun* terhadap kemampuan membaca dan menulis huruf *kanji* anggota tubuh.

Pembelajaran huruf *kanji* menggunakan media animasi *Karada no Bubun* bertujuan agar motivasi siswa semakin tinggi untuk mempelajari huruf *kanji*. Media animasi *Karada no Bubun* diharapkan menjadi media pendukung yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf *kanji* pada siswa.

Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan media animasi *Karada no Bubun* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf *kanji* pada siswa kelas X3 SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro tahun ajaran 2013/2014?
2. Bagaimana efektifitas hasil pengembangan media animasi *Karada no Bubun* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf *kanji* pada siswa kelas X3 SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro tahun ajaran 2013/2014?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media animasi *Karada no Bubun* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf *kanji* pada siswa kelas X3 SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro tahun ajaran 2013/2014?

Tujuan Penelitian

1. Mendeskripsikan kelayakan media animasi *Karada no Bubun* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf *kanji* pada siswa kelas X3 SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro tahun ajaran 2013/2014.
2. Mendeskripsikan efektifitas hasil pengembangan media animasi *Karada no Bubun* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf *kanji* pada siswa kelas X3 SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro tahun ajaran 2013/2014.
3. Mendeskripsikan respon siswa terhadap media animasi *Karada no Bubun* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf *kanji* pada siswa kelas X3 SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro tahun ajaran 2013/2014.

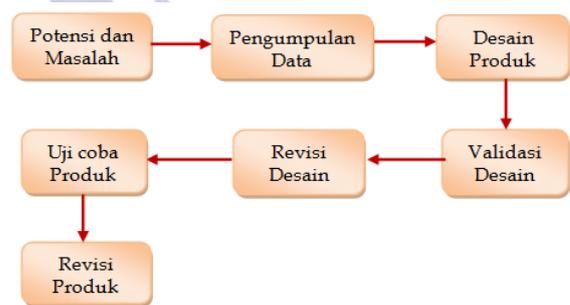
METODE

Penelitian pengembangan ini menggunakan model pengembangan yang ditemukan oleh Sugiyono (2011:409). Pada penelitian pengembangan media animasi, penelitian ini hanya berhenti sampai revisi produk setelah dilakukan uji coba produk secara terbatas

yang dilakukan pada kelas X3 SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro.

Pada penelitian pengembangan media animasi *Karada no Bubun* tidak dilanjutkan pada tahap uji coba pemakaian, revisi produk dan produksi masal. Ini dikarenakan karena keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki peneliti, dan juga penelitian ini hanya untuk mendeskripsikan kelayakan media, efektifitas media dan respon siswa terhadap media animasi *Karada no Bubun* saat digunakan dalam pembelajaran huruf *kanji* anggota tubuh di SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro. Sehingga media animasi *Karada no Bubun* dapat memberikan hasil yang menunjukkan sebagai sebuah media yang dapat digunakan dalam pembelajaran huruf *kanji*.

Secara rinci tahapan model modifikasi pengembangan dapat dilihat sebagai berikut:



Rumus yang digunakan untuk mencari nilai prosentase adalah sebagai berikut:

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

Keterangan :

P = Prosentase

Skor Kriteriaum = Skor Tertinggi Tiap Item X Jumlah Item X Jumlah Responden

(Riduwan, 2012:14)

Hasil tes belajar siswa dapat dianalisis dengan menggunakan rumus berikut :

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

Keterangan:

Md : Mean dari perbedaan *pre-test* dengan *post-test*

$\sum d$: goin antara *pre-test* dan *post-test*

N : Jumlah subjek

(Arikunto, 2010:350)

Menghitung efektifitas treatment dengan menggunakan rumus t-signifikasi :

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

Keterangan :

Md : Mean dari perbedaan pre-test dengan post-test

Md : Deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2d$: Jumlah kuadrat deviasi

N : subjek pada sampel

(Arikunto, 2010:349)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Kelayakan Media Animasi Karada no Bubun

a. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Presentase	Kriteria
Konstruksi Perangkat Lunak	Mudah digunakan dan sederhana dalam pengoperasiaanya.	100%	Sangat Kuat
	Ketepatan pemilihan aplikasi/software untuk pembelajaran huruf kanji anggota tubuh.	83%	Sangat Kuat
	Program dapat dimanfaatkan kembali untuk mengembangkan multimedia lain.	67%	Kuat
	Media animasi Karada no Bubun dapat digunakan secara mandiri.	100%	Sangat Kuat
	Media animasi Karada no Bubun dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran bahasa Jepang.	100%	Sangat Kuat
	Aspek Komunikasi Visual	Keterbacaan tulisan huruf romaji yang ada dalam media animasi Karada no Bubun.	83%
Keterbacaan tulisan huruf Hiragana yang ada dalam media animasi Karada no Bubun.		67%	Kuat
Keterbacaan tulisan huruf kanji yang		67%	Kuat

	ada dalam media animasi Karada no Bubun.		
	Komunikatif (sesuai dengan pesan pembelajaran).	67%	Kuat
	Sederhana dan menarik.	100%	Sangat Kuat
	Visual (layout).	83%	Sangat Kuat
	Visual (warna).	100%	Sangat Kuat
	Visual (animasi).	100%	Sangat Kuat
	Kualitas audio pada media animasi Karada no Bubun.	67%	Kuat
	Kesesuaian susunan format menu pada media animasi Karada no Bubun.	83%	Sangat Kuat
	Media animasi Karada no Bubun dapat digunakan untuk pendukung pembelajaran membaca dan menulis huruf kanji.	83%	Sangat Kuat
Kualitas Materi Tiap Menu	Menu Utama		
	1. Kesesuaian tombol pada menu utama dengan isi/link materi.	100%	Sangat Kuat
	2. Ketepatan ukuran font yang digunakan.	100%	Sangat Kuat
	3. Ketepatan bentuk font yang digunakan.	100%	Sangat kuat
	4. Ketepatan penggunaan warna background pada menu utama.	100%	Sangat Kuat
	5. Keserasian animasi yang digunakan.	83%	Sangat Kuat
	6. Kesesuaian musik pengiring.	50%	Cukup
	Video Animasi Huruf Kanji		

	1. Ketepatan ukuran font yang digunakan.	83%	Sangat Kuat
	2. Ketepatan bentuk font yang digunakan.	83%	Sangat Kuat
	3. Ketepatan penggunaan warna pada background.	100%	Sangat Kuat
	4. Keserasian animasi dengan kanji yang digunakan.	67%	Kuat
	5. Kejelasan audio yang digunakan.	67%	Kuat
	Game		
	1. Ketepatan font yang digunakan.	83%	Sangat Kuat
	2. Ketepatan penggunaan warna pada background.	100%	Sangat Kuat
	3. Ketepatan dalam pemberian score.	83%	Sangat Kuat
	4. Peraturan game mudah untuk dipahami dan dikerjakan oleh pengguna.	33%	Lemah
Penilaian Secara Keseluruhan		83,33%	Sangat Kuat

b. Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Presentase	Kriteria
Pengaruh Penggunaan Media dalam Pembelajaran	Menarik perhatian siswa.	100%	Sangat Kuat
	Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.	100%	Sangat Kuat
	Menumbuhkan motivasi belajar siswa.	100%	Sangat Kuat
	Meningkatkan daya saing siswa dalam belajar.	100%	Sangat Kuat
	Menciptakan komunikasi	100%	Sangat Kuat

	interaktif siswa dengan media animasi Karada no Bubun.		
	Menciptakan pembelajaran yang mandiri bagi siswa.	100%	Sangat Kuat
Isi dan Penyajian Materi	Keakuratan pemilihan materi.	83%	Sangat Kuat
	Kesesuaian level materi dengan tingkat kemampuan siswa.	83%	Sangat Kuat
	Luas cakupan materi.	83%	Sangat Kuat
	Porsi materi yang digunakan.	83%	Sangat Kuat
	Cara menyajikan materi yang digunakan.	100%	Sangat Kuat
	Kesesuaian hubungan gambar dengan materi yang disampaikan.	100%	Sangat Kuat
	Kualitas Materi Tiap Menu	Menu Utama	
	1. Ketepatan judul media yang digunakan	100%	Sangat Kuat
	Materi		Sangat Kuat
	1. Isi sesuai dengan materi pembelajaran yang ada	100%	Sangat Kuat
	2. Penulisan coretan huruf kanji sesuai dan tepat dalam proses pengajaran bahasa Jepang.	100%	Sangat Kuat
	3. Penulisan cara baca	100%	Sangat Kuat

	huruf kanji sesuai dan tepat dalam proses pengajaran bahasa Jepang.		
4.	Penulisan arti huruf kanji sesuai dan tepat dalam proses pengajaran bahasa Jepang.	100%	Sangat Kuat
5.	Penggunaan gambar animasi memudahkan siswa dalam memahami materi.	100%	Sangat Kuat
	Game		Sangat Kuat
1.	Meningkatkan kemampuan siswa untuk memahami materi.	100%	Sangat Kuat
2.	Meningkatkan motivasi siswa untuk belajar huruf kanji.	83%	Sangat Kuat
3.	Menumbuhkan daya saing	83%	Sangat Kuat
Penilaian secara keseluruhan		95, 14%	Sangat Kuat

No	Nama Siswa	Pre-test	Post-test
1.	Afsandy Veren Orlanda	60	100
2.	Amalia Amalul A.S	70	90
3.	Angga Rezaidi	50	100
4.	Anindita Widya F	50	100
5.	Bagus Rudianto	50	60
6.	Cindy Febriyan R	100	100
7.	Dawam Azril Rizqi	60	100
8.	Dedy Tri Apriyanto	80	100
9.	Dimas Nanda Putra L	70	80
10.	Dinda Riski Nurfadilah	50	90
11.	Dita Rahma Suryatiani	60	90
12.	Dwi Livia Sari	80	90
13.	Fatika Nurrochmana	60	90
14.	Febby Pratama Putra	30	90
15.	Firdaus	80	90
16.	Firdaus Syawaluddin S	60	100
17.	Gelsa Bella Pramudhita	100	100
18.	Ika Maisyaroh	60	100
19.	Lina Yuliana	60	90
20.	M. Alfian Firmansyah	80	90
21.	Mega Dwi Nuril A	60	90
22.	Retno Dwi Hardiyanti	70	90
23.	Siti Muanasaroh	60	90
24.	Siti Nur Aisah	60	90
25.	Siti Umi Kulsum	50	90
26.	Siti Zahratul Auliya	60	90
27.	Vian Hidayat	80	100
28.	Wahyu Cintya Dewi	70	80
29.	Wahyu Isnaini R	80	100
30.	Wisnu Renggo Arendra	50	100
31.	Yunita Prita Indah Sari	60	100
32.	Tira Lentira Larai Devy	50	100
Rata-rata		64.375	92.8125

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat kemampuan membaca siswa mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan media animasi *Karada no Bubun*. Pada hasil *pre-test* yang telah dilakukan kelas X3 mendapatkan rata-rata 64,37 dan meningkat pada hasil *post-test* mendapatkan rata-rata 92,81. Setelah hasil dari *pre-test* dan *post-test* diperoleh, maka akan diketahui hasil dari efektifitas media untuk kemampuan membaca menggunakan rumus t-signifikasi.

Berikut adalah hasil analisis efektifitas media untuk kemampuan membaca:

No Subjek	Pre-test	Post-test	D	Xd	X ² d
1.	60	100	40	-11.56	133.6336
2.	70	90	20	8.44	71.2336
3.	50	100	50	-21.56	464.8336
4.	50	100	50	-21.56	464.8336
5.	50	60	10	18.44	340.0336
6.	100	100	0	28.44	808.8336
7.	60	100	40	-11.56	133.6336

2. Efektifitas Media *Karada no Bubun*

Uji coba produk dilakukan pada 32 siswa kelas X3 SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro. Uji coba produk dilakukan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan pada 24 April 2014 dan pertemuan kedua pada 30 April 2014.

- a. Perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas X3 SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro (Kemampuan membaca)

8.	80	100	20	8.44	71.2336
9.	70	80	10	18.44	340.0336
10.	50	90	40	-11.56	133.6336
11.	60	90	30	-1.56	2.4336
12.	80	90	10	18.44	340.0336
13.	60	90	30	-1.56	2.4336
14.	30	90	60	-31.56	996.0336
15.	80	90	10	18.44	340.0336
16.	60	100	40	-11.56	133.6336
17.	100	100	0	28.44	808.8336
18.	60	100	40	-11.56	133.6336
19.	60	90	30	-1.56	2.4336
20.	80	90	10	18.44	340.0336
21.	60	90	30	-1.56	2.4336
22.	70	90	20	8.44	71.2336
23.	60	90	30	-1.56	2.4336
24.	60	90	30	-1.56	2.4336
25.	50	90	40	-11.56	133.6336
26.	60	90	30	-1.56	2.4336
27.	80	100	20	8.44	71.2336
28.	70	80	10	18.44	340.0336
29.	80	100	20	8.44	71.2336
30.	50	100	50	-21.56	464.8336
31.	60	100	40	-11.56	133.6336
32.	50	100	50	-21.56	464.8336
Skor Total	2060	2970	910		7821.875

Berdasarkan analisis di atas, maka padat diketahui perhitungan sebagai berikut:

Deskripsi	Statistik
Mean Deviasi (Md)	28,44
Kuadrat Deviasi (ΣX^2d)	7821.875
t-signifikansi (t)	9,76
Jumlah Subjek (N)	32

Sesuai dengan perhitungan t dari hasil uji coba produk pada kelas X3 SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro yakni $9,76 > t$ (5%, db=32) 2,04. Maka dapat dilihat bahwa ada perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* untuk kemampuan membaca pada kelas uji coba produk. Sesuai dengan penghitungan perbedaan tingkat signifikansi tersebut dapat disimpulkan bahwa media animasi *Karada no Bubun efektif* digunakan dalam pembelajaran.

- b. Perbandingan nilai *pre-test* dan *post-test* siswa kelas X3 SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro (Kemampuan menulis)

No	Nama Siswa	Pre-test	Post-test
1.	Afsandy Veren Orlanda	70	100
2.	Amalia Amalul A.S	60	90
3.	Angga Rezaidi	70	80
4.	Anindita Widya F	60	90
5.	Bagus Rudianto	30	70

6.	Cindy Febriyan R	100	100
7.	Dawam Azril Rizqi	80	90
8.	Dedy Tri Apriyanto	80	100
9.	Dimas Nanda Putra L	40	80
10.	Dinda Riski Nurfadilah	90	90
11.	Dita Rahma Suryatiani	50	100
12.	Dwi Livia Sari	80	100
13.	Fatika Nurrochmana	60	100
14.	Febby Pratama Putra	60	100
15.	Firdaus	60	90
16.	Firdaus Syawaluddin S	60	90
17.	Gelsa Bella Pramudhita	90	100
18.	Ika Maisyaroh	80	100
19.	Lina Yuliana	60	100
20.	M. Alfian Firmansyah	50	100
21.	Mega Dwi Nuril A	90	100
22.	Retno Dwi Hardiyanti	80	90
23.	Siti Muanasaroh	60	70
24.	Siti Nur Aisah	90	80
25.	Siti Umi Kulsum	70	80
26.	Siti Zahratul Auliya	80	80
27.	Vian Hidayat	90	100
28.	Wahyu Cintya Dewi	90	90
29.	Wahyu Isnaini R	70	80
30.	Wisnu Renggo Arendra	80	90
31.	Yunita Prita Indah Sari	70	90
32.	Tira Lentira Larai Devy	90	100
Rata-rata		71,56	91,25

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat kemampuan menulis siswa mengalami peningkatan setelah pembelajaran menggunakan media animasi *Karada no Bubun*. Pada hasil *pre-test* yang telah dilakukan kelas X3 mendapatkan rata-rata 71,56 dan meningkat pada hasil *post-test* mendapatkan rata-rata 91,25. Setelah hasil dari *pre-test* dan *post-test* diperoleh, maka akan diketahui hasil dari efektifitas media untuk kemampuan menulis menggunakan rumus t-signifikansi.

Berikut adalah hasil analisis efektifitas media untuk kemampuan menulis:

No Subjek	Pre-test	Post-test	D	Xd	X ² d
1.	70	100	30	-10.31	106.2961
2.	60	90	30	-10.31	106.2961
3.	70	80	10	9.69	93.8961
4.	60	90	30	-10.31	106.2961
5.	30	70	40	-20.31	412.4961
6.	100	100	0	19.69	387.6961
7.	80	90	10	9.69	93.8961
8.	80	100	20	-0.31	0.0961
9.	40	80	40	-20.31	412.4961
10.	90	90	0	19.69	387.6961
11.	50	100	50	-30.31	918.6961
12.	80	100	20	-0.31	0.0961
13.	60	100	40	-20.31	412.4961
14.	60	100	40	-20.31	412.4961
15.	60	90	30	-10.31	106.2961

16.	60	90	30	-10.31	106.2961
17.	90	100	10	9.69	93.8961
18.	80	100	20	-0.31	0.0961
19.	60	100	40	-20.31	412.4961
20.	50	100	50	-30.31	918.6961
21.	90	100	10	9.69	93.8961
22.	80	90	10	9.69	93.8961
23.	60	70	10	9.69	93.8961
24.	90	80	-10	29.69	881.4961
25.	70	80	10	9.69	93.8961
26.	80	80	0	19.69	387.6961
27.	90	100	10	9.69	93.8961
28.	90	90	0	19.69	387.6961
29.	70	80	10	9.69	93.8961
30.	80	90	10	9.69	93.8961
31.	70	90	20	-0.31	0.0961
32.	90	100	10	9.69	93.8961
Skor Total	2280	2920	630		7896.875

Berdasarkan analisis di atas, maka padat diketahui perhitungan sebagai berikut:

Deskripsi	Statistik
Mean Deviasi (Md)	19,69
Kuadrat Deviasi ($\Sigma X^2/d$)	7896.875
t-signifikansi (t)	6,98
Jumlah Subjek (N)	32

Sesuai dengan perhitungan t dari hasil uji coba produk pada kelas X3 SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro yakni $6,98 > t (5\%, db=32) 2,04$. Maka dapat dilihat bahwa ada perbedaan yang signifikan antara *pre-test* dan *post-test* untuk kemampuan menulis pada kelas uji coba produk. Sesuai dengan penghitungan perbedaan tingkat signifikansi tersebut dapat disimpulkan bahwa media animasi *Karada no Bubun* efektif digunakan dalam pembelajaran.

3. Respon Siswa Terhadap Media *Karada no Bubun*

No	Pertanyaan	Persentase (%)	Kriteria
1.	Penyajian materi dalam media animasi <i>Karada no Bubun</i> mudah dipahami.	100%	Sangat Kuat
2.	Penulisan huruf <i>hiragana</i> jelas dan mudah dibaca.	96,87%	Sangat Kuat
3.	Penulisan huruf <i>kanji</i> jelas dan mudah dibaca.	95,83%	Sangat Kuat
4.	Media animasi <i>Karada no Bubun</i> ini menarik.	96,87%	Sangat Kuat
5.	Media animasi <i>Karada no Bubun</i> yang disajikan menggunakan warna dan animasi yang menarik.	100%	Sangat Kuat
6.	Media animasi <i>Karada no Bubun</i> ini membantu	98,95%	Sangat Kuat

	saya dalam belajar membaca dan menulis huruf kanji secara mandiri.		
7.	Pembelajaran membaca dan menulis huruf kanji menggunakan media animasi <i>Karada no Bubun</i> ini membuat belajar lebih menarik, menyenangkan dan tidak membosankan.	96,87%	Sangat Kuat
8.	Belajar membaca dan menulis huruf kanji lebih mudah menggunakan media animasi <i>Karada no Bubun</i> .	96,87%	Sangat Kuat
9.	Media animasi <i>Karada no Bubun</i> ini mampu meningkatkan antusias saya dalam belajar membaca dan menulis huruf <i>kanji</i> .	93,75%	Sangat Kuat
10.	Media animasi <i>Karada no Bubun</i> ini cocok bila diterapkan didalam kelas.	96,87%	Sangat Kuat
11.	Media animasi <i>Karada no Bubun</i> ini cocok untuk belajar mandiri dirumah.	95,83%	Sangat Kuat
Rata-rata		97,15%	Sangat Kuat

Berdasarkan analisis angket respon yang telah disebarakan pada siswa kelas X3 SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro diperoleh rata-rata sebesar 97,15% yang dinyatakan sangat kuat atau sangat baik.

PENUTUP Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang terdapat pada bab IV, maka dapat disimpulkan bahwa media animasi *Karada no Bubun* layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang berdasarkan kualitas dan efektifitasnya. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil penilaian yang telah diberikan dari ahli media, ahli materi, uji coba produk secara terbatas yang dilakukan pada siswa SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro, respon siswa, dan penilaian lembar observasi aktifitas siswa yang dijabarkan sebagai berikut:

1. Kelayakan media animasi *Karada no Bubun*

Media animasi *Karada no Bubun* dinyatakan layak untuk pembelajaran bahasa Jepang. Hal ini dibuktikan berdasarkan penilaian ahli media yang mendapatkan nilai persentase sebesar 83,33% dan

hasil penilaian ahli materi yang mendapatkan nilai persentase sebesar 95,14%.

Berdasarkan kriteria persentase hasil validasi dari validator ahli media dan ahli materi, media animasi *Karada no Bubun* dinyatakan dalam kriteria sangat kuat. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa media animasi *Karada no bubun* yang telah digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf *kanji* memiliki kualitas yang baik dan layak digunakan untuk pembelajaran bahasa Jepang.

2. Efektifitas media animasi *Karada no Bubun*

Hasil pengembangan media animasi *Karada no Bubun* dapat dilihat berdasarkan hasil uji coba produk secara terbatas yang dilakukan di SMA Negeri 1 Sumberrejo Bojonegoro. Hasil yang didapatkan yaitu mengalami peningkatan secara signifikan untuk hasil analisis kemampuan membaca dan kemampuan menulis.

Pada peningkatan hasil pembelajaran untuk kemampuan membaca mengalami peningkatan yaitu, hasil rata-rata *pre-test* sebesar 64,375 meningkat menjadi 92,812 untuk hasil *post-test*. Dan pada peningkatan hasil pembelajaran untuk kemampuan menulis mengalami peningkatan yaitu, hasil rata-rata *pre-test* 71,56 meningkat menjadi 91,25 untuk hasil *post-test*.

Berdasarkan tingkat signifikansi hasil *pre-test* dan *post-test* kemampuan membaca dan menulis, maka dapat disimpulkan bahwa media animasi *Karada no Bubun* efektif digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang.

3. Respon siswa terhadap media animasi *Karada no Bubun*

Persentase hasil observasi aktifitas siswa selama uji coba produk secara terbatas selama siswa menggunakan media animasi *Karada no Bubun* menunjukkan hasil positif yaitu dari hasil uji produk secara terbatas pada pertemuan pertama sebesar 95,24% menjadi 98,81% pada uji coba produk secara terbatas pada pertemuan kedua. Hasil persentase respon siswa terhadap media animasi *Karada no Bubun* pada setiap indikator memperoleh rata-rata sebesar 97,155%.

Berdasarkan hasil penilaian observasi aktifitas siswa dan hasil respon siswa terhadap media animasi *Karada no Bubun* dapat ditarik kesimpulan bahwa media animasi *Karada no Bubun* efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Saran

Setelah proses penelitian pengembangan media animasi *Karada no Bubun* untuk meningkatkan

kemampuan membaca dan menulis dilakukan dan ditarik kesimpulan, maka ada beberapa saran yang peneliti sampaikan kepada yang ingin menggunakan media animasi *Karada no Bubun* untuk media pembelajaran yaitu sebagai berikut.

1. Bagi guru bahasa Jepang yang ingin menggunakan media animasi *Karada no Bubun* untuk meningkatkan kemampuan membaca dan menulis huruf kanji sebaiknya sebelumnya dipersiapkan komponen pendukung media seperti *sound system* agar suara dapat terdengar keseluruhan kelas, *LCD* untuk menampilkan media yang disampaikan, dan komponen-komponen lainnya yang mendukung penggunaan media supaya dapat digunakan secara maksimal.
2. Media animasi *Karada no Bubun* merupakan media pendukung yang baru sehingga siswa perlu diberi penjelasan sebelum pembelajaran menggunakan media animasi *Karada no Bubun* dimulai. Hal ini akan meminimalisir siswa yang merasa bingung dalam proses pembelajaran.
3. Untuk peneliti yang akan melanjutkan penelitian yang sama, disarankan untuk dapat melakukan penelitian dengan kelas eksperimen dan kelas control untuk mengetahui pengaruh media animasi *Karada no Bubun* dalam proses pembelajaran bahasa Jepang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariani, Niken dan Haryanto, Dany. 2010. *Pembelajaran Multimedia di Sekolah*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakarya Jakarta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindon Persada.
- Arikuto, Suharsimi, 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dahidi, Ahmad dan Sudjipto. 2012. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Hikki, Annisa. 2013. *Pengembangan Multimedia Digital Interaktif Sakura San No Ie 「桜さんの家」 Untuk Meningkatkan Kemampuan Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Buku Sakura Di SMA*. Skripsi (tidak diterbitkan).
- Mulyadi. 2010. *Diagnosis Kesulitan Belajar*. Yogyakarta: Nuha Litera.
- Munadi, Yudhi. 2008. *Media Pembelajaran*. Cipayung: Gaung Persada.
- Murtafi'atun. 2012. *Cara Baru Hafalan Percakapan Bahasa Jepang Metode Tokyo*. Yogyakarta: Pustaka Widyatama.
- Nugiantoro, Burhan. 2001. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE.
- Ridwan. 2012. *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Subari dan Yuswanto. 2008. *Pemrograman Grafis & Multimedia*. Jakarta: Cerdas Pustaka Publisher.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Takebe, Yoshiaki. 1989. 漢字の教え方. Tokyo: NAFL 選書 2.
- Tim Penyusun. 2014. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa Press.

