

**PENGEMBANGAN APLIKASI 'HIRAGANA BENTOU' BERBASIS ANDROID  
SEBAGAI SARANA BERLATIH HURUF HIRAGANA (あーん)  
SISWA KELAS X UPW SMK KATOLIK MATER AMABILIS SURABAYA  
TAHUN AJARAN 2016-2017**

**Sinar Endah Utami**

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
E-mail: sinarsinchan52@gmail.com

**要旨**

この研究は Katolik Mater Amabilis Surabaya 職業高校観光学科 2016-2017 年度 10 年生への練習教具としての 'Hiragana Bentou' アプリケーションの研究開発である。この研究の目的は

1. 'Hiragana Bentou' アプリケーションの質を検討すること。
2. 'Hiragana Bentou' アプリケーションに対しての学生の反応について検討すること。

ニーズ調査によると、日本語学習において、ひらがなを学ぶのは難しい。また、全員の学生はスマートフォンを持ち、その 92% はプラットフォームが Android である。そのアンケートの評価に基づき、'Hiragana Bentou' を開発することになった。研究開発は *Borg and Gall* 氏が開発したモデルに沿って進める。時間の制約のため、この研究開発は試作品までに限定している。'Hiragana Bentou' は 38 人の学生によって試用された。

以下は専門家による本試作品アンケートの結果である。

1. メディアの質について、芸術部門の専門家からは 99.25% の「とても良い」の評価が得られた。メディアの内容について、日本語教育の専門家と Mater Ambilis 専門高校の日本語の教師からは 82.69% の「とてもよい」の評価が得られた。メディア開発の研究家 Riduwan 氏によると、この数値は「とても良い」と位置付けられる。
2. アンケートの結果による、学生の反応は 76.69% で「ポジティブ」という評価が得られた。

以上の分析から、'Hiragana Bentou' アプリケーションは学生の練習教具にとりて適当であると言える。

**キーワード:** メディアの開発、'Hiragana Bentou' とするアプリケーション、練習教具、ひらがな

**Abstrak**

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan aplikasi 'Hiragana Bentou' berbasis Android sebagai sarana berlatih huruf Hiragana siswa kelas X SMK Katolik Mater Amabilis Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah

- 1) Mengetahui kelayakan aplikasi 'Hiragana Bentou'
- 2) Mengetahui respon siswa terhadap aplikasi 'Hiragana Bentou'.

Penelitian ini didasari hasil angket kebutuhan siswa yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari huruf Hiragana dan seluruh siswa memiliki *Smartphone* dengan 92% diantaranya berbasis Android. Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan aplikasi 'Hiragana Bentou' adalah metode R&D milik *Borg and Gall*. Dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya maka penelitian pengembangan ini tidak sampai tahap diseminasi melainkan hanya sampai tahap uji coba pemakaian. Pada uji coba pemakaian aplikasi 'Hiragana Bentou' diujikan kepada 38 siswa kelas X UPW SMK Katolik Mater Amabilis Surabaya.

Hasil dari penelitian pengembangan aplikasi 'Hiragana Bentou' adalah sebagai berikut:

- 1) Kelayakan aplikasi 'Hiragana Bentou' dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh seorang ahli media dan dua orang ahli materi. Dari hasil validasi media, kelayakan media aplikasi 'Hiragana Bentou' dinyatakan sangat baik dengan perolehan nilai sebesar 99,25%. Dari hasil validasi materi, materi dalam aplikasi 'Hiragana Bentou' dinyatakan sangat baik dengan perolehan nilai sebesar 82,69%.
- 2) Kekuatan respon siswa terhadap aplikasi 'Hiragana Bentou' dapat dilihat dari hasil angket respon siswa. Berdasarkan analisis angket respon siswa, respon siswa terhadap aplikasi 'Hiragana Bentou' adalah sebesar 76,69% dengan kriteria positif.

Dari hasil penilaian para validator dan hasil angket respon siswa, aplikasi 'Hiragana Bentou' layak digunakan sebagai sarana berlatih huruf Hiragana siswa kelas X UPW SMK Katolik Mater Amabilis Surabaya.

**Kata Kunci:** Pengembangan, Aplikasi 'Hiragana Bentou', Sarana Berlatih, huruf Hiragana.

## PENDAHULUAN

Bahasa dapat dinyatakan dengan dua cara, pertama dengan cara lisan dan yang kedua adalah dengan cara tulis. Keduanya memiliki tujuan yang sama dalam berkomunikasi yaitu menyampaikan ide, gagasan, pikiran, pendapat, perasaan, dan lain-lain (Dahidi, 2012:54). Bahasa tulis atau yang kemudian disebut juga dengan komunikasi secara tulis dilakukan dengan menggunakan huruf-huruf yang dapat diterima, dibaca, dan dimengerti oleh pelaku komunikasi.

Menurut Darjat (2007:2) huruf Jepang terdiri dari tiga jenis yaitu huruf Hiragana, Katakana, dan Kanji. Huruf kanji adalah huruf yang berasal dari Cina yang kemudian diubah cara baca dan cara penulisannya. Huruf Hiragana adalah huruf asli buatan orang Jepang yang terdiri dari coretan-coretan halus yang memiliki fungsi untuk menulis kosa kata asli Jepang. Huruf Katakana adalah huruf asli buatan Jepang yang terdiri dari coretan-coretan yang kaku dan lurus dan memiliki fungsi untuk menulis kosa kata Jepang yang merupakan serapan dari bahasa asing.

Hasil dari angket kebutuhan siswa menyatakan bahwa 71,87% siswa mengalami kesulitan dalam belajar huruf Hiragana. Hal ini mungkin disebabkan karena minimnya penggunaan media sebagai sarana belajar huruf Hiragana dan media yang ada tidak memungkinkan untuk diakses siswa dimana saja dan kapan saja. Pada era globalisasi ini, sebagian besar siswa tingkat menengah memiliki *Smartphone*. Hasil dari angket kebutuhan siswa, 100% siswa menyatakan memiliki *Smartphone* dan 87,5% siswa mengaku menggunakan *Smartphone* lebih dari 7 jam dalam sehari. Terkait dengan informasi tersebut, hanya 31,25% siswa yang mengaku pernah menggunakan aplikasi untuk pembelajaran bahasa Jepang selain kamus digital. Pada *Application store* banyak dijumpai aplikasi-aplikasi yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana belajar namun masih sedikit aplikasi sebagai sarana pembelajaran bahasa Jepang khususnya terkait pembelajaran huruf Hiragana.

Berdasarkan informasi dari situs sangpengajar.com yang diakses pada 17-11-2016 banyak manfaat dari aplikasi pada *Smartphone* yang digunakan sebagai sarana pembelajaran. Manfaat tersebut diantaranya yaitu:

- mudah diakses, aplikasi dapat diunduh di *Application store* kemudian setelah diunduh aplikasi tersebut dapat diakses secara bebas tanpa terkoneksi dengan internet,

- murah, beberapa aplikasi pembelajaran dapat diunduh secara gratis dari *Application store*,
- praktis, dapat diakses kapanpun dan dimanapun, dan
- penggunaan yang lebih ringkas bila dibandingkan dengan media elektronik yang diaplikasikan pada komputer atau laptop.

Berdasarkan potensi dan masalah di atas, rumusan masalah pada penelitian ini ada dua yaitu 1) bagaimanakah kelayakan aplikasi 'Hiragana Bentou' sebagai sarana berlatih huruf Hiragana (あーん); dan 2) bagaimanakah respon siswa terhadap aplikasi 'Hiragana Bentou' sebagai sarana berlatih huruf Hiragana (あーん). Berdasarkan rumusan masalah tersebut tujuan dari penelitian ini adalah 1) menghasilkan produk aplikasi yang layak sebagai sarana berlatih huruf Hiragana (あーん); dan 2) mendeskripsikan respon siswa terhadap aplikasi 'Hiragana Bentou' sebagai sarana berlatih huruf Hiragana (あーん).

Sehubungan dengan rumusan dan tujuan penelitian tersebut penelitian berisi tentang pengembangan aplikasi 'Hiragana Bentou' sebagai sarana berlatih huruf Hiragana (あーん). Pengertian pengembangan sendiri diambil dari teori *Borg and Gall* yang menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan atau biasa dikenal dengan penelitian R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Menurut Borg and Gall ada sepuluh langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan yang secara ringkas langkah-langkah tersebut dijabarkan sebagai berikut, yaitu:<sup>1</sup> 1) *Research and Information collection* (penelitian dan pengumpulan data); 2) *Planning* (perencanaan); 3) *Develop Preliminary form of Product* (pengembangan draft produk awal); 4) *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal); 5) *Main Product Revision* (revisi hasil uji coba); 6) *Main Field Testing* (uji lapangan produk utama); 7) *Operational Product Revision* (revisi produk); 8) *Operational Field Testing* (uji coba lapangan skala luas/uji kelayakan); 9) *Final Product Revision* (revisi produk final); 10) *Disemination and Implementasi* (Desiminasi dan implementasi).

Aplikasi 'Hiragana Bentou' adalah aplikasi yang akan dikembangkan dengan tujuan untuk membantu siswa/pembelajar bahasa Jepang dalam belajar huruf

<sup>1</sup> Sukmadinata. Nana Syaodih, *Metode penelitian pendidikan*, (Bandung, PT Remaja Rosdakarya, 2008) hal. 169-170

Hiragana. Kata 'Hiragana Bentou' merujuk pada dua kata yaitu kata "Hiragana" yang merupakan materi inti dari aplikasi 'Hiragana Bentou' dan kata "Bentou" yang sekilas seperti memiliki arti "bekal makan siang". Kata "Bentou" yang dimaksud dalam aplikasi ini sebenarnya mengarah pada kata 「勉」 dari 「勉強」 yang berarti "belajar" dan 「問う」 yang artinya "bertanya". Nama tersebut diberikan karena aplikasi 'Hiragana Bentou' memuat menu-menu yang membantu siswa untuk belajar huruf Hiragana dan menu-menu latihan yang berisi pertanyaan-pertanyaan dan permainan. Nama "Bentou" dalam bahasa Jepang juga memiliki arti "bekal makan siang" sehingga dalam pembuatan desain aplikasi ini lebih ditekankan pada unsur-unsur makanan. Aplikasi ini lebih fokus pada latihan membaca huruf Hiragana dengan dua pilihan menu utama yaitu menu Penguasaan dan menu Tes.

Sesuai dengan nama aplikasi yang telah dijelaskan diatas, aplikasi 'Hiragana Bentou' memuat materi tentang huruf Hiragana (あーん). Menurut Darjat (2007:2) huruf Hiragana digunakan untuk menuliskan kata-kata asli bahasa Jepang (bukan kata serapan) sedangkan Katakana digunakan untuk menulis kata-kata serapan dari bahasa asing dan juga untuk menekankan suatu arti. Iwabuchi dalam Dahidi (2012:73) menambahkan, huruf Hiragana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang melengkung (*kyokusenteki*), sedangkan Katakana terbentuk dari garis-garis atau coretan-coretan yang lurus (*chokusenteki*). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa huruf Hiragana adalah huruf yang dibuat oleh orang Jepang itu sendiri yang terdiri dari garis dan coretan yang halus dan digunakan untuk menulis kosa kata asli bahasa Jepang (bukan serapan).

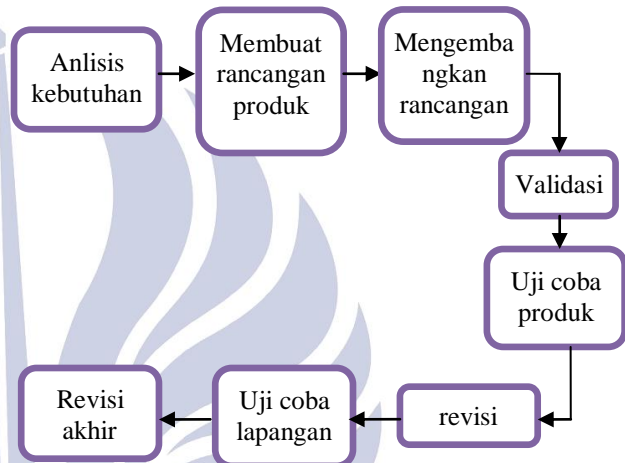
Aplikasi 'Hiragana Bentou' dapat memberikan sumbangsih pemikiran dalam lingkup penelitian pengembangan media khususnya dalam inovasi pembelajaran bahasa Jepang serta dengan adanya aplikasi 'Hiragana Bentou' diharapkan dapat membantu siswa dalam berlatih huruf Hiragana (あーん) dimana saja dan kapan saja.

## METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian pengembangan atau disebut juga R&D. Borg and Gall menyatakan bahwa penelitian pengembangan atau R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk-produk yang digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Desain dari penelitian ini adalah meneliti dan menguji untuk mengembangkan produk yang telah ada. Selain itu, penelitian ini menggunakan metode

penelitian kualitatif karena data yang terkumpul dan analisisnya bersifat kualitatif.

Prosedur pengembangan aplikasi 'Hiragana Bentou' mengadopsi prosedur pengembangan milik *Borg and Gall* (dalam Sukmadinata 2008: 169-170). Namun prosedur tersebut tidak bersifat kaku dan mutlak sehingga memungkinkan untuk diadaptasi ke dalam prosedur yang lebih sederhana. Langkah-langkah penelitian dalam penelitian ini terdiri dari 8 langkah yaitu membuat rancangan produk, mengembangkan rancangan, validasi para ahli, uji coba produk, revisi, uji coba lapangan, revisi produk akhir. Berikut ini merupakan bagan langkah-langkah penelitian pada penelitian ini:



Bagan 1. Langkah-langkah penelitian

Dari penjabaran diatas terdapat dua uji coba yaitu uji coba produk dan uji coba pemakaian. Berikut ini akan dijelaskan desain uji coba pada penelitian pengembangan ini. Rancangan uji coba produk pengembangan yang biasanya dilakukan dalam desain uji coba secara lengkap yaitu terdiri atas uji coba perseorangan, uji kelompok kecil, dan uji lapangan (Rusijono dan Mustaji, 2011:44). Ujicoba yang dilakukan pada tahap ujicoba produk dilakukan dengan kelompok kecil (tahap uji coba pengembangan I) dan begitu pula uji coba pemakaian dilakukan pada kelompok kecil tapi masih dalam lingkup satu kelas (tahap uji coba pengembangan II).

Tahap ujicoba produk dilakukan dengan cara uji pemasangan aplikasi pada 7 jenis *Smartphone* dengan *Platform* Android (uji coba pengembangan I). Sedangkan pada tahap uji coba pemakaian dilakukan 38 siswa kelas X UPW SMK Katolik Mater Amabilis Surabaya tahun ajaran 2016-2017 (tahap uji coba pengembangan II). Pengambilan sampel menggunakan teknik *random sampling*. Menurut Margono (2009:125) teknik sampling adalah cara untuk menentukan sampel yang digunakan sebagai sumber data sebenarnya dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar representatif. Subjek uji coba terdiri atas validator ahli



materi, validator ahli desain, dan validator ahli media, guru sebagai pengamat pembelajaran, dan siswa pengguna media.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif adalah data yang berupa saran, kritik, dan komentar para validator dan siswa terhadap aplikasi 'Hiragana Bentou'. Data kuantitatif diperoleh dari angket atau kuesioner yang diberikan kepada validator serta angket respon siswa. Data kualitatif ini berupa angka-angka yang akan diolah dengan rumus-rumus statistik sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan media dan respon siswa terhadap media.

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket kebutuhan siswa, lembar validasi, lembar observasi, dan angket respon siswa. Angket kebutuhan siswa digunakan untuk mengetahui kebutuhan dan potensi yang dimiliki siswa dan sekolah. Lembar validasi adalah lembar penilaian yang diberikan kepada validator. Lembar observasi digunakan dalam uji coba produk yang menggunakan teknik observasi sedangkan angket respon siswa adalah angket yang digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap aplikasi 'Hiragana Bentou'.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua jenis yaitu teknik analisis data non statistik dan teknik analisis data statistik. Analisis statistik ini digunakan untuk mengolah data kualitatif yang diperoleh dari data hasil angket validasi, data hasil uji coba produk, dan data respon siswa. Ketiga data tersebut diolah dengan rumus yang sama yaitu rumus prosentase milik Sudijono (2007: 43).

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

Keterangan:

P = prosentase jawaban

F = frekuensi jawaban responden

N = skor maksimal

Berdasarkan presentase yang telah diperoleh, maka dalam kesimpulannya dapat digunakan kriteria Riduwan (2013:41). Apabila hasil prosentase yang diperoleh lebih dari 61% maka media dinyatakan layak ataupun respon siswa dinyatakan positif. Berikut ini merupakan kriteria menurut Riduwan.

- 0%-20% : sangat lemah
- 21%-40% : lemah
- 41%-60% : cukup
- 61%-80% : kuat
- 81%-100% : sangat kuat

(Riduwan, 2013:41)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini merupakan hasil penelitian dan pembahasan mengenai pengembangan aplikasi 'Hiragana Bentou'.

### Proses Pengembangan Aplikasi 'Hiragana Bentou'

Mengadopsi model pengembangan milik Borg and Gall, tahapan penelitian yang dilalui dalam penelitian pengembangan aplikasi 'Hiragana Bentou' adalah sebagai berikut.

#### 1) Analisis Kebutuhan Siswa (*Research And Information Collecting*)

Untuk mengetahui kebutuhan siswa serta potensi yang dimiliki oleh sekolah, telah disebar angket kebutuhan siswa. Dari hasil analisis angket kebutuhan siswa dapat diketahui bahwa masalah yang dialami siswa adalah kesulitan dalam mempelajari huruf Hiragana. Potensi yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut adalah siswa sebagian besar memiliki *Smartphone* berbasis Android juga tersedianya lab komputer yang mendukung jalannya penelitian di SMK Katolik Mater Amabilis.

#### 2) Membuat Rancangan Produk (*planning*)

Berdasarkan analisis hasil lembar angket identifikasi kebutuhan siswa, maka dikembangkan sebuah aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan siswa yaitu pengembangan aplikasi 'Hiragana Bentou' berbasis Android sebagai sarana berlatih huruf Hiragana siswa kelas X UPW SMK Katolik Mater Amabilis Surabaya. Proses merancang ini dimulai dari menentukan jenis produk, desain tampilan, pembuatan gambar dan komponen-komponen yang dibutuhkan, menyusun materi dan pembuatan soal untuk menu tes.

#### 3) Mengembangkan Rancangan (*develop preliminary form of product*)

Proses pengembangan aplikasi dilakukan sesuai prosedur pengembangan sehingga terciptalah aplikasi 'Hiragana Bentou' yang terdiri dari tampilan *Splash screen* terdiri dari nama aplikasi, logo aplikasi, dan logo UNESA. *Splash screen* akan berjalan selama 3 detik kemudian secara otomatis akan mengakses menu *Home*.

Dalam *Home* terdapat lima menu yaitu menu *Mastering*, menu *Test*, menu *Glossary*, menu *Practice Game*, dan menu *Help*. Apabila pengguna memilih menu *Mastering* akan muncul lima kelompok huruf yang dapat dipilih pengguna secara bebas. Pada akhir kelompok huruf akan muncul latihan berupa permainan *puzzle* yang harus diselesaikan agar bisa mengakses kelompok huruf lainnya karena apabila permainan *puzzle* telah dimulai maka permainan tidak bisa dihentikan atau dikeluarkan.

Pada tampilan *mastering* tiap huruf terdapat animasi urutan pencoretan huruf hiragana, cara baca, jumlah coretan dan contoh kata. Pengguna dapat mengakses contoh dengan menekan tombol contoh dan aplikasi akan

segera mengakses contoh dari huruf terkait yang terdapat dalam menu *Glossary*. Setelah huruf terakhir pada kelompok tersebut telah dipelajari dan pengguna menekan tombol *next* maka akan muncul permainan *puzzle*.

Ketika pengguna memilih menu *Test* maka akan muncul tampilan Menu *Test* yang berisi dua tipe soal yaitu; 1) mengubah tulisan dalam Hiragana menjadi *romaji* dan 2) mengubah tulisan dalam *romaji* menjadi Hiragana.

Pada kedua tipe soal terdapat soal, pilihan jawaban, skor, dan pemberitahuan jawaban benar atau salah. Pada akhir *Test* akan terdapat tampilan *scoring* yang berisi total skor yang dikumpulkan dan skor tertinggi yang pernah dicapai.

Menu *Glossary* berisi contoh-contoh kata yang mengandung huruf terkait. Pada tiap contoh dilengkapi dengan gambar ilustrasi, keterangan gambar dalam bahasa Jepang, cara baca dalam *romaji*, dan arti dalam bahasa Indonesia. Pada pojok kiri atas terdapat tombol yang dapat mengarah ke tampilan *Mastering* huruf terkait. Misalnya untuk *Glossary* huruf あ maka akan menuju *Mastering* huruf あ.

Menu *Practice Game* yang berisi lima level permainan *Puzzle*. *Puzzle* pada menu *Practice Game* memiliki tingkat kesulitan lebih tinggi dibandingkan *puzzle* pada menu *Mastering*. Tiap level pada menu ini memiliki tingkat kesulitan masing-masing dimana semakin tinggi levelnya semakin sulit *puzzle* yang harus dikerjakan.

Untuk membantu pengguna dalam menggunakan aplikasi 'Hiragana Bentou', terdapat menu *Help* yang berisi menu panduan dan informasi.

#### 4) Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

Tahapan *preliminary field testing* milik Borg and Gall kemudian diadopsi menjadi tahap validasi ahli media dan ahli materi. Uji validitas ini diberikan oleh ahli materi dan ahli media. Ahli materi yang dipilih adalah guru pengejar bahasa Jepang di SMK Katolik Mater Amabilis dan dosen dari prodi Pendidikan Bahasa Jepang Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya. Sedangkan ahli media adalah dosen dari Prodi Teknologi Pendidikan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Surabaya.

#### 5) Uji Coba Produk

Uji coba produk ini dilakukan dengan teknik observasi oleh observator ahli. Observator ahli yang diminta untuk menilai kesiapan aplikasi 'Hiragana Bentou' adalah seorang tenaga IT lembaga diklat dan penelitian Kresna Bina Insan Prima. Observator mengamati proses pemasangan aplikasi dan kinerja aplikasi setelah terpasang pada *Smartphone* untuk mengetahui apakah aplikasi dapat terpasang atau tidak

serta untuk mengetahui kualitas kinerja aplikasi ketika dijalankan pada beberapa merek *Smartphone* dengan jenis Android yang berbeda-beda.

Berdasar data dari lembar observasi, Observator memberi nilai 100% untuk aspek pemasangan aplikasi dan memberikan nilai 71,4% untuk aspek kinerja aplikasi 'Hiragana Bentou'. Nilai tersebut menunjukkan bahwa aspek pemasangan aplikasi 'Hiragana Bentou' termasuk dalam kriteria sangat siap dengan perolehan nilai sebesar 100% dan aspek kinerja aplikasi tergolong ke dalam kriteria siap dengan nilai 78,57%.

#### 6) Uji Coba Lapangan (*Main Field Testing*)

Uji coba lapangan atau uji coba pemakaian ditujukan untuk menguji aplikasi 'Hiragana Bentou' secara keseluruhan dan memperoleh tanggapan siswa terhadap aplikasi 'Hiragana Bentou'. Uji coba lapangan dilakukan di laboratorium komputer SMK Katolik Mater Amabilis Surabaya pada tanggal 10-11 April 2017.

#### 7) Revisi Produk Akhir (*Final Product Revision*)

Berdasarkan hasil validasi dan saran dari validator serta analisa peneliti terhadap uji coba produk dan pemakaian dilakukan revisi dan perbaikan pada beberapa bagian dari aplikasi 'Hiragana Bentou' yaitu; mengganti nama menu dengan bahasa Indonesia dan menyesuaikan penggunaan kata 'Anda' menjadi 'Kamu' agar lebih sesuai dengan pengguna aplikasi. Selain bahasa yang direvisi, jenis *font* pada urutan pencoretan juga diganti dari *font* yang tidak baku menjadi *font* yang baku. Jenis *font* dan ukuran *font* pada menu Bantuan juga mengalami revisi dari huruf *Book Antique* 12 pt menjadi huruf *Calibri* 15 pt.

### Hasil Kelayakan Aplikasi 'Hiragana Bentou'

Kelayakan media diketahui dari hasil penilaian para ahli media dan ahli materi. Berikut merupakan penjabaran hasil validasi kelayakan media dan validasi kelayakan materi.

#### 1) Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan dengan lembar validasi yang diberikan kepada Ibu Asidigisianti Surya Patria, S.T, M.Pd selaku validator media. Berikut ini hasil perhitungan nilai validasi media 'Hiragana Bentou' tiap butir.

PERNYATAAN	PROSEN-TASE	KRITERIA
Kesesuaian pemilihan format media dengan materi.	80%	Baik
Ketepatan pemilihan jenis media dengan kondisi siswa.	100%	Sangat baik
Media yang dipilih dapat memotivasi siswa untuk belajar.	100%	Sangat baik

Kelengkapan menu-menu yang disediakan.	100%	Sangat baik
Keefektifan menu yang tersedia dalam mencapai tujuan aplikasi.	100%	Sangat baik
Fungsi menu dalam membantu pengguna aplikasi.	100%	Sangat baik
Kesesuaian nama menu, dan logo menu dengan isi menu.	100%	Sangat baik
Daya tarik tema desain yang dipilih.	100%	Sangat baik
Pemilihan warna yang sesuai dengan pengguna aplikasi.	100%	Sangat baik
Keserasian warna yang dipilih pada satu tampilan.	100%	Sangat baik
Gambar dapat mewakili kata yang ingin disampaikan.	100%	Sangat baik
Kesesuaian ukuran gambar.	100%	Sangat baik
Tata letak gambar.	100%	Sangat baik
Daya tarik gambar ilustrasi.	100%	Sangat baik
Kesesuaian pemilihan jenis <i>font</i> .	100%	Sangat baik
Daya tarik <i>font</i> yang dipilih.	100%	Sangat baik
Kesesuaian ukuran <i>font</i> .	100%	Sangat baik
Kesesuaian warna <i>font</i> .	100%	Sangat baik
Tata letak teks.	100%	Sangat baik
Tombol yang tersedia mampu membantu pengguna aplikasi.	100%	Sangat baik
Kesesuaian ukuran tombol.	100%	Sangat baik
Kesesuaian tata letak tombol.	100%	Sangat baik
Daya tarik dan kesesuaian warna tombol.	100%	Sangat baik
Tombol berfungsi dengan baik.	100%	Sangat baik
Kesesuaian pemilihan jenis suara.	100%	Sangat baik
Ketepatan musik pengiring.	100%	Sangat baik
Kesesuaian pemilihan jenis musik pengiring.	100%	Sangat baik
<b>Total</b>	<b>99,25%</b>	<b>Sangat baik</b>

Tabel 1. Perhitungan penilaian validasi media

Aspek pemilihan jenis media terdiri dari indikator dengan skor maksimal 15. Aspek pertama memperoleh nilai 93,33% dengan kategori sangat baik. nilai ini diperoleh karena ahli media memberikan skor 14 untuk aspek pemilihan jenis media sehingga apabila dibagi dengan skor maksimal dan dikali 100% maka diperoleh rata-rata prosentase sebesar 93,33%.

Aspek desain tampilan dan menu terdiri dari 16 indikator yang dikelompokkan menjadi 4 sub aspek. Nilai maksimal pada aspek ini adalah 80 dengan rincian 20 untuk sub aspek menu aplikasi, 15 untuk sub aspek desain dan warna, 20 untuk sub aspek gambar ilustrasi, dan 25 untuk sub aspek *font*. Aspek desain tampilan dan menu memperoleh nilai 100% dengan kategori sangat baik. nilai ini diperoleh karena ahli media memberikan nilai 5 pada setiap indikator pada aspek kedua ini sehingga skor total yang diperoleh adalah 80. Skor tersebut kemudian dibagi skor total dan dikalikan 100% sehingga dapat diperoleh rata-rata prosentase sebesar 100%.

Aspek fungsi tombol terdiri dari 5 indikator dengan skor maksimal 25. Nilai yang diperoleh aspek fungsi tombol adalah 100%. Nilai ini diperoleh karena ahli media memberikan nilai maksimal atau 5 pada tiap indikator pada aspek fungsi tombol sehingga skor yang diperoleh aspek ini adalah 25. Skor tersebut kemudian dibagi skor maksimal dan dikali 100% sehingga diketahui rata-rata prosentase yang diperoleh aspek fungsi tombol adalah 100% dengan kriteria sangat baik.

Aspek terakhir pada lembar validasi ahli media adalah aspek musik pengiring. Aspek musik pengiring terdiri dari 3 indikator dengan skor maksimal 15. Aspek musik pengiring mendapat skor 15 dari ahli media sehingga setelah dirata-rata diperoleh rata-rata prosentase 100% dengan kriteria sangat baik.

Dari lembar validasi media dengan semua aspek dan indikator didalamnya, aplikasi 'Hiragana Bentou' dinyatakan "layak digunakan tanpa revisi" dan mendapat komentar "sesuai ketentuan yang ada" dari ahli media. Secara keseluruhan aplikasi 'Hiragana Bentou' mendapat nilai 99,25% dengan kriteria sangat baik.

## 2) Hasil Validasi Ahli Materi

Validasi materi atau validasi isi ini diberikan kepada dua ahli materi yaitu Rusmiyati, S.Pd, M.Pd. selaku validator I dan Eko Setyawan, S.S selaku validator II. Berikut ini merupakan rangkuman perhitungan dua validator terhadap materi aplikasi 'Hiragana Bentou'.

PERNYATAAN	NILAI		PROSENTASE	KRITERIA
	V1	V2		
Kemampuan media menumbuhkan rasa ingin tahu siswa	4	5	90%	Sangat baik



Kemampuan media menarik perhatian siswa.	5	5	100%	Sangat baik
Kemampuan media memotivasi siswa untuk belajar	4	5	90%	Sangat baik
Kemampuan media sebagai pendukung pembelajaran huruf Hiragana.	5	5	100%	Sangat baik
Kemampuan media mendorong siswa untuk berfikir kritis	3	4	70%	Baik
Ketepatan materi.	4	4	80%	Baik
Kelogisan penyajian materi.	4	4	80%	Baik
Keruntutan konsep penyajian materi.	5	4	90%	Baik
Kesesuaian porsi masing-masing.	4	4	80%	Baik
Kemampuan menu <i>Mastering</i> dalam mengkonfirmasi kemampuan siswa.	4	4	80%	Baik
Ketepatan contoh kosa kata yang tersedia.	4	4	80%	Baik
Gambar ilustrasi dapat menjelaskan contoh yang dimaksud.	5	5	100%	Sangat baik
Ketepatan penulisan huruf Hiragana	4	4	80%	Baik
Ketepatan cara baca dalam Romaji	4	4	80%	Baik
Ketepatan arti kata	4	4	80%	Baik
Kesesuaian pemilihan jenis <i>font</i> .	4	3	70%	Baik
Daya tarik <i>font</i> yang dipilih.	4	4	80%	Baik
Keterbacaan huruf.	4	4	80%	Baik
Kesesuaian ukuran <i>font</i> .	4	4	80%	Baik
Kesesuaian warna <i>font</i> .	4	4	80%	Baik
Tata letak teks.	4	4	80%	Baik
Kesesuaian soal-soal dengan kemampuan siswa.	4	4	80%	Baik
Kesesuaian pilihan jawaban yang disediakan.	4	4	80%	Baik
Ketepatan soal dengan kunci	4	4	80%	Baik

jawaban.				
Pemberitahuan jawaban benar atau salah.	4	4	80%	Baik
Afirmasi atau penguatan setelah mengerjakan tes.	4	4	80%	Baik
	<b>107</b>	<b>108</b>	<b>82,69%</b>	Sangat baik

Tabel 2. Perhitungan penilaian validasi materi

Aspek pengaruh media pada siswa terdiri dari 5 indikator dengan skor maksimal 25. Ahli materi 1 memberikan memberikan skor 21 pada aspek ini sehingga setelah diakumulasikan dan dirata-rata ahli materi 1 memberikan nilai 84% dengan kriteria sangat baik. Ahli materi 2 memberikan skor 24 untuk aspek pengaruh media pada siswa. Skor tersebut kemudian dibagi dengan skor total dan dikali 100% sehingga diperoleh nilai dari ahli materi 2 sebesar 96% dengan kriteria sangat baik.

Aspek materi pada menu penguasaan terdiri dari 16 indikator yang dikelompokkan menjadi 3 sub aspek. Nilai maksimal pada aspek ini adalah 80 dengan rincian 25 untuk sub aspek pertama, 25 pada sub aspek kedua, dan 30 pada sub aspek ketiga. Aspek ini memperoleh nilai sebesar 77,5% dari ahli materi 1. Nilai ini diperoleh karena ahli materi 1 memberikan skor 62 pada aspek materi pada menu penguasaan. Skor tersebut kemudian dibagi skor maksimal dan dikali 100% sehingga diperoleh prosentase rata-rata untuk aspek materi pada menu penguasaan ini sebesar 77,5% dengan kriteria baik. Ahli materi 2 memberikan skor 64 untuk aspek ini sehingga setelah dihitung ahli materi 2 memberikan nilai sebesar 80% dengan kriteria baik terhadap aspek materi pada menu penguasaan.

Aspek yang terakhir dari lembar validasi materi adalah aspek soal-soal pada menu Tes. Aspek ini terdiri dari 5 indikator dengan skor maksimal 25. Ahli materi 1 memberikan skor 20 untuk aspek ketiga sehingga setelah dibagi dengan skor maksimal dan dikali 100% diperoleh prosentase nilai sebesar 80% dengan kriteria baik. Ahli materi 2 juga memberikan skor 20 untuk aspek ketiga sehingga diperoleh prosentase nilai 80% dari ahli media 2.

Dari penjabaran di atas, secara keseluruhan ahli materi 1 memberikan penilaian kelayakan materi sebesar 82,30% dengan kriteria sangat baik dan ahli materi 2 secara keseluruhan memberikan penilaian kelayakan materi sebesar 83,07% dengan kriteria sangat baik pula. Dari penjabaran tersebut prosentase kelayakan materi aplikasi 'Hiragana Bentou' sebesar 82,69% dengan kriteria sangat baik. Tingkat kelayakan aplikasi 'Hiragana Bentou' disajikan dalam diagram 1 dibawah ini.

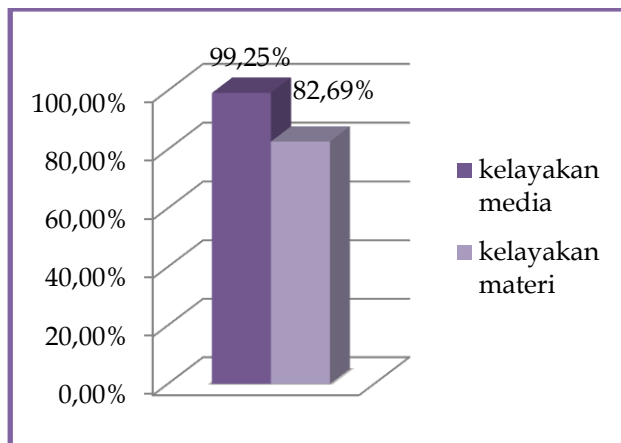


Diagram 1. Kelayakan aplikasi 'Hiragana Bentou'

**Respon Siswa terhadap Aplikasi 'Hiragana Bentou'**

Untuk mengetahui respon siswa terhadap aplikasi 'Hiragana Bentou' dibagikan angket respon siswa kepada 38 siswa UPW SMK Katolik Mater Amabilis Surabaya. Berikut ini adalah perhitungan angket respon siswa.

No	Pernyataan	Prosentase	Kriteria
1	Aplikasi Hiragana Bentou dapat meningkatkan motivasi saya dalam belajar huruf Hiragana.	71,05%	Kuat
2	Aplikasi Hiragana Bentou membuat belajar huruf Hiragana menjadi lebih menyenangkan.	76,84%	Kuat
3	Saya menggunakan aplikasi Hiragana Bentou dengan aktif dan antusias.	62,63%	Kuat
4	Pentunjuk cara bermain pada menu bantuan sangat mudah dipahami	71,57%	Kuat
5	Dengan menu glosari, saya dapat belajar kosakata bahasa Jepang	83,68%	Sangat kuat
6	Menu penguasaan dapat membantu saya dalam menulis dan membaca huruf Hiragana.	81,05%	Sangat kuat
7	Saya dapat memilih kelompok huruf	70,52%	Kuat

	Hiragana yang ingin saya pelajara dengan bebas.		
8	Dengan permainan puzzle saya dapat melatih kemampuan saya dalam menghafal huruf Hiragana.	77,36%	Kuat
9	Dengan menu tes saya dapat mengukur kemampuan saya dalam membaca huruf Hiragana.	82,10%	Sangat kuat
10	Tampilan aplikasi Hiragana Bentou menarik.	76,31%	Kuat
11	Warna-warna yang digunakan dalam aplikasi Hiragana Bentou menarik dan sesuai.	74,73%	Kuat
12	Gambar ilustrasi untuk contoh mudah dipahami dan menarik.	78,42%	Kuat
13	Karakter-karakter yang terdapat dalam aplikasi Hiragana Bentou lucu dan menarik.	81,05%	Sangat kuat
14	Tombol-tombol yang terdapat dalam aplikasi Hiragana Bentou berfungsi dengan baik.	76,84%	Kuat

Tabel 3. Perhitungan angket respon siswa

Hasil data menunjukkan bahwa respon siswa terhadap aplikasi 'Hiragana Bentou' adalah 76,69%. Nilai prosentase ini diperoleh dari skor keseluruhan yang diberikan siswa pada tiap indikator kemudian dibagi dengan skor maksimal dan dikali 100%. Angka prosentase yang diperoleh aplikasi 'Hiragana Bentou' adalah sebesar 76,69% dengan kriteria positif sehingga membuat aplikasi 'Hiragana Bentou' layak digunakan sebagai sarana berlatih huruf Hiragana siswa kelas X SMK Katolik Mater Amabilis Surabaya. Berikut ini merupakan diagram respon siswa terhadap tiap pernyataan dalam angket respon siswa:



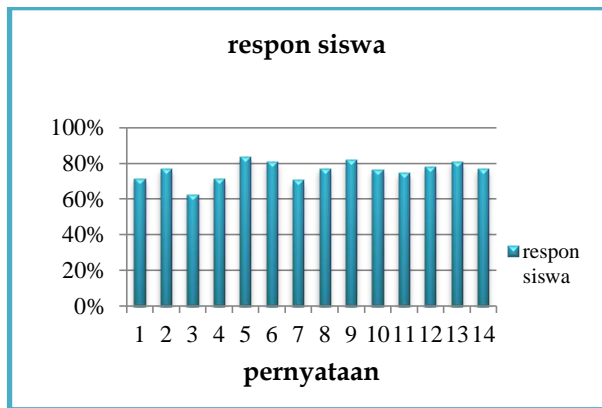


Diagram 2. Respon siswa terhadap aplikasi Hiragana Bentou

## PENUTUP

### Simpulan

1. Kelayakan pengembangan aplikasi 'Hiragana Bentou' sebagai sarana berlatih huruf Hiragana

Berdasarkan hasil validasi media dan materi, secara keseluruhan aplikasi 'Hiragana Bentou' layak digunakan. Hasil validasi ahli media menyatakan aplikasi 'Hiragana Bentou' layak digunakan tanpa revisi dan memperoleh nilai prosentase kelayakan sebesar 99,25%. Berdasarkan nilai prosentase tersebut kelayakan aplikasi 'Hiragana Bentou' dapat dikategorikan sangat baik menurut derajat kriteria Riduwan (2013:41).

Hasil validasi ahli materi 1 dan ahli materi 2 menyatakan bahwa aplikasi 'Hiragana Bentou' layak digunakan dengan sedikit revisi. Nilai prosentase kelayakan yang diberikan oleh kedua ahli materi adalah 82,69% dengan kriteria sangat baik menurut derajat kriteria Riduwan (2013:41).

2. Respon siswa terhadap pengembangan aplikasi 'Hiragana Bentou' sebagai sarana berlatih huruf Hiragana

Respon siswa terhadap aplikasi 'Hiragana Bentou' sebagai sarana berlatih huruf Hiragana adalah positif menurut derajat kriteria Riduwan (2013:41) dengan perolehan nilai prosentase sebesar 76,69%. Nilai prosentase tersebut membuat aplikasi 'Hiragana Bentou' layak digunakan sebagai sarana berlatih huruf Hiragana siswa kelas X SMK Katolik Mater Amabilis Surabaya.

### Saran

Penelitian pengembangan ini tentunya masih butuh banyak penyempurnaan agar aplikasi 'Hiragana Bentou' dapat membantu siswa dalam mempelajari huruf Hiragana secara efektif. Berikut ini merupakan saran peneliti terhadap pembaca dan Universitas Negeri Surabaya:

1. Aplikasi 'Hiragana Bentou' saat ini hanya berisi materi huruf Hiragana dasar dan diharapkan ada

penelitian pengembangan lebih lanjut yang mencakup materi huruf Hiragana secara keseluruhan baik dasar dan beserta tambahan *maru*, *tenten*, dan や, ゆ, よ kecil.

2. Selain kesulitan dalam mempelajari huruf Hiragana, siswa juga mengalami kesulitan dalam mempelajari huruf Katakana sehingga diharapkan ada penelitian pengembangan aplikasi yang berisikan pembelajaran huruf Katakana.
3. Peneliti ini hanya mencari tahu kelayakan dan respon siswa terhadap aplikasi 'Hiragana Bentou' sehingga masih belum diketahui efektifitas dan pengaruh aplikasi 'Hiragana Bentou' terhadap hasil belajar siswa. Peneliti berharap akan ada penelitian lebih lanjut yang meneliti efektifitas atau pengaruh aplikasi 'Hiragana Bentou' terhadap hasil belajar siswa.
4. Pada saat ini telah banyak dikembangkan aplikasi-aplikasi berbasis Android yang berguna untuk kehidupan masyarakat khususnya di bidang pendidikan yang dikembangkan oleh mahasiswa Universitas Negeri Surabaya. Namun aplikasi tersebut tidak dapat diunggah ke *play store* karena mahasiswa tidak memiliki akun *Android developer*. Peneliti menyarankan agar disediakan sistem pendaftaran aplikasi karya mahasiswa UNESA ke tim IT UNESA untuk diunggah ke *play store*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi. 1999. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BSNP. 2006. *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: BP. Dharma Bakti.
- Dahidi, Ahmad & Sudjianto. 2012. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Darjat. 2007. *Siapa pun bisa Hiragana dan Katakana*. Yogyakarta: C.V Andi OFFSET.
- Dwianto, Agus. 2015. *IT Seputar Pembelajaran, Smartphone* (online). <http://www.sangpengajar.com/2015/06/peran-smartphone-dalam-pembelajaran.html>. diakses pada 17 November 2016.
- Margono. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Komponen MKDK*. Jakarta: Rineka Cipta
- Noer Rachman, Syahrul. 2013. *Program Pembelajaran Aksara Jepang Hiragana dan Katakana Menggunakan Java* (online). (<http://digilib.uin-suka.ac.id/6323/1/BAB%20I,V,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf>, diakses pada 11 Oktober 2016)

- Oktiana, Gian Dwi. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dalam Bentuk Buku Saku Digital untuk Mata Pelajaran Akuntansi Kompetensi Dasar Membuat Ikhtisar Siklus Akuntansi Perusahaan Jasa di Kelas XI MAN 1 Yogyakarta Tahun Ajaran 2014-2015* (online). (<https://www.google.com/url> diakses pada 24 November 2016)
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Rusijono dan Mustaji. 2008. *Penelitian Teknologi Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sadewa, Yoel. 2006. *Bahasa Jepang yang Mudah : やさしい日本語*. Yogyakarta: Media Abadi.
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, Nana. 1995. *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2007. *Landasan Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- . 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni.
- Tressmer, Martin. 1996. *Planning and Conducting Formative Evaluation*. Routledge: Abingdon, Oxon.
- Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Supardi, Yuniar. 2012. *Sistem Operasi Andal Android*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Tim EMS. 2002. *Android All In One*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.