

**PENGEMBANGAN PERMAINAN モノポリーひらがな SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
HURUF *HIRAGANA* PADA SISWA KELAS X-IBB SMA NEGERI 3 SURABAYA
TAHUN AJARAN 2017/2018**

Siti Isti'aroh

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
sitiistiaroh1994@gmail.com

Dra. Nise Samudra Sasanti, M.Hum

Prodi Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
nisesamudra@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan media permainan モノポリーひらがな sebagai media pembelajaran huruf *Hiragana* pada siswa kelas X-IBB SMA Negeri 3 Surabaya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Kelayakan media permainan モノポリーひらがな.
2. Respon siswa terhadap media permainan モノポリーひらがな.

Penelitian ini didasari dari hasil angket kebutuhan siswa pada kelas X-IBB SMA Negeri 3 Surabaya yang menunjukkan bahwa siswa mengalami kesulitan dalam mempelajari huruf *Hiragana*.

Metode yang digunakan dalam penelitian pengembangan media permainan モノポリーひらがな adalah metode R&D milik *Borg and Gall*. Pada uji coba pemakaian media permainan モノポリーひらがな diujikan kepada 30 siswa kelas X-IBB SMA Negeri 3 Surabaya.

Hasil dari penelitian pengembangan media permainan モノポリーひらがな adalah sebagai berikut :

1. Kelayakan media permainan モノポリーひらがな dapat dilihat dari hasil validasi yang dilakukan oleh seorang ahli media dan dua orang ahli materi. Dari hasil validasi media, kelayakan media permainan モノポリーひらがな dinyatakan sangat baik dengan memperoleh nilai sebesar 95,29%. Dari hasil validasi materi, materi dalam media permainan モノポリーひらがな dinyatakan sangat baik dengan perolehan nilai 99,23%.
2. Kekuatan respon siswa terhadap media permainan モノポリーひらがな dapat dilihat dari hasil angket respon siswa. Berdasarkan analisis angket respon siswa, respon siswa terhadap media permainan モノポリーひらがな sebesar 90,76% dengan kriteria sangat positif.

Dari hasil penilaian para validator dan hasil angket respon siswa, media permainan モノポリーひらがな layak digunakan sebagai media pembelajaran huruf *Hiragana* siswa kelas X-IBB SMA Negeri 3 Surabaya.

Kata Kunci: pengembangan, monopoli *Hiragana*, media pembelajaran, huruf *Hiragana*

Universitas Negeri Surabaya
要旨

この研究は国立スラバヤ第三高校 2017/2018 年度の 10-IBB クラスの学生への学習メディアとしてのモノポリーひらがなゲームメディアの研究開発である。この研究の目的は以下の二つである。

1. モノポリーひらがなゲームの実行可能性を検討すること。
2. モノポリーひらがなゲーム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、学生はひらがなを学ぶのは難しいと感じていることが分かった。

研究開発は *Borg and Gall* 氏が開発したモデルに沿って進める。モノポリーひらがなゲームは 30 人の学生によって試用された。

以下は専門家によるモノポリーひらがなゲームメディアの試作品の結果である。

1. メディアの質について、芸術部門の専門家からは 95.29%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国立スラバヤ第三高校の日本語の教師からは 99.23%の「とても良い」の評価が得られた。

2. アンケートの結果によると、学生の反応は90.76%の「ポジティブ」という評価が得られた。
以上の分析から、モノポリーひらがなゲームメディアは学生の学習メディアとして適当であると言える。

キーワード：モノポリーひらがなゲーム、ひらがな、学習メディア、メディアの開発

PENDAHULUAN

Suatu pembelajaran dikatakan berhasil apabila terjalin komunikasi yang baik antara guru dan siswa, maka peranan bahasa sangat diperlukan dalam hal tersebut. Bahasa merupakan alat komunikasi terpenting bagi manusia untuk dapat menyampaikan suatu informasi atau pengetahuan. Bahasa juga dapat digunakan oleh manusia untuk dapat berinteraksi dengan individu lain. Menurut Sudjianto dan Dahidi (2009:54) bahasa dapat dinyatakan dengan dua cara, yang pertama melalui medium lisan dan yang kedua melalui medium tulisan.

Ada satu kelemahan bahasa yang disampaikan secara lisan yaitu hanya dalam sekejap bahasa itu akan hilang. Dengan alasan itulah diperlukan huruf yang dapat merekam bahasa secara tertulis. Dengan adanya huruf, penerima pesan dapat melihat secara berulang-ulang informasi yang disampaikan orang lain pada saat ia membutuhkan.

Bahasa Jepang memiliki empat macam huruf yaitu *Hiragana* 「あ、い、う、え、お」、*Katakana* 「ア、イ、ウ、エ、オ」、Kanji 「安、以、宇、衣、於」、dan *Romaji* (a, i, u, e, o) (Sutedi, 2008:7).

Sebagai seorang yang mempelajari bahasa Jepang, mengetahui dan memahami huruf *Hiragana* sangatlah penting untuk kelancaran pembelajaran. Untuk dapat mengetahui huruf huruf tersebut siswa harus mengetahui huruf *Hiragana* dasar, sebagai kunci awal dalam memahami huruf *Hiragana* tingkat lanjut. Namun, hal tersebut tidak semudah yang kita bayangkan. Dalam mempelajari huruf *Hiragana* siswa sering mengalami kesulitan. Selain itu kurangnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru karena guru menyampaikan materi hanya menggunakan buku pelajaran bahasa Jepang dengan menggunakan metode konvensional, yaitu metode yang menggunakan teknik ceramah.

Memahami uraian diatas, pada pembelajaran huruf *Hiragana* perlu diciptakan sebuah media pembelajaran untuk lebih menarik minat siswa agar lebih tekun mempelajarinya.

Alasan peneliti menggunakan media permainan karena media permainan dianggap efektif dan efisien digunakan dalam pembelajaran huruf *Hiragana*. Permainan *モノポリーひらがな* merupakan permainan papan. Dengan permainan *モノポリーひらがな* ini dapat membantu mengurangi kejenuhan siswa dalam mempelajari huruf *Hiragana*.

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas, peneliti melakukan penelitian tentang “Pengembangan Permainan *モノポリーひらがな* sebagai Media

Pembelajaran Huruf *Hiragana* pada Siswa Kelas X-IBB SMA Negeri 3 Surabaya Tahun Ajaran 2017/2018”. Penelitian ini dilakukan pada kelas X-IBB dan dilaksanakan selama 1 kali tatap muka. Permainan *モノポリーひらがな* merupakan strategi pembelajaran aktif yang menyenangkan yang digunakan sebagai media pembelajaran huruf *Hiragana*. Dengan menerapkan media permainan *モノポリーひらがな*, diharapkan dapat merangsang siswa dalam pembelajaran serta dapat membuat suasana kelas lebih aktif dan menyenangkan

Berdasarkan latar belakang tersebut, ada dua rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini, yaitu bagaimanakah kelayakan permainan *モノポリーひらがな* sebagai media pembelajaran huruf *Hiragana* pada siswa kelas X-IBB SMA Negeri 3 Surabaya. Kemudian bagaimanakah respon siswa terhadap permainan *モノポリーひらがな* sebagai media pembelajaran huruf *Hiragana* pada siswa kelas X-IBB SMA Negeri 3 Surabaya.

Pada penelitian ini terdapat dua batasan masalah, yakni pada materi huruf *Hiragana* (あーん) saja. Kemudian penelitian ini hanya sampai tahap mengujicobakan media permainan *モノポリーひらがな* dalam pembelajaran huruf *Hiragana* pada siswa kelas X-IBB SMA Negeri 3 Surabaya bukan untuk diproduksi secara massal.

Tujuan dari penelitian ini sesuai dengan kedua rumusan masalah tersebut, yaitu mendeskripsikan kelayakan hasil pengembangan permainan *モノポリーひらがな* sebagai media pembelajaran huruf *Hiragana* pada siswa kelas X-IBB SMA Negeri 3 Surabaya. Serta, mendeskripsikan respon siswa terhadap permainan *モノポリーひらがな* sebagai media pembelajaran huruf *Hiragana* pada siswa kelas X-IBB SMA Negeri 3 Surabaya.

Spesifikasi produk dalam penelitian ini ada tiga, yakni produk yang dikembangkan berupa papan permainan sebagai media pembelajaran huruf *Hiragan*. Selanjutnya, Permainan terdiri dari papan permainan, kartu soal, kartu kuis, uang mainan, rumah-rumahan, dadu dan pion, buku petunjuk, dan lembar jawaban. Kemudian Kartu soal terdiri dari dua tipe soal yaitu *書き問題* dan *読み問題*.

Selain itu, ada pula manfaat yang diharapkan dari penelitian ini. Manfaat penelitian ini ditujukan kepada tiga sasaran, yakni kepada para pengajar bahasa Jepang adalah Permainan *モノポリーひらがな* diharapkan dapat memberikan inovasi media pembelajaran yang bisa digunakan dalam pengajaran bahasa Jepang di SMA untuk meningkatkan hasil dan tercapainya tujuan pembelajaran terutama pembelajaran huruf *Hiragana*.

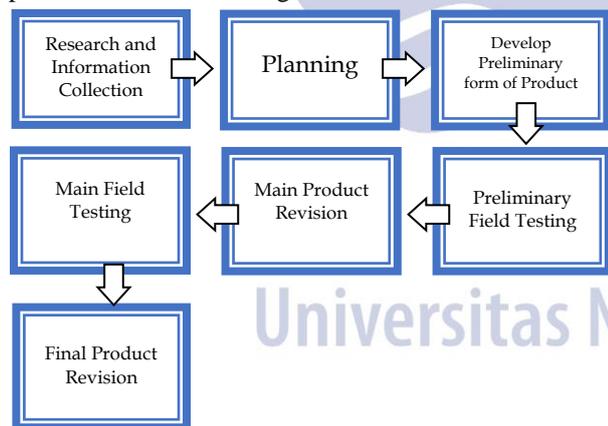
Selanjutnya kepada pembelajar bahasa Jepang adalah Hasil pengembangan permainan モノポリーひらがな ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi siswa untuk mengatasi kesulitan dalam mempelajari huruf Hiragana. Selain itu diharapkan dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan sehingga mempermudah siswa belajar bahasa Jepang. Dan yang terakhir kepada peneliti agar dapat menambah wawasan dan pengetahuan yang berhubungan dengan pengajaran bahasa Jepang khususnya pada pembelajaran huruf Hiragana yang diaplikasikan dengan menggunakan media permainan モノポリーひらがな.

Penelitian ini dapat diasumsikan menjadi beberapa hal, yaitu hasil jawaban validator pada lembar validasi media oleh ahli media dan ahli materi benar-benar menggambarkan keadaan yang sesungguhnya pada poin kelayakan media permainan モノポリーひらがな. Kemudian siswa kelas X-IBB SMA Negeri 3 Surabaya mengalami kesulitan dalam mempelajari huruf Hiragana.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau disebut juga dengan R&D (*Research and Development*). Dimana suatu penelitian digunakan untuk mengembangkan suatu produk atau memvalidasi suatu produk untuk diketahui efektifitasnya sebelum diterapkan di masyarakat luas (Borg dan Gall, 1983: 775).

Prosedur pada penelitian ini mengacu pada model pengembangan milik Borg & Gall, maka langkah-langkah penelitian ini adalah sebagai berikut :



Skema 1. Langkah Pengembangan

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).

Subjek uji coba pada penelitian ini terdiri atas validator ahli materi, validator ahli desain, dan validator ahli media, guru sebagai pengamat pembelajaran, dan siswa pengguna media.

Jenis data pada penelitian ini ialah data kualitatif yang berupa saran, kritik, dan komentar para validator terhadap media.

Instrumen yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini, yaitu *checklist* (daftar cek), angket kebutuhan siswa, lembar validasi, dan angket respon siswa. Angket digunakan untuk mengetahui respon pembelajar terhadap penggunaan media.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini, yaitu penyebaran angket. Angket validasi diberikan pada ahli materi dan ahli media. Angket respon diberikan pada pembelajar.

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan terhadap hasil angket validasi isi media, dan hasil angket respon siswa. Analisis hasil angket validasi media menggunakan rumus sebagai berikut.

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

Keterangan :

f = jumlah hasil pengumpulan data

N = skor maksimal

P = angka persentase

(Sudijono, 2007:43).

Sehingga kevalidan media permainan モノポリーひらがな dapat diketahui dari hasil persentase sebagai berikut:

- 0%-20% : tidak baik
- 21%-40% : kurang baik
- 41%-60% : cukup baik
- 61%-80% : baik
- 81%-100% : sangat baik

(Riduwan, 2013:41).

Dari apa yang telah disebutkan diatas, kriteria produk dapat dikatakan valid bila memenuhi persentase rata-rata $\geq 61\%$.

Keberhasilan uji coba produk dapat diketahui dengan hasil pengamatan observator yang termuat dalam lembar observasi. Skala yang diperoleh pada tiap aspek pengamatan dapat dihitung prosentasenya dengan rumus dibawah ini:

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

Keterangan :

f = jumlah hasil pengumpulan data

N = skor maksimal

P = angka persentase

(Sudijono, 2007:43).

Sehingga kevalidan media permainan モノポリーひらがな dapat diketahui dari hasil persentase sebagai berikut:

0%-20%	: tidak baik
21%-40%	: kurang baik
41%-60%	: cukup baik
61%-80%	: baik
81%-100%	: sangat baik

(Riduwan, 2013:41).

Dari apa yang telah disebutkan diatas, kriteria produk dapat dikatakan valid bila memenuhi persentase rata-rata $\geq 61\%$.

Selanjutnya data pada angket respon siswa dapat diketahui dengan memberikan angket gabungan tertutup dan terbuka dengan menggunakan presentase pada tiap butir soal dan kemudian diinterpretasikan. Rumus yang digunakan adalah:

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

Keterangan :

f = jumlah hasil pengumpulan data

N = skor maksimal

P = angka persentase

(Sudijono, 2007:43).

Sehingga kevalidan media permainan モノポリーひらがな dapat diketahui dari hasil persentase sebagai berikut:

0%-20%	: tidak baik
21%-40%	: kurang baik
41%-60%	: cukup baik
61%-80%	: baik
81%-100%	: sangat baik

(Riduwan, 2013:41).

Dari apa yang telah disebutkan diatas, kriteria produk dapat dikatakan valid bila memenuhi persentase rata-rata $\geq 61\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini dipapakan mengenai hasil penelitian pengembangan permainan モノポリーひらがな sebagai media pembelajaran huruf *Hiragana*. Berikut hasil penelitian pengembangan permainan モノポリーひらがな sebagai media pembelajaran huruf *Hiragana*.

Hasil Pengembangan Permainan モノポリーひらがな

a. Hasil Kelayakan Permainan モノポリーひらがな

Bagian ini merupakan jawaban dari rumusan masalah nomor satu tentang kelayakan media. Kelayakan media diketahui dari hasil penilaian para ahli media dan ahli materi. Berikut merupakan penjabaran hasil validasi kelayakan media dan materi.

1) Hasil Penilaian Ahli Media

Penilaian validator dilakukan dengan memberikan tanda centang (✓) pada skala penilaian yang sesuai. Adapun nilai keterangan

dari setiap skala adalah 1 = sangat tidak baik, 2 = tidak baik, 3 = cukup baik, 4 = baik, 5 = sangat baik. data yang diambil dari penilaian validator ahli media dianalisis untuk mengetahui kelayakan media permainan モノポリーひらがな. Berikut adalah prosentase nilai media permainan モノポリーひらがな pada butir pertanyaan:

ASPEK	PERNYATAAN	PROSEN-TASE	KRITE-RIA
Fisik Media	Ketepatan pemilihan bahan dasar kelengkapan permainan (papan permainan, kartu soal, kartu Kepemilikan, lembar penilaian, uang, pion, rumah, dan dadu).	100%	Sangat Baik
	Kualitas kertas cetakan papan permainan.	100%	Sangat Baik
	Kualitas cetakan kartu soal	80%	Baik
	Kualitas cetakan kartu kepemilikan	80%	Baik
	Kualitas cetakan lembar penilaian	100%	Sangat Baik
	Kualitas cetakan uang	100%	Sangat Baik
	Tingkat ketebalan kartu soal	100%	Sangat Baik
	Tingkat ketebalan kartu kepemilikan	100%	Sangat Baik
	Tingkat ketebalan lembar penilaian	80%	Baik
	Tingkat ketebalan uang	80%	Baik
	Ukuran papan permainan	80%	Baik
	Ukuran kartu soal	80%	Baik
	Ukuran kartu kepemilikan	80%	Baik
	Ukuran lembar penilaian	80%	Baik
	Ukuran uang	80%	Baik
	Ukuran pion	80%	Baik
Ukuran dadu	80%	Baik	
Ukuran rumah	80%	Baik	
Desain Media	Ketepatan pemilihan desain berdasarkan konsep permainan monopoli <i>Hiragana</i> .	100%	Sangat Baik
	Desain logo media permainan	100%	Sangat Baik
	Perletakan logo media permainan	100%	Sangat Baik
	Desain papan permainan	100%	Sangat Baik
	Desain kartu soal	100%	Sangat Baik
	Desain kartu kepemilikan	100%	Sangat Baik
	Desain lembar penilaian	100%	Sangat Baik
	Desain uang	100%	Sangat Baik
	Desain petak permainan	100%	Sangat Baik
	Keserasian warna logo media permainan.	100%	Sangat Baik
	Keserasian warna papan permainan.	100%	Sangat Baik
	Keserasian warna kartu soal.	100%	Sangat Baik
	Keserasian warna kartu kepemilikan	100%	Sangat Baik

Komposisi Warna	Keserasian warna lembar penilaian	100%	Sangat Baik
	Keserasian warna uang	100%	Sangat Baik
	Kecerahan warna logo media permainan	100%	Sangat Baik
	Kecerahan warna papan permainan	100%	Sangat Baik
	Kecerahan warna kartu soal	100%	Sangat Baik
	Kecerahan warna kartu kepemilikan	100%	Sangat Baik
	Kecerahan warna lembar penilaian	100%	Sangat Baik
	Kecerahan warna uang	100%	Sangat Baik
	Kecerahan warna gambar pendukung yang digunakan dalam papan permainan	100%	Sangat Baik
	Kecerahan warna petak permainan pada papan permainan	100%	Sangat Baik
Jenis dan Ukuran Huruf	Ketepatan jenis huruf pada papan permainan.	100%	Sangat Baik
	Ketepatan jenis huruf pada kartu soal	100%	Sangat Baik
	Ketepatan jenis huruf pada kartu kepemilikan	100%	Sangat Baik
	Ketepatan jenis huruf pada lembar penilaian	100%	Sangat Baik
	Ketepatan jenis huruf pada uang	100%	Sangat Baik
	Ketepatan ukuran huruf pada papan permainan.	100%	Sangat Baik
	Ketepatan ukuran huruf pada kartu soal	100%	Sangat Baik
	Ketepatan ukuran huruf pada kartu kepemilikan	100%	Sangat Baik
	Ketepatan ukuran huruf pada lembar penilaian	100%	Sangat Baik
	Ketepatan ukuran huruf pada uang	100%	Sangat Baik
Jumlah Keseluruhan	95,29%	Sangat Baik	

Tabel 1 Prosentase Hasil Validasi Ahli Media

2) Hasil Penilaian Ahli Materi

Penilaian dilakukan dengan mengisi lembar angket yang telah disediakan oleh peneliti dengan memberi nilai 1-5 yang telah disediakan pada setiap kolom pertanyaan. Berikut ini adalah daftar nilai yang diperoleh dari media permainan *モノポリーひらがな* pada butir pertanyaan:

AS-PEK	PERNYATAAN	NILAI		JUM-LAH	PRO-SENTA-SE	KRITE-RIA
		V1	V2			
Pe-nga-ruh Media pada Siswa	Menarik perhatian siswa.	5	5	10	100%	Sangat baik
	Menumbuhkan rasa ingin tahu siswa.	5	5	10	100%	Sangat baik
	Menumbuhkan motivasi belajar siswa.	5	5	10	100%	Sangat baik
	Menciptakan komunikasi interaktif antara siswa dan media permainan <i>モノポリーひらがな</i> .	5	5	10	100%	Sangat baik
Jumlah		20	20	40	100%	Sangat baik

Isi dan Penyajian Materi	Keakuratan pemilihan materi.	5	5	10	100%	Sangat baik
	Kesesuaian level materi dengan tingkat kemampuan siswa.	5	5	10	100%	Sangat baik
	Luas cakupan materi.	5	5	10	100%	Sangat baik
	Kesesuaian kandungan SK dan KD dengan materi yang digunakan.	5	5	10	100%	Sangat baik
	Cara penyajian materi yang digunakan.	4	5	9	90%	Sangat baik
	Jumlah	24	25	49	98%	Sangat baik
Penggunaan Bahasa dan Aturan Penulisan	Penggunaan bahasa Indonesia yang digunakan pada kartu soal.	5	5	10	100%	Sangat baik
	Penggunaan bahasa Indonesia yang digunakan pada kartu kepemilikan.	5	5	10	100%	Sangat baik
	Penggunaan bahasa Jepang yang digunakan pada kartu soal.	5	5	10	100%	Sangat baik
	Aturan penulisan kosakata pada kartu soal.	5	5	10	100%	Sangat baik
	Jumlah	20	20	40	100%	Sangat baik
Jumlah Keseluruhan	64	65	129	99,23%	Sangat baik	

Tabel 2 Prosentase Hasil Validasi Ahli Materi

*Keterangan:

V1: Validator 1
V2: Validator 2

Dari data di atas dapat diketahui nilai kelayakan materi yang diberikan oleh setiap ahli materi. Berikut ini merupakan prosentase nilai yang diberikan oleh masing-masing ahli materi terhadap permainan *モノポリーひらがな*.

a) Validator Ahli Materi 1

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal} &= \text{skor tertinggi tiap item} \times \\ &\quad \text{jumlah item} \times \text{jumlah} \\ &\quad \text{responden} \\ &= 5 \times 13 \times 1 \\ &= 65 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} P \text{ total} &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{64}{65} \times 100\% \\ &= 98,46\% \end{aligned}$$

Validator ahli media 1 memberi penilaian kelayakan materi sebesar 98,46% dengan kriteria sangat baik.

b) Validator Ahli Materi 2

$$\begin{aligned} \text{Skor maksimal} &= \text{skor tertinggi tiap item} \times \\ &\quad \text{jumlah item} \times \text{jumlah} \\ &\quad \text{responden} \\ &= 5 \times 13 \times 1 \\ &= 65 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} P \text{ total} &= \frac{f}{N} \times 100\% \\ &= \frac{65}{65} \times 100\% \\ &= 100\% \end{aligned}$$

Validator ahli materi 2 memberi penilaian kelayakan materi sebesar 100% dengan kriteria sangat baik.

$$= 5 \times 7 \times 30 = 1.050$$

$$P_{\text{total}} = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{953}{1.050} \times 100\% = 90,76\%$$

b) Hasil Angket Respon Siswa Terhadap Permainan **モノポリーひらがな**

Data respon siswa diambil dari pendapat responden dengan memberikan tanda (√) pada skala pemilihan yang sesuai. Adapun keterangan skala penilaian yang sesuai. Adapun keterangan skala penilaian angket tersebut adalah 1= sangat tidak setuju, 2= tidak setuju, 3= netral, 4= setuju, 5= sangat setuju. Berikut adalah kriteria interpretasi skor yang digunakan.

Prosentase	Kategori
0%-20%	Sangat lemah
21%-40%	Lemah
41%-60%	Cukup kuat
61%-80%	Kuat
81%-100%	Sangat kuat

Tabel Kriteria Prosentase

Berdasarkan teknik pengolahan data pada bab sebelumnya dan tabel skala diatas, dapat dilakukan perhitungan prosentase respon siswa sebagai berikut.

Respon- den	Skor Hasil Respon Siswa							Jum- lah
	1	2	3	4	5	6	7	
1	5	3	4	5	5	4	4	30
2	5	4	5	5	5	3	4	31
3	5	4	5	5	5	4	4	32
4	5	4	5	5	5	3	3	30
5	4	4	5	5	5	5	5	33
6	4	4	5	5	5	5	5	33
7	4	4	5	5	5	5	5	33
8	5	4	4	5	5	5	5	33
9	4	3	3	4	5	5	5	29
10	5	4	4	5	5	5	5	33
11	5	4	4	5	5	5	5	33
12	4	4	4	4	4	5	5	30
13	5	4	5	5	5	5	5	34
14	5	4	5	5	5	5	5	34
15	5	4	5	5	5	5	5	34
16	5	4	5	5	5	5	5	34
17	5	4	4	5	5	5	5	33
18	5	4	4	5	5	5	5	33
19	5	4	4	5	5	5	5	33
20	5	4	4	5	5	5	5	33
21	4	4	4	5	5	4	4	30
22	5	4	5	5	5	4	4	32
23	4	4	5	5	5	4	4	31
24	4	4	4	5	5	5	4	31
25	5	4	5	5	5	4	5	33
26	5	4	5	5	5	4	5	33
27	5	4	5	5	5	4	4	32
28	5	4	5	5	5	4	4	32
29	5	4	5	5	5	4	5	33
30	5	4	5	5	5	3	3	30
Jum- lah	14	11	13	14	14	13	13	
	2	8	7	8	9	4	7	
Jumlah Total								953

Skor maksimal = skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden

Berikut ini adalah hasil analisis tiap butir pernyataan dalam angket respon siswa:

No	Pernyataan	Prosen- tase	Krite- ria
1	Pembelajaran huruf <i>Hiragana</i> menjadi lebih mudah dan menarik dengan menggunakan media permainan モノポリーひらがな .	94,67%	Sangat kuat
2	Media permainan モノポリーひらがな dapat meningkatkan motivasi saya dalam mempelajari huruf <i>Hiragana</i>	78,67%	Sangat kuat
3	Saya menggunakan permainan モノポリーひらがな dengan aktif dan antusias.	91,33%	Sangat kuat
4	Saya dapat memahami langkah permainan モノポリーひらがな dengan baik.	98,67%	Sangat kuat
5	Penggunaan media permainan モノポリーひらがな pada pembelajaran huruf <i>Hiragana</i> dapat membantu saya menghafal huruf <i>Hiragana</i> dengan cepat.	99,33%	Sangat kuat
6	Komposisi warna dan sistem permainan モノポリーひらがな menarik.	89,33%	Sangat kuat
7	Petunjuk buku dan kalimat yang digunakan dalam buku petunjuk permainan mudah dipahami.	91,33%	Sangat kuat

Pembahasan Pengembangan Permainan **モノポリーひらがな**

a) Kelayakan Permainan **モノポリーひらがな**

Kelayakan media permainan **モノポリーひらがな** diperoleh dari rangkaian proses validasi ahli media dan ahli materi. Tingkat kelayakan media dihitung

berdasarkan data validasi ahli media dan ahli materi berdasarkan lembar validasi ahli media dan ahli materi.

1) Validasi Media oleh Ahli Media

Pada lembar validasi, validator diminta untuk memberikan nilai terhadap beberapa indikator penilaian yang dikelompokkan menjadi beberapa aspek. Interval nilai yang digunakan dalam lembar validasi adalah skala *Likert* dengan rincian 1=sangat tidak baik, 2=tidak baik, 3=cukup, 4=baik, 5=sangat baik. Hasil perolehan skor akan dijumlah pada tiap aspek dan secara keseluruhan agar dapat diketahui validitas media dari tiap aspek dan secara keseluruhan. Jumlah skor tersebut kemudian dibagi dengan skor maksimal kemudian dapat diperoleh prosentase validitas media.

Dari lembar validasi media dengan semua aspek dan indikator di dalamnya, media permainan モノポリーひらがな dinyatakan “layak digunakan tanpa revisi” dan mendapat komentar “media pembelajaran monopoli sudah sesuai dengan ketentuan” dari ahli media. Secara keseluruhan media permainan モノポリーひらがな mendapat nilai 95,29% dengan kriteria sangat baik.

2) Validasi Materi oleh Ahli Materi

Validasi materi ini diberikan kepada dua ahli materi yaitu seorang dosen bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya sebagai ahli materi 1 dan guru bahasa Jepang SMA Negeri 3 Surabaya sebagai ahli materi 2.

Validasi materi ini dilakukan dengan pemberian nilai pada tiap indikator penilaian pada lembar validasi. Interval nilai yang digunakan pada lembar validasi ini adalah skala *Likert* dengan rincian 1=sangat tidak baik, 2=tidak baik, 3=cukup baik, 4=baik, 5=sangat baik. Pada lembar validasi materi terdapat 3 aspek dengan total 13 indikator. Skor maksimal pada tiap indikator adalah 5 sehingga skor maksimal keseluruhan indikator adalah 65.

Secara keseluruhan ahli materi 1 memberikan penilaian kelayakan materi sebesar 98,46% dengan kriteria sangat baik dan ahli materi 2 secara keseluruhan memberikan penilaian kelayakan materi sebesar 100% dengan kriteria sangat baik pula. Dari penjabaran tersebut prosentase kelayakan media permainan モノポリーひらがな sebesar 99,23% dengan kriteria sangat baik. Kedua ahli materi memberikan pernyataan bahwa media permainan モノポリーひらがな “layak digunakan tanpa revisi”. Adapun komentar yang diberikan oleh ahli materi 1 adalah “sangat kreatif”. Sedangkan ahli materi 2 juga memberikan komentar “media sudah bagus”.

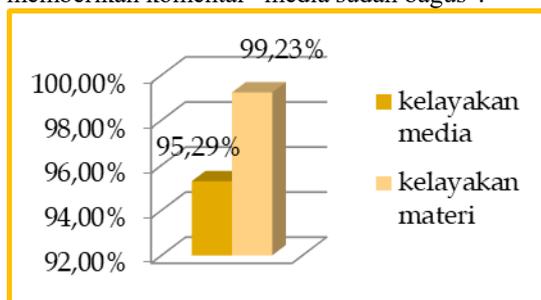


Diagram 1 Kelayakan Media Permainan モノポリーひらがな

b) Respon Siswa terhadap Permainan モノポリーひらがな

Pada akhir uji coba pemakaian dilakukan pembagian angket respon siswa terhadap pengembangan media permainan m sebagai media pembelajaran huruf *Hiragana*. Angket respon siswa terdiri dari 7 pernyataan dengan skala *Likert*. Interval skala yang digunakan adalah 1=sangat tidak setuju, 2=tidak setuju, 3=cukup setuju, 4=setuju, dan 5=sangat setuju.

Hasil data menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media permainan モノポリーひらがな adalah 90,76%. Nilai prosentase ini diperoleh dari skor keseluruhan yang diberikan siswa pada tiap indikator kemudian dibagi skor maksimal dan dikali 100%. Angka prosentase yang diperoleh media permainan モノポリーひらがな adalah sebesar 97,76% dengan kriteria sangat baik sehingga membuat media permainan モノポリーひらがな layak digunakan sebagai media pembelajaran huruf *Hiragana* siswa kelas X-IBB SMA Negeri 3 Surabaya. Berikut ini merupakan diagram respon siswa yang terdapat tiap pernyataan dalam angket respon siswa.



Diagram 2 Respon Siswa Terhadap Permainan ものぼりーひらがな

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan data pada bab IV, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Kelayakan pengembangan media permainan モノポリーひらがな sebagai media pembelajaran huruf *Hiragana*.

Berdasarkan hasil validasi media dan materi, secara keseluruhan media permainan モノポリーひらがな layak digunakan. Hasil validasi ahli media menyatakan media permainan モノポリーひらがな layak digunakan tanpa revisi dan memperoleh nilai prosentase kelayakan sebesar 95,29%. Berdasarkan nilai prosentase tersebut kelayakan media permainan モノポリーひらがな dapat

dikategorikan sangat baik menurut derajat kriteria Riduwan (2013:41).

Hasil validasi ahli materi 1 dan ahli materi 2 menyatakan media permainan モノポリーひらがな layak digunakan tanpa revisi. Nilai prosentase kelayakan yang diberikan oleh kedua ahli materi adalah 99,23% dengan kriteria sangat baik menurut derajat kriteria Riduwan (2013:41).

2. Respon siswa terhadap pengembangan media permainan モノポリーひらがな sebagai media pembelajaran huruf *Hiragana*

Respon siswa terhadap media permainan モノポリーひらがな sebagai media pembelajaran huruf *Hiragana* adalah positif menurut derajat kriteria Riduwan (2013:41) dengan perolehan nilai prosentase sebesar 90,76%. Nilai prosentase tersebut membuat media permainan モノポリーひらがな layak digunakan sebagai media pembelajaran huruf *Hiragana* siswa kelas X-IBB SMA Negeri 3 Surabaya.

Saran

Penelitian pengembangan ini tentunya masih butuh banyak penyempurnaan agar media permainan モノポリーひらがな dapat membantu siswa dalam mempelajari huruf *Hiragana* secara efektif. Berikut ini merupakan saran peneliti terhadap pembaca:

1. media permainan モノポリーひらがな 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 media yang berisikan pembelajaran huruf Katakana.
3. Peneliti ini hanya mencari tahu kelayakan dan respon siswa terhadap media permainan モノポリーひらがな sehingga masih belum diketahui efektifitas dan pengaruh media permainan モノポリーひらがな terhadap hasil belajar siswa. Peneliti berharap akan ada penelitian lebih lanjut yang meneliti efektifitas atau pengaruh media permainan モノポリーひらがな terhadap hasil belajar siswa.

DAFTAR RUJUKAN

Agus, Cahyo. 2011. *Gudang Permainan Kreatif Khusus Asah Otak Kanan Kiri Anak*.

Jogjakarta: Flash Book.

Ahmadi. 1999. *Psikologi Sosial*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka cipta.

Borg, W. R dan Gall, M. D. 1983. *Educational Research An Intruction*. New York: Longman.

Margono. 2009. *Metodologi Penelitian Pendidikan: Komponen MKDK*. Jakarta: Rineka Cipta.

Munadi, Yudhi.2008. *Media Pembelajaran;Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.

Riduwan. 2013. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru – Karyawan dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabet.

Rusijono. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.

Sadiman, Arief dkk. 2010. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Sudjianto dan Ahmad Dahidi. 2009. *Pengantar Linguistik Bahasa* Jepang. Bekasi Timur: Kesaint Blanc.

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung. Alfabeta.

Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008 . *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Sutedi, Dedi. 2008. *Dasar-dasar Linguistik Bahasa* Jepang. Bandung: Humaniora

Yusuf, Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif,& Penelitian Gabungan*. Jakarta: Prenadamedia Group.

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.