

Pengembangan Media Visual *Display Board Strip Story* untuk Mengenalkan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang *Hagoromo*
PENGEMBANGAN MEDIA VISUAL *DISPLAY BOARD STRIP STORY* UNTUK MENGENALKAN KOSAKATA DALAM CERITA RAKYAT JEPANG *HAGOROMO*

Mei Rendyana Nur Ekarani

S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, meirendyana@gmail.com

Parastuti

Dosen S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya, parastuti@unesa.ac.id

Abstrak

Media visual *display board strip story* dikembangkan dan diujicobakan dalam penelitian ini untuk mengenalkan kosakata dalam cerita rakyat Jepang *Hagoromo*. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kelayakan media dan respon siswa terhadap media visual *display board strip story*. Media visual *display board strip story* adalah kombinasi dua media yakni media papan peragaan dan media potongan kartu. Potongan kartu dalam penelitian ini terdapat 15 buah per bundel. Karya sastra yang digunakan adalah cerita rakyat Jepang *Hagoromo*. Hasil dari penelitian ini adalah angket yang berkaitan dengan respon pebelajar mengenai penggunaan media visual *display board strip story*. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Krembung, yakni kelas X Bahasa. Uji coba dilakukan sebanyak dua kali yakni uji coba produk dan uji coba pemakaian. Jumlah siswa yang terlibat dalam uji coba produk adalah 10 orang, sedangkan jumlah siswa yang terlibat dalam uji coba pemakaian adalah 32 orang. Hasil dari penelitian ini berupa media visual *display board strip story* layak digunakan untuk mengenalkan kosakata dalam cerita rakyat Jepang *Hagoromo* dan respon positif siswa terhadap media visual ini. Penelitian ini dilakukan hingga tahap resivi produk kedua.. Ahli materi memberikan penilaian sebesar 91,76% dan 88,23% terhadap isi media. Ahli media memberikan penilaian terhadap konstruksi media sebesar 80%. Sedangkan, angket respon yang diberikan oleh siswa terhadap penggunaan media visual *display board strip story* memberikan penilaian sebesar 95% dan 90,46%. Hasil penilaian tersebut menunjukkan bahwa media visual *display board strip story* sangat baik untuk mengenalkan kosakata dalam cerita rakyat Jepang *Hagoromo*.

Kata Kunci: Pengembangan, media *display board strip story*, kosakata, cerita rakyat

Abstract

Visual media of display board strip story was developed and tested in this study to introduce the vocabulary in Hagoromo's Japanese folklore. The purpose of this study was to determine the media feasibility and student responses over visual media of display board strip story. Visual media of display board strip story is a combination of two media, namely display boards and cards. There are 15 pieces of card in every bundle to support this study. The literary work used is Hagoromo's Japanese folklore. The results of this study are questionnaires related to student responses regarding the use of visual media of display board strip story. This research was conducted at SMAN 1 Krembung, specified in the X Language class. The trial was conducted twice the first is product testing and the second one is usage testing. The number of students involved in product testing is 10 people, while the number of students involved in usage testing is 32 people. The results of this study shows that visual media of display board strip story is feasible to use to introduce vocabulary in Hagoromo Japanese folklore and it obtains students' positive responses toward this visual media. This research was carried out until the second stage of the product review. The material experts gave an evaluation of 91.76% and 88.23% of the media content. Media experts provide an 80% assessment of media construction. Meanwhile, the questionnaire collected from the students regarding the use of visual media display board strip story resulted in 95% and 90.46%. The results of the assessment shows that the visual media of display board strip story is excellent for introducing vocabulary in Hagoromo's Japanese folklore.

Keywords: development, display board story strip visual media, vocabulary, folklore

PENDAHULUAN

Cerita rakyat merupakan suatu karya sastra lisan yang mengandung unsur kebudayaan di masing-masing negara asalnya. Dalam bahasa Jepang, cerita rakyat disebut dengan *minwa* sedangkan dongeng disebut *mukashi banashi*. Namun pada dasarnya cerita rakyat atau dongeng merupakan sebuah cerita fiktif yang dikisahkan dari mulut

ke mulut sejak lahirnya peradaban manusia. Menurut Alan Dundes (dalam Danandjaja 1997:2), *folk* adalah sekelompok orang yang memiliki ciri-ciri pengenalan fisik, sosial, kebudayaan sehingga dapat dibedakan dari kelompok-kelompok lainnya. Maksud dari *lore* adalah tradisi *folk* yang berarti sebagian kebudayaan yang diwariskan secara turun menurun secara lisan atau melalui

Pengembangan Media Visual *Display Board Strip Story* untuk Mengenalkan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang *Hagoromo*

suatu contoh yang disertai dengan gerak isyarat atau alat pembantu pengingat (*mnemonic device*). Dapat disimpulkan bahwa *folklore* merupakan cerita rakyat turun temurun dari suatu kelompok atau negara yang mengandung identitas dan kebudayaan.

Menurut Nurgiyantoro (2016: 42), berhadapan dengan sastra hampir selalu dapat diartikan berhadapan dengan kata-kata, dengan bahasa. Pratita (2016:1) menyebutkan bahwa karya sastra merupakan wahana ekspresi pengarang yang menggunakan bahasa sebagai media pembawa pesan keindahan dan makna karya sastra. Dengan mempelajari karya sastra, seseorang dapat mendapatkan banyak sekali perbendaharaan kosakata yang dapat digunakan untuk memahami karya tersebut berdasarkan konteks pemakaian yang sesungguhnya serta menunjang keterampilan berbahasa.

Terdapat beberapa masalah yang dihadapi oleh pembelajar awal bahasa Jepang. Salah satu nya yakni mengalami kesulitan dalam mengenal kosakata bahasa Jepang. Kesulitan dalam pengenalan kosakata bahasa Jepang dikarenakan pelafalannya yang terbilang tidak mudah bagi pembelajar awal. Pelafalan bahasa Jepang jauh berbeda dengan bahasa Indonesia. Pada bahasa Indonesia tidak mengenal konsonan rangkap maupun sistem panjang pendek dalam suatu kata. Perbedaan fonem antara bahasa Indonesia dan bahasa Jepang baik dari segi cara maupun posisi artikulasi inilah yang menyebabkan kesulitan dalam memahami dan memperbanyak kosakata bahasa Jepang. Selain itu, bentuk tulisan dalam bahasa Jepang sangat berbeda dengan bentuk tulisan dalam bahasa Indonesia.

Kegiatan pra penelitian telah dilakukan dengan cara menyebarkan angket kebutuhan siswa mengenai permasalahan yang dihadapi oleh siswa serta kebutuhan media bagi siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMAN 1 Krebung. Hasilnya, sebanyak 100% dari 15 siswa mengatakan guru tidak pernah memperkenalkan sastra Jepang di sekolah. Hal ini dikarenakan sastra Jepang kebanyakan tidak diajarkan secara khusus pada siswa maupun pembelajar awal. Sastra Jepang merupakan mata pelajaran yang digabung dengan mata pelajaran bahasa Jepang dengan nama lain Bahasa dan Sastra Jepang. sebanyak 100% dari 15 siswa menyatakan bahwa siswa belum banyak mengenal kosakata dalam bahasa Jepang. Terbatasannya pengenalan kosakata bahasa Jepang pada pembelajaran bahasa Jepang dipengaruhi oleh materi pada kurikulum yang dianut di sekolah tersebut. Media yang biasanya dipakai oleh guru bahasa Jepang untuk mengenalkan kosakata yakni memakai *Ekyouzai* (gambar) atau menggunakan benda aslinya jika ada. Sehingga hal ini juga menjadi salah satu faktor yang menyebabkan perbendaharaan kosakata pada siswa menjadi kurang dan terbatas. Selain itu, sebanyak 13 dari 15 siswa menyatakan bahwa siswa membutuhkan media pendukung untuk mengenal kosakata dalam karya sastra salah satunya cerita rakyat.

Sebagaimana dengan adanya kesulitan-kesulitan yang dialami pembelajar awal, maka peneliti ingin membuat media yang diharapkan mampu menambah perbendaharaan kosakata serta memperkenalkan cerita rakyat Jepang sekaligus *motifeme* atau tema alur yang

terkandung. Media dapat diartikan segala bentuk perantara atau pengantar untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada sasaran atau penerima yang dituju. Menurut Dewandono (2016:2), media yang baik adalah media yang menarik, membangkitkan minat dan motivasi pembelajar dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Media visual ini dikemas dengan sedemikian rupa agar tidak membosankan.

Media visual yang dikembangkan pada penelitian ini merupakan kombinasi dua media yakni media visual gambar (*strip story*) dan papan visual berjenis papan peragaan (*display board*). *Strip story* merupakan media berupa potongan-potongan kartu/kertas yang sering digunakan dalam pengajaran bahasa asing. Di samping murah dan amat mudah untuk dibuat, teknik *strip story* sederhana dan tidak memerlukan keterampilan khusus untuk menggunakannya (Arsyad, 2013: 116). Kartu-kartu dalam *strip story* ini berisi tentang potongan peristiwa yang ada pada cerita rakyat Jepang *Hagoromo* dalam bahasa Jepang asli sesuai dengan website kumpulan cerita anak (*Hukumusume Fairy Tale Collection*) yang merupakan sumber website yang pernah dipakai sebagai sumber pada skripsi lain serta dalam bahasa Indonesia yang telah divalidasi oleh ahli isi materi. Dalam media *strip story* ini juga dilengkapi dengan kosakata-kosakata yang muncul dalam potongan peristiwa tersebut.

Sedangkan papan visual merupakan media pembelajaran alternatif yang dapat menyalurkan pesan-pesan visual. Papan visual yang digunakan dalam penelitian ini adalah papan visual berjenis papan peragaan (*display board*). *Display board* merupakan papan peragaan yang di atasnya terdapat foto-foto, gambar, atau grafik dengan angka statistik yang disertai keterangan pendek atau *caption* (Munadi, 2012:107). *Display board* juga dapat disebut dengan papan panel. *Caption* yang terdapat pada penelitian ini berisi lima belas *caption* yang nantinya akan digunakan untuk mengurutkan cerita rakyat Jepang *Hagoromo*. Dalam penelitian ini *display board* yang dimaksud dikembangkan menjadi media visual *display board strip story*. Pengembangan pada penelitian ini terletak media visual *display board strip story* dalam media visual ini tidak hanya mengenalkan kosakata-kosakata yang muncul dalam cerita rakyat tersebut, melainkan juga memperkenalkan cerita rakyat Jepang *Hagoromo* serta *motifeme* atau tema alur yang muncul dalam cerita rakyat tersebut.

Penerjemahan dalam bahasa Indonesia dilakukan dengan teknik penerjemahan harafiah berdasarkan pada teori dari Molina dan Hurtado Albir. Teknik harafiah atau *literal translation* merupakan teknik untuk mengalihkan sebuah kata atau ekspresi kata demi kata (Molina dan Albir, 2002: 509). Penerjemahan dilakukan karena cerita rakyat Jepang *Hagoromo* dalam website kumpulan cerita anak (*Hukumusume Fairy Tale Collection*).

Materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah kosakata pada buku *Minna no Nihongo I* yang berjenis *mishi* atau nomina. Menurut Matsuoka (dalam Sudjianto dan Dahidi, 2014: 156) *meishi* adalah kata-kata yang menyatakan orang, benda, peristiwa, dan sebagainya, tidak mengalami konjugasi, dan dapat dilanjutkan dengan *kakujoshi*. Materi ini dipilih karena dalam buku *Minna no*

Pengembangan Media Visual *Display Board Strip Story* untuk Mengenalkan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang *Hagoromo*

Nihongo I, kosakata berjenis *meishi* banyak ditemukan pada cerita rakyat Jepang *Hagoromo* seperti *yama*, *asa*, *mizu*, *kanojyo*, *tsuma* dan lain-lain. Materi ini dipilih karena kosakata *meishi* yang muncul pada cerita rakyat Jepang *Hagoromo* banyak terdapat dalam buku *Minna no Nihongo I*. Selain itu, buku ini merupakan salah satu buku pegangan bagi pembelajar awal untuk mempelajari *N4* maupun *N5*. Buku ini juga menjadi buku pelajaran bahasa Jepang di SMAN 1 Krembung, yang mana siswa di SMA ini kan menjadi subjek penelitian dalam penelitian ini.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana kelayakan media serta respon pengguna terhadap media visual *display board strip story* untuk mengenalkan kosakata dalam cerita rakyat Jepang *Hagoromo*. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kelayakan media dan respon siswa terhadap media visual *display board strip story* untuk mengenalkan kosakata dalam cerita rakyat Jepang *Hagoromo*.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau *Research dan Development R&D*. Prosedur pengembangan media visual *display board strip story* ini diadaptasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan *R&D* milik Sugiyono (2015:298). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dilakukan hingga tahap ke-9 yakni revisi produk kedua.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu angket kebutuhan siswa, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, wawancara bebas, dan , angket respon siswa.

Angket Kebutuhan Siswa

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Jumlah skor Ideal}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2013: 40-41)

Data yang didapat dari penghitungan angket kebutuhan siswa untuk memudahkan peneliti untuk lebih memperjelas permasalahan serta kebutuhan media yang diinginkan responden. Selain itu hasil penghitungan angket kebutuhan siswa ini dapat dijadikan data yang akurat pada penelitian pengembangan media visual *display board strip story* untuk mengenalkan kosakata dalam cerita rakyat Jepang *Hagoromo*.

Angket Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Jumlah skor Ideal}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2013: 40-41)

Data yang didapatkan dari perhitungan tersebut digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama, yaitu mendeskripsikan kelayakan media visual *display board strip story* untuk mengenalkan kosakata dalam cerita rakyat Jepang *Hagoromo* yang dikembangkan dengan menggunakan kriteria skor sebagai berikut

Persentase	Kategori
0% - 20%	Sangat Baik
21% - 40%	Buruk
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat Baik

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Skor Skala *Likert*
(Riduwan, 2013: 41)

Wawancara Bebas

Wawancara bebas terjadi tanya jawab bebas antara pewawancara dan responden, tetapi pewawancara menggunakan tujuan penelitian sebagai pedoman (Riduwan, 2013: 57). Sehingga dalam wawancara ini responden tidak menyadari sepenuhnya bahwa ia sedang diwawancarai. Wawancara bebas dilakukan pada saat pra-penelitian terhadap guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMAN 1 Krembung.

Angket Respon Siswa

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Jumlah skor Ideal}} \times 100\%$$

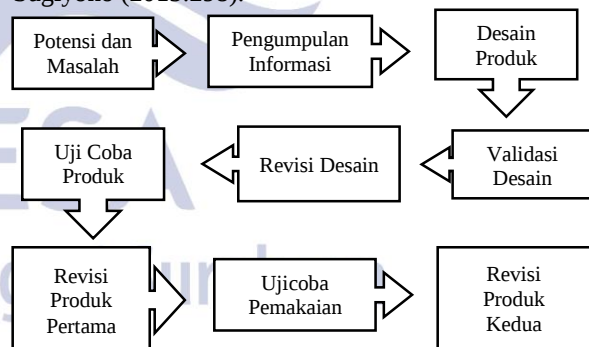
(Riduwan, 2013: 40-41)

Data yang didapatkan dari perhitungan tersebut digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua. Respon positif atau respon negatif siswa terhadap media visual *display board strip story* dapat dilihat dari persentase yang didapat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, data yang dikumpulkan dan analisisnya berupa data kualitatif. Prosedur pengembangan media visual *display board strip story* ini diadaptasi dari langkah-langkah penelitian dan pengembangan *R&D* milik Sugiyono (2015:298).



Bagan 1. Prosedur Penelitian dan Pengembangan Media
Visual Display Board Strip Story

1. Potensi dan Masalah

Tahap ini bersumber pada permasalahan yang dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang serta kebutuhan media bagi siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang. Permasalahan dan kebutuhan media dapat diketahui melalui pelaksanaan observasi penelitian. Dalam penelitian ini, angket kebutuhan siswa dijadikan acuan dalam mengembangkan media sesuai dengan karakter dan penilaian siswa. Angket kebutuhan siswa dibagikan kepada

Pengembangan Media Visual *Display Board Strip Story* untuk Mengenalkan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang *Hagoromo*

10 siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Krembung. Hasil pengolahan angket kebutuhan siswa ditemukan bahwa siswa dinilai masih minim perbendaharaan kosakata. Siswa-siswi di sekolah tersebut belum pernah mendapatkan pengetahuan mengenai karya sastra Jepang, dan juga mereka belum pernah membaca cerita rakyat Jepang. Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam mengenal kosakata bahasa Jepang.

Penyebab terjadinya masalah tersebut antara lain karena sastra Jepang merupakan mata pelajaran yang digabung dengan mata pelajaran bahasa Jepang, sehingga tidak diajarkan secara khusus di sekolah. Kesulitan dalam pengenalan kosakata dikarenakan pelafalan bahasa Jepang jauh berbeda dengan bahasa Indonesia sehingga menyebabkan kesulitan dalam memahami dan memperbanyak kosakata bahasa Jepang. Selain itu, bentuk tulisan dalam bahasa Jepang juga sangat berbeda dengan bentuk tulisan bahasa Indonesia, sehingga menyebabkan kurangnya pemahaman terhadap kaidah-kaidah bahasa dan menerapkannya dalam penggunaannya.

Pengajaran sastra Jepang merupakan potensi yang dapat dikembangkan melalui pengajaran yang dilakukan disaat sela-sela pergantian bab selanjutnya. Penggunaan media dapat digunakan dalam pengajaran karya sastra Jepang. Dengan adanya media diharapkan mampu membangkitkan motivasi dan minat, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, dan memadatkan informasi dalam karya sastra Jepang.

2. Pengumpulan Informasi

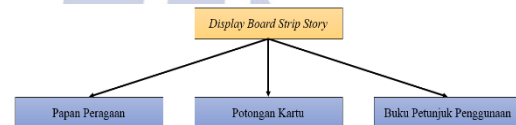
Wawancara bebas dalam penelitian ini dilakukan pada guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMAN 1 Krembung pada 9 Januari 2018. Hasil wawancara, yaitu buku yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar adalah *Minna no Nihongo I*. *Minna no Nihongo I* digunakan untuk seluruh kelas di SMAN 1 Krembung. Mata pelajaran bahasa Jepang ini merupakan mata pelajaran favorit. Siswa juga sangat tertarik untuk mengenal dan mempelajari sastra Jepang, namun untuk pembelajaran sastra Jepang sendiri masih belum ada di SMAN 1 Krembung. Data mengenai buku yang digunakan, dan mengenai pengajaran sastra Jepang tersebut merupakan hasil wawancara bebas pada tanggal 9 Januari.

Wawancara kedua dilakukan menggunakan pesawat telepon pada tanggal 21 Januari. Wawancara kedua ini dilakukan dengan lebih menjurus pada hal yang ingin peneliti ketahui. Dalam penelitian ini, objek penelitiannya yakni siswa siswi kelas X Bahasa. Hasil dari wawancara kedua ialah sampai saat ini siswa kelas X Bahasa SMAN 1 Krembung sampai pada bab *Aisatsu* dan *Jikoshukai*. Terbatasannya pengenalan kosakata bahasa Jepang pada pembelajaran bahasa Jepang dipengaruhi oleh materi pada kurikulum yang dianut di sekolah tersebut. Media yang biasanya dipakai oleh guru bahasa Jepang untuk mengenalkan kosakata yakni memakai *Ekyouzai* (gambar) atau menggunakan benda aslinya jika ada. Sehingga hal ini juga menjadi salah satu faktor yang

menyebabkan perbendaharaan kosakata pada siswa menjadi kurang dan terbatas.

Pengumpulan data ini digunakan untuk bahan perencanaan atau desain media visual *display board strip story* yang dibuat. Data-data yang didapat dari wawancara bebas dan angket pra penelitian digunakan untuk penelitian pendahuluan. Selain itu, data juga dikumpulkan dari cerita rakyat Jepang *Hagoromo* yang digunakan sebagai bahan untuk pembuatan media visual *display board strip story*. Cerita rakyat Jepang *Hagoromo* diambil dari website kumpulan cerita anak (*Hukumusume Fairy Tale Collection*) berbahasa Jepang. Cerita rakyat ini perlu diterjemahkan kedalam bahasa Indonesia untuk memudahkan peneliti dalam menganalisis cerita rakyat tersebut. Analisis cerita rakyat dalam penelitian ini yaitu analisis pengklasifikasian 10 skema *motifeme* atau tema alur dan kosakata-kosakata *meishi* yang ada dalam cerita rakyat Jepang *Hagoromo*. Analisis ini memudahkan dalam pembuatan sketsa untuk media visual *display board strip story*.

3. Desain Produk



Bagan 2. Desain Media *Display Board Strip Story*

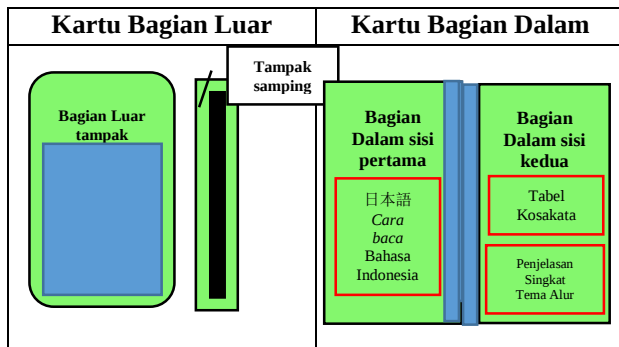
Pada bagian papan peragaan ini memiliki desain berupa papan berukuran 100 cm X 60 cm yang dilengkapi 15 *caption*. *Caption* berbentuk angka dengan pengait dibawahnya yang akan digunakan untuk mengurutkan cerita rakyat Jepang *Hagoromo*. Papan peragaan ini dapat dilipat menjadi dua agar membuat media menjadi praktis untuk digunakan. Gambar *background* pada papan merupakan gambar daun-daun yang didominasi dengan warna merah bata dan hijau toska. Gambar visual demikian dipilih karena dinilai dapat menggambarkan latar pada cerita rakyat Jepang *Hagoromo*.

Bagian potongan kertas atau kartu, terdapat dua bagian. Bagian luar dan bagian dalam. Desain dari kartu ini berupa seperti *hidden card* yakni kartu yang disembunyikan di dalam kartu itu sendiri yang telah dimodifikasi. Bagian pertama atau bagian depan berisi gambar visual latar pada potongan cerita rakyat Jepang *Hagoromo*. Pada bagian luar ini terdapat rongga di dalam kartu yang digunakan untuk menyelipkan kartu bagian dalam.

Pada kartu bagian dalam terdapat 2 sisi. Pada bagian dalam sisi pertama terdapat potongan cerita rakyat Jepang *Hagoromo* dalam bahasa Jepang dengan huruf *kana* dan bahasa Indonesia. Sedangkan pada bagian dalam sisi kedua terdapat tabel kosakata *meishi* dengan tiga kolom yang terdiri atas kolom kosakata, cara baca, dan arti. Di bagian bawah setelah kolom terdapat penjelasan singkat tema alur dalam potongan cerita rakyat *Hagoromo*.

Desain *background* yang terdapat pada kartu didesain selaras dengan desain *background* pada papan peragaan.

Pengembangan Media Visual *Display Board Strip Story* untuk Mengenalkan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang *Hagoromo*



Bagan 3. Bagian-Bagian pada Potongan Kartu

Pada bagian buku petunjuk penggunaan, berisi mengenai keterangan yang terkait dengan media visual *display board strip story*. Desain pada buku petunjuk penggunaan ini dibuat bolak-balik. Buku petunjuk penggunaan terdiri atas sampul depan, identitas buku petunjuk penggunaan, daftar isi, kata pengantar, dan uraian.



Bagan 4. Susunan Buku petunjuk penggunaan

Spesifikasi media *Display Board Strip Story*, meliputi jenis bahan, ukuran bahan dan lain-lain. Berikut ini spesifikasi produk yang digunakan untuk pembuatan media *Display Board Strip Story*:

- 1) Bahan yang digunakan untuk media *display board* ini adalah kayu jati dan tripleks. Kayu jati merupakan jenis kayu yang tahan lama dan kuat. Menurut Pudjiono, (2014:1) kayu jenis ini biasanya digunakan sebagai kayu lapis, rangka kusen, atau kerajinan pahat bernilai seni tinggi. Kayu jati yang digunakan pada media papan peragaan atau *display board* ini memiliki panjang 100 cm dan lebar 60 cm dengan ketebalan kayu 2,5 cm. Kayu jati ini digunakan hanya untuk kerangka papan peragaan. Bahan pelapis untuk melapisi kerangka tersebut menggunakan tripleks dengan ketebalan 3 mm. Sedangkan media kartu atau *strip story* menggunakan kertas duplek berukuran 14 cm x 8,5 cm dengan ketebalan kertas berkisar 2 mm. Jenis kertas yang digunakan untuk buku petunjuk penggunaan yakni *hard paper* agar tidak mudah rusak. Ukuran buku ini adalah 20 cm x 14 cm.
- 2) Media visual *display board strip story* ini berbentuk seperti papan catur dengan modifikasi didalamnya. *Display board* merupakan papan peragaan yang diatasnya terdapat foto-foto, gambar, atau grafik dengan angka statistik yang disertai keterangan pendek (*caption*). *Caption* yang terdapat pada penelitian ini berisi 15 *caption* yang nantinya akan digunakan untuk mengurutkan cerita rakyat Jepang *Hagoromo*. Papan peragaan dalam penelitian ini didesain dapat dilipat

menjadi dua agar praktis. Kartu atau *strip story* dalam penelitian ini memiliki 2 bagian yakni bagian luar dan bagian dalam. Desain dari kartu ini berupa seperti *hidden card* yakni kartu yang disembunyikan di dalam kartu itu sendiri yang telah dimodifikasi.

- 3) Cerita rakyat *Hagoromo* yang ada dalam media ini menggunakan bahasa Jepang dengan dilengkapi cara baca dan artinya dalam bahasa Indonesia untuk memudahkan pengguna media yang pada dasarnya merupakan pembelajar awal bahasa Jepang. Media ini juga dilengkapi dengan kosakata yang muncul pada potongan cerita rakyat serta *motifeme* atau tema alurnya.
- 4) Cerita rakyat *Hagoromo* dibagi menjadi 15 bagian untuk memudahkan pebelajar dalam mengenal dan mempelajari cerita rakyat dan kosakata serta *motifeme* atau tema alur yang ada pada cerita tersebut.
- 5) Media visual *Display Board Strip Story* ini dilengkapi dengan buku petunjuk penggunaan berisi cerita rakyat Jepang *Hagoromo* dalam bahasa Jepang menggunakan huruf *kana*, romaji, dan dalam bahasa Indonesia secara menyeluruh tanpa disertai gambar pendukung. Pada buku petunjuk penggunaan ini juga berisi kosakata yang muncul dalam cerita rakyat dan disertai *motifeme* atau tema alur dalam cerita rakyat.

Pembagian cerita rakyat *Hagoromo* diawali dengan menerjemahkan cerita terlebih dahulu kedalam bahasa Indonesia menggunakan teknik harafiah. Setelah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, selanjutnya dilakukan validasi oleh dosen jurusan pendidikan bahasa dan sastra Jepang untuk meminimalisir terjadinya kesalahan penerjemahan yang dilakukan oleh peneliti sehingga diharapkan pembaca tidak mengalami kendala dalam memahami isi cerita rakyat. Pembagian cerita ini berdasarkan pada pergantian urutan peristiwa kejadian dalam cerita rakyat *Hagoromo*. Pembagian cerita diawali dengan menganalisis *motifeme* atau tema alur yang ada pada cerita rakyat.

Hal ini dilakukan menyesuaikan dengan kebutuhan dalam penelitian ini (untuk pembuatan desain berupa sketsa). *Motifeme* atau tema alur yang digunakan untuk acuan dalam pembuatan media adalah 10 skema *motifeme* dari Alan Dundes dan James Danandjaja. *Motifeme* dari Dundes dapat disamakan dengan *function* dari Propp. Istilah *motifeme* dipinjam Dundes dari Kenneth L. Pike (Dundes dalam Danandjaja, 1997: 93). Beberapa *motifeme* atau yang biasa disebut *function* oleh Propp bisa dihapus dari urutan yang sudah ditetapkan, dan fungsi-fungsi tertentu bisa diulang. Dan menurut Dundes, struktur paling kompleks yang ditemui dalam penelitiannya adalah cerita dengan urutan berupa perjalanan dari sebuah kondisi 'kekurangan' yang kemudian berakhir dalam kondisi 'berkecukupan' (Danandjaja, 1997: 93). Skema-skema tersebut meliputi *Lack* (kekurangan), *Lack Liquidate* (kekurangan terpenuhi), *Task* (tugas), *Task Completed* (tugas terpenuhi), *Interdiction* (larangan), *Violation* (pelanggaran), *Consequences* (konsekuensi), *Attempt Escape* (usaha menyelamatkan diri), *Deceit* (tipuan), dan *Deception* (pengungkapan penipuan). Hasil dari analisis *motifeme* atau tema alur digunakan untuk menentukan pembagian cerita rakyat *Hagoromo*.

Pengembangan Media Visual *Display Board Strip Story* untuk Mengenalkan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang *Hagoromo*

Langkah selanjutnya yakni membagi cerita. Cerita rakyat ini dibagi menjadi 15 potongan cerita berdasarkan analisis *motifeme* atau tema alur. Setiap bagian cerita mengandung setiap peristiwa yang terjadi. Cerita rakyat ini dibagi menjadi lima belas potongan cerita dengan memerhatikan beberapa aspek. Pertama, apabila cerita dibagi menjadi kurang dari lima belas potongan cerita maka pada setiap kartu (*strip story*) memuat cerita dengan bagian yang cukup banyak sehingga menimbulkan kebosanan pada pembelajar awal bahasa Jepang. Kedua, jika cerita dibagi menjadi lebih dari lima belas potongan cerita maka media papan peragaan (*display board*) menyesuaikan dengan banyaknya potongan cerita. Sehingga ukuran media papan peragaan ini menjadi lebih lebar dan berat dikarenakan volume dari papan itu sendiri.

Tabel 2. Contoh Pemetongan Cerita Rakyat Jepang *Hagoromo*

N o.	物語	Arti	Kode pada Tabel Analisis
1.	むかしむかし、山のすその村に、いかとみというかりゅうどが住んでいました。よく晴れた、春の朝の事です。いかとみはいつものように、えものをさがしに山に登っていました。 「やあ、いい朝だなあ」	Pada zaman dahulu, di sebuah desa di kaki gunung, tinggallah seorang pemburu bernama Ikatomi. Pagi hari yang cerah saat musim semi. Seperti biasa, Ikatomi mendaki gunung untuk mencari buruan. “yaa, pagi yang indah”	(a)

*keterangan :

- (a) = Kekurangan (*Lack*)
- (b) = Kekurangan Terpenuhi (*Lack Liquidated*)
- (c) = Tugas (*Task*)
- (d) = Tugas Terpenuhi (*Task Completed*)
- (e) = Konsekuensi (*Consequences*)
- (a) + (b) = Kekurangan (*Lack*) + Kekurangan Terpenuhi (*Lack Liquidated*)
- (f) + (b) = Usaha Melarikan Diri (*Attempt Escape*) + Kekurangan Terpenuhi (*Lack Liquidated*)

Mencari kosakata baru dalam cerita rakyat

Langkah selanjutnya yakni mencari kosakata baru pada cerita rakyat Jepang *Hagoromo*. Kosakata baru yang dicari merupakan kosakata berjenis *meishi* (名詞) yang menyatakan orang, barang, peristiwa, dan sebagainya. Penelitian ini lebih difokuskan pada nomina atau *meishi*. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu buku *Minna no Nihongo I*. Materi ini dipilih karena kosakata *meishi* yang muncul pada cerita rakyat Jepang *Hagoromo* banyak terdapat dalam buku *Minna no Nihongo I*. Selain itu, buku ini merupakan salah satu buku pegangan bagi

pembelajar awal untuk mempelajari N4 maupun N5. Buku ini juga menjadi buku pelajaran bahasa Jepang di SMAN 1 Krembung, yang mana siswa di SMA ini kan menjadi objek penelitian dalam penelitian ini.

Tabel 3. Daftar Kosakata Baru dalam Cerita Rakyat Jepang *Hagoromo*

No.	Kanji	Yomikata	Cara Baca	Arti
1.	朝	あさ	Asa	Pagi Hari
2.	家	いえ	Ie	Rumah
3.	山	やま	Yama	Gunung

Pembuatan sketsa untuk media visual *Display Board Strip Story* ini dibuat berdasarkan hasil pembagian cerita dan kosakata baru yang muncul pada potongan-potongan cerita. Sehingga, sketsa pada potongan satu kartu dengan kartu yang lain memiliki ciri khas tersendiri. Sketsa yang dibuat secara digital ini berjumlah tujuh belas gambar. Gambar tersebut yakni lima belas gambar untuk media kartu, satu untuk *background* media papan peragaan, dan satu untuk cover buku pegangan.

Gambar atau ilustrasi ini dibuat dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop CS6 Extended. Sedangkan alat untuk menggambar ilustrasi menggunakan alat Wacom Intuos Small Pro. Alat tersebut merupakan alat untuk menggambar secara digital melalui sebuah *tablet* (*pen tablet*). Pembuatan sketsa menggunakan *pen tablet* dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Pembuatan Sketsa secara Digital



Gambar 2. Proses Pewarnaan Gambar

Setelah menggambar sketsa secara digital melalui *pen tablet*, langkah selanjutnya yakni pewarnaan ilustrasi secara digital menggunakan aplikasi *software* Adobe Photoshop CS6 Extended seperti pada gambar 1 diatas. Pewarnaan membuat gambar-gambar atau ilustrasi menjadi lebih hidup dan menarik. Ukuran setiap gambar atau ilustrasi yakni 12 cm x 8,5 cm. Setelah semua ilustrasi telah diwarnai kemudian dicetak menggunakan kertas stiker dengan memberi tepian selebar 2 cm disetiap gambarnya.

Pengembangan Media Visual *Display Board Strip Story* untuk Mengenalkan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang *Hagoromo*

4. Validasi Desain

Validasi dilakukan oleh ahli isi materi dan ahli konstruksi media. Validasi berkaitan dengan isi materi dan konstruksi media visual *Display Board Strip Story*. Validasi isi media berkaitan dengan terjemahan cerita rakyat Jepang *Hagoromo* dan keterangan mengenai cara baca *kanji*, dan kosakata-kosakata baru serta gaya penulisan pada buku petunjuk penggunaan media. Selain itu, validasi juga dilakukan untuk menilai segi ketepatan penulisan maupun kejelasan penulisan.

Berdasarkan hasil penghitungan angket validasi isi atau materi media visual *Display Board Strip Story* ini menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media sangat baik dengan memperoleh penghitungan sebesar 91,76%. Dengan demikian media ini layak digunakan tanpa revisi. Validasi Konstruksi pada Media Visual *Display Board Strip Story*

Sedangkan, validasi konstruksi media visual *Display Board Strip Story* berkaitan dengan fisik media, baik dari segi visual, unsur teks, dan beberapa isi media. Seperti pada validasi isi atau materi media, validasi konstruksi media ini dilakukan menggunakan metode kualitatif, yakni menggunakan *checklist* (daftar cek). Hasil penghitungan lembar angket validasi konstruksi media yang kedua dilakukan untuk mengetahui kelayakan media.

Persentase yang diperoleh dari hasil validasi konstruksi media adalah sebesar 80%. Hasil penghitungan tersebut menunjukkan bahwa media visual *display board strip story* memiliki tingkat kelayakan yang baik.

5. Revisi Desain

Proses validasi pertama pada validasi isi materi ditemukan beberapa kekurangan dalam isi media. Kekurangan dari media ini pada penerjemahan cerita rakyat yang masih terdapat beberapa keganjilan. Selain itu kekurangan juga ditemukan pada penulisan dalam buku petunjuk penggunaan media. Kekurangan tersebut yaitu konsistensi penulisan dan ukuran huruf (*font size*) yang digunakan pada halaman cerita dalam bahasa Jepang maupun bahasa Indonesia.

Saran yang diberikan oleh validator untuk segi penerjemahan yaitu menyederhanakan kata maupun kalimat yang ada pada terjemahan agar lebih mudah dibaca atau dimengerti. Sedangkan pada bagian buku petunjuk penggunaan, konsistensi penulisan lebih diperhatikan terutama pada halaman kata pengantar serta ukuran huruf (*font size*) yang sesuai standar adalah 12 poin.

Sedangkan, saran yang diberikan validator pada proses validasi konstruksi media mengenai fisik buku petunjuk penggunaan adalah mengganti warna tulisan atau teks menjadi warna hitam dengan ukuran huruf (*font size*) ± 11 atau 12 poin menggunakan gaya tulisan (*font*) Calibri atau Times New Roman atau Bookman. Selain itu, dilakukan penambahan kode disetiap potongan cerita untuk memudahkan pengguna buku petunjuk dalam pengecekan. Kekurangan buku petunjuk ini ada pada model penjilidan yang pada awalnya jilid *soft cover* diganti menjadi jilid spiral untuk memudahkan pengguna dalam membuka halaman per halamannya.

Kemudian, revisi juga dilakukan pada media potongan kartu (*strip story*). Pada potongan kartu tersebut direvisi pada bagian luar kartu dengan menambahkan kode. Pemberian kode pada kartu bertujuan untuk memudahkan pengguna dalam menyusun atau memasang kartu dengan gambar dan potongan cerita yang sesuai. Kode pada bagian kiri atas kartu merupakan kode *bundel* kartu, sedangkan pada bagian kanan atas kartu merupakan kode warna yang berguna untuk memudahkan menemukan pasangan kartu tersebut dengan mencocokkan warna dan bentuk kode kartu. Dalam penelitian ini terdapat dua *bundel* potongan kartu (*strip story*). Setiap *bundel* kartu berisi 15 potongan cerita.

6. Uji Coba Produk terhadap Media Visual *Display Board Strip Story*

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada pebelajar bahasa Jepang kelas X Bahasa di SMAN 1 Krembung. Uji coba dilakukan selama 60 menit. Jumlah siswa yang dijadikan subjek penelitian berjumlah 10 siswa dengan dibagi menjadi 2 kelompok. Masing-masing kelompok beranggotakan 5 orang.

Kegiatan pengujian media diawali dengan pengenalan diri serta pengenalan mengenai cerita rakyat Jepang. Kemudian sebelum masuk kegiatan inti, penjelasan singkat mengenai media visual ini disampaikan agar pebelajar tidak kebingungan. Kegiatan pendahuluan tersebut dilakukan selama lima menit. Media visual ini digunakan secara berkelompok.

Sebelum uji coba, *bundel* potongan kartu (*strip story*) tidak dalam kondisi berurutan. Hal ini dilakukan agar pebelajar dapat mengurutkan potongan-potongan kartu tersebut berdasarkan perkiraan mereka sendiri. Satu *bundel* potongan kartu berisi 15 potongan cerita diberikan untuk satu kelompok.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan inti. Pebelajar diberi waktu sekitar 10 menit untuk mengurutkan cerita tersebut serta membaca kosakata-kosakata yang muncul. Kemudian dilanjutkan dengan mengurutkan cerita rakyat tersebut di papan peragaan (*display board*) yang telah tersedia. Pebelajar tidak hanya sekedar mengurutkan cerita, melainkan juga memberikan alasan mengapa diurutkan sedemikian rupa. Akhir kegiatan, pengajar mengoreksi urutan cerita rakyat pada papan peragaan serta menjelaskan secara singkat kosakata yang muncul pada potongan cerita tersebut. Sesekali pengajar melontarkan kata (kosakata) yang telah dijelaskan sebelumnya, menggunakan bahasa Jepang dan pebelajar menyahutinya dengan arti dari kata (kosakata) tersebut. Kegiatan inti tersebut dilakukan selama kurang lebih 30 menit.

Setelah kegiatan inti, kegiatan selanjutnya merupakan kegiatan penutup. Kegiatan ini dilakukan selama 15 menit. Pada kegiatan ini peneliti menanyakan bagaimana respon siswa mengenai pengujian media visual ini. Para pebelajar memberikan respon yang baik terhadap media visual *display board strip story*. Pebelajar juga mengisi angket pada sesi penutup ini. Hasil dari penghitungan angket respon siswa digunakan untuk menjawab rumusan masalah kedua yakni mengetahui respon pengguna media terhadap media visual *display*

Pengembangan Media Visual *Display Board Strip Story* untuk Mengenalkan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang *Hagoromo*

board strip story untuk mengenalkan kosakata dalam cerita rakyat Jepang *Hagoromo*.

Berdasarkan rangkuman hasil angket respon siswa pada tabel diatas, menunjukkan bahwa pebelajar memberikan respon yang sangat baik terhadap media visual *display board strip story* untuk mengenalkan kosakata dalam cerita rakyat Jepang *Hagoromo*. Selain itu, pebelajar memberikan komentar dan saran yang sangat positif yang tertulis pada angket respon. Berdasarkan komentar dan saran yang diberikan tersebut menunjukkan bahwa media visual *display board strip story* ini memiliki kelebihan, yakni membantu pebelajar untuk mengenal kosakata baru melalui cerita rakyat.

7. Revisi Produk Pertama pada Media Visual *Display Board Strip Story*

Hasil dari uji coba produk kelompok kecil menunjukkan masih ada beberapa kelemahan pada media visual *display board strip story* untuk mengenalkan kosakata dalam cerita rakyat Jepang *Hagoromo*. Perbaikan yang dilakukan meliputi beberapa kriteria yakni antara lain dari segi buku petunjuk penggunaan media dan penerjemahan cerita rakyat yang perlu diperbaiki lagi. Revisi yang dilakukan pada buku petunjuk media yakni dari pemenggalan suku kata pada cerita rakyat Jepang *Hagoromo* berbahasa Jepang serta dilengkapi dengan 振り仮名 atau *furigana* agar mempermudah pengguna dalam membaca cerita. Menurut Kindaichi (dalam Sudjianto dan Ahmad Dahidi, 2014:92), 振り仮名 atau *furigana* adalah huruf *kana* kecil yang ditulis di atas atau disebelah huruf *kanji* untuk menunjukkan cara baca huruf *kanji* tersebut.

8. Uji Coba Pemakaian terhadap Media Visual *Display Board Strip Story*

Uji coba pemakaian dalam kelompok besar dilakukan di SMAN 1 Krembung. Jumlah subjek berjumlah 32 siswa dengan dibagi menjadi 5 kelompok. Hal ini dilakukan dikarenakan keterbatasan media visual dalam uji coba pemakaian yang hanya berjumlah lima bundel. Masing-masing kelompok beranggotakan 6-7 orang. Proses pengujian media visual dalam lingkup besar tidak jauh berbeda dengan proses pengujian dalam lingkup kecil sebelumnya baik dalam kegiatan awal, kegiatan inti, maupun kegiatan penutupnya. Setelah melakukan uji coba pemakaian terhadap media, angket respon kembali dibagikan kepada siswa guna menjawab rumusan masalah kedua yakni mengetahui respon pengguna media terhadap media visual *display board strip story* untuk mengenalkan kosakata dalam cerita rakyat Jepang *Hagoromo*.

Berdasarkan hasil penghitungan angket respon siswa uji coba pemakaian menunjukkan bahwa pebelajar memberikan respon yang sangat baik terhadap media visual *display board strip story* untuk mengenalkan kosakata dalam cerita rakyat Jepang *Hagoromo* dengan memberikan penilaian sebesar 90,46%. Saran dan masukan juga diberikan oleh pebelajar terhadap media visual ini dengan sangat positif yang tertulis pada angket respon.

9. Revisi Produk Kedua pada Media Visual *Display Board Strip Story*

Hasil dari uji coba pemakaian menunjukkan bahwa media visual *display board strip story* sangat baik untuk mengenalkan kosakata dalam cerita rakyat Jepang *Hagoromo*. Pada media visual ini juga sudah tidak ditemukan lagi kelemahan-kelemahan yang signifikan sehingga tidak memerlukan revisi pada bagian media visual *display board strip story* maupun buku petunjuk penggunaannya..

Namun, media visual ini mendapatkan beberapa masukan dan saran yang positif dari pebelajar yang tertulis pada angket respon. Saran yang diberikan yakni media visual ini diharapkan dapat memakai cerita rakyat Jepang yang lain dan memperbanyak kosakata-kosakata lain dalam cerita rakyat tersebut.

Revisi produk kedua tidak dilakukan karena keterbatasan biaya, waktu, dan tenaga serta tak ada lagi kelemahan-kelemahan yang muncul. Beberapa masukan dan saran diatas dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Pembahasan

Hasil validasi isi materi yang pertama menyatakan bahwa tingkat kelayakan penerjemahan cerita rakyat tersebut sangat baik dengan persentase sebesar 90%. Kriteria ketiga yakni *shinshutsugo*/kosakata baru yang terdapat pada media. Tingkat kelayakan dari kriteria ketiga sangat baik dengan perolehan persentase sebesar 95%. Hasil validasi isi materi media keseluruhan tersebut menunjukkan bahwa kelayakan media dari segi isi materi sangat baik, yaitu sebesar 91.76%.

Hasil validasi isi materi yang kedua menyatakan tingkat kelayakan buku petunjuk penggunaan sangat baik dengan persentase sebesar 88,23%. Kriteria kedua, berdasarkan hasil validasi menyatakan bahwa tingkat kelayakan penerjemahan cerita rakyat tersebut sangat baik dengan perolehan persentase sebesar 92,5%. Kriteria ketiga yakni *shinshutsugo*/ kosakata baru yang terdapat pada media. Tingkat kelayakan dari kriteria ketiga baik dengan perolehan persentase sebesar 80%. Hasil validasi isi materi media kedua keseluruhan tersebut menunjukkan bahwa kelayakan media dari segi isi materi sangat baik, yaitu sebesar 88,23%.

Hasil validasi konstruksi media menyatakan bahwa tingkat kelayakan media dari segi unsur teks baik dengan persentase sebesar 80%. Aspek ketiga yakni berkaitan dengan fisik media. Terdapat lima butir pernyataan. Tingkat kelayakan dari aspek ketiga sangat baik dengan perolehan persentase sebesar 88%. Sedangkan pada aspek keempat berkaitan dengan isi media yang tersapat tiga butir pernyataan. Hasil validasi dari aspek tersebut menunjukkan bahwa tingkat kelayakan media visual ini dari segi isi media baik dengan persentase sebesar 73,3%. Hasil validasi isi materi media visual *display board strip story* dari keseluruhan aspek tersebut menunjukkan bahwa kelayakan media dari segi konstruksi media baik, yaitu sebesar 80%.

Pengambilan data respon siswa terhadap pengembangan media visual *display board strip story* untuk mengenalkan kosakata dalam cerita rakyat Jepang *Hagoromo* dilakukan dengan tujuan memperoleh hasil

Pengembangan Media Visual *Display Board Strip Story* untuk Mengenalkan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang *Hagoromo*

kelayakan dan respon siswa tentang pengembangan media visual *display board strip story*. Pengambilan data respon siswa dilakukan pada saat uji coba produk dan uji coba pemakaian. Hasil data tersebut menunjukkan bahwa respon siswa terhadap pengembangan media ini adalah sangat baik dengan perolehan persentase sebesar 95% pada saat uji coba produk dan 90,46% pada saat uji coba pemakaian. Berdasarkan skala *likert*, hasil data tersebut dapat disimpulkan bahwa media visual *display board strip story* pada penelitian ini sangat baik digunakan untuk mengenalkan kosakata dalam cerita rakyat Jepang *Hagoromo*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa hasil validasi isi materi dan hasil validasi konstruksi media dapat disimpulkan bahwa validasi isi materi memperoleh persentase sebesar 88,23%. Kriteria tersebut merupakan kriteria sangat baik menurut perhitungan skala *Likert*. Sedangkan pada validasi konstruksi media memperoleh persentase sebesar 80%. Kriteria tersebut merupakan kriteria baik menurut perhitungan skala *Likert*. Dengan demikian, pengembangan media visual *display board strip story* dilihat secara isi materi maupun konstruksi media dinyatakan layak untuk digunakan.

Aktivitas siswa pada saat uji coba produk dan uji coba pemakaian menunjukkan bahwa mereka sangat tertarik untuk membaca karya sastra Jepang lainnya. Adanya media visual *display board strip story* memberikan motivasi pada siswa untuk membaca cerita rakyat Jepang lainnya. Adapun hasil respon siswa pada uji coba produk dan uji coba pemakaian mendapatkan persentase sebesar 95% dan 90,46%. Berdasarkan skala *Likert* hasil penghitungan tersebut termasuk dalam kriteria sangat baik, sehingga dapat disimpulkan bahwa media visual *display board strip story* terbukti sangat baik digunakan sebagai media untuk mengenalkan kosakata dalam cerita rakyat Jepang *Hagoromo*.

Saran

Hasil penelitian berupa media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah media visual *display board strip story* sebagai media untuk mengenalkan kosakata dalam cerita rakyat Jepang *Hagoromo*. Adapun beberapa saran yang perlu diperhatikan baik oleh pengajar maupun peneliti selanjutnya, antara lain:

1. Media visual ini sebaiknya digunakan untuk pebelajar awal bahasa Jepang level N4 dan N5.
2. Penjelasan mengenai media visual *display board strip story* ini berserta buku petunjuk penggunaannya perlu disampaikan pada pebelajar sebelum digunakan agar pebelajar tidak merasa kebingungan atau tidak paham saat menggunakan media tersebut.
3. Sebaiknya media visual *display board strip story* ini digunakan secara berkelompok (minimal satu kelompok lima orang).
4. Media visual ini dapat dikembangkan dengan menggunakan jenis karya sastra yang lain.

Tingkatan atau level bahasa yang digunakan dalam karya sastra harus disesuaikan dengan kemampuan subjek yang hendak diteliti.

5. Metode kuantitatif dapat digunakan untuk penelitian selanjutnya, dengan memberikan *pre test* (tes yang diberikan sebelum uji coba) dan *post test* (tes yang diberikan setelah uji coba). Kedua tes tersebut digunakan untuk mengetahui perbedaan kemampuan pebelajar sebelum menggunakan media dengan sesudah menggunakan media. Metode kuantitatif juga dapat dilakukan dengan menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran: Azhar Arsyad*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Barkah, Lazuardi. 2014. *Analisis Motifeme Pola Cerita Iru-Kon dalam Cerita Rakyat Jepang*, (Online), Vol. 2, Nomor 1, (<http://journal.unair.ac.id/download-fullpapers-japanology2ab08c77e8full.pdf>, diakses pada 6 September 2017)
- Danandjaja, James. 1997. *Folklor Indonesia, Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Danandjaja, James. 1997. *Folklor Jepang: dilihat dari kacamata Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Dewandono, Wiranto Aji. 2016. *Kualitas Pengembangan Media ゴーグリーン (Goo Guriin) Berbasis Android pada Mata Kuliah Nihongo 2 Universitas Kanjuruhan Malang*, (Online), Vol. 3, Nomor 4, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa>, diakses pada 28 Agustus 2018)
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Pers.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2016. *SASTRA ANAK – Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.
- Pratita, Ina Ika. 2016. *Kekhasan Diksi Kawabata Yasunari dalam Novel Utsukushisa To Kanashimi To 「美しさと哀しみと」 Kajian Stilistika Kultural*, (Online), Vol. 3, Nomor 2, (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa>, diakses pada 28 Agustus 2018)
- Ratna, Nyoman Kutha. 2013. *Teori, Metode, dan Teknik Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Riduwan. 2013. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung: Alfabeta.
- Soepardjo, Djodjok. 2012. *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang.
- Soedjito. 2016. *Kosakata Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Sudjianto. 2010. *Metodologi Pembelajaran Bahasa Jepang*. Bekasi: Kesaint Blanc.
- Sudjianto & Ahmad Dahidi. 2014. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.

Pengembangan Media Visual *Display Board Strip Story* untuk Mengenalkan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang *Hagroromo*

- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*, Bandung: Alfabeta.
- Wellek, Rene dan Warren Austin. 2014. *Teori Kesusastraan*. Jakarta: Gramedia.
- Yuwana, Setya. 2015. *Metode Penelitian Sastra Lisan*. Lamongan: CV. Pustaka Ilalang Group.
- http://hukumusume.com/douwa/0_6/jap_pc/09/15.html
Diakses pada 4 Oktober 2017 pukul 20:18 WIB

