

PENGEMBANGAN MEDIA “TAKURI” TERHADAP PEMBELAJARAN KATA BENDA DAN POLA KALIMAT BAHASA JEPANG BUKU SAKURA JILID I BAB 2-5 KELAS X SMK PGRI 13 SURABAYA

Cahyani Ilhamul Khayati

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

Dra. Nise Samudra Sasanti, M. Hum.

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

Abstrak

Banyak peminat bahasa Jepang yang mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran terkait kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang. Begitu pula permasalahan yang dialami peserta didik SMK PGRI 13 Surabaya dalam hal kemampuan belajar kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang. Permasalahan tersebut diketahui dari hasil observasi analisis kebutuhan peserta didik yang dilakukan. Hasil dari survei tersebut menyatakan bahwa peserta didik mengalami kesulitan karena tidak adanya media pendukung dalam pembelajaran. Permasalahan tersebut dikonfirmasi pada guru pengajar bahasa Jepang yang mengajar kelas X Teknik Komputer Jaringan.

Dari latar belakang masalah tersebut, dikembangkanlah perangkat media pembelajaran “Takuri” terhadap pembelajaran kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang. Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana kelayakan media “Takuri” terhadap pembelajaran kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang peserta didik X TKJ SMK PGRI 13 Surabaya dan bagaimana respon peserta didik terhadap media “Takuri” untuk pembelajaran kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang. Tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan kelayakan media “Takuri”, dan mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media “Takuri” untuk pembelajaran kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif berjenis pengembangan atau R&D (*research and Development*). Sumber datanya adalah peserta didik kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK PGRI 13 Surabaya dengan jumlah 32 peserta didik dan buku *Sakura* jilid I. Data yang digunakan adalah hasil validasi media, hasil validasi materi, hasil rata-rata nilai *pre-test* dan nilai *post-test*, serta respon peserta didik. Validasi desain media dilakukan oleh tiga ahli. Satu validator media, dua validator ahli materi. Untuk hasil validasi media mendapatkan 94,4% dengan kesimpulan kriteria penilaian sangat baik. Kemudian, hasil validasi materi mendapatkan 96,7% dengan kriteria penilaian sangat baik dan rata-rata hasil belajar 32 peserta didik setelah menggunakan media “Takuri” sebesar 87,1 dengan kriteria sangat baik pula. Untuk hasil respon peserta didik memperoleh 92,8% dengan kriteria sangat baik. Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media “Takuri” terhadap pembelajaran kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang layak digunakan dalam proses belajar bahasa Jepang.

Kata Kunci: Pengembangan, Media “Takuri”, Kata Benda, Pola Kalimat, Respon

Abstract

Japanese language enthusiasts experienced difficulties in the learning process related to Japanese nouns and sentence patterns. Likewise the problems experienced by SMK PGRI 13 Surabaya students in terms of the ability to learn nouns and Japanese sentence patterns. These problems are known from the observation's result of analyzing the students' needs that carried out. The result of the survey stated that students experience difficulties because there is no supporting media in learning. The problem was confirmed by Japanese language teachers who taught class X Computer Networking Engineering.

From the background of the problem, learning media device, “Takuri” was developed for Japanese nouns learning and sentence patterns. Statement of the problems in this research are how the feasibility of the media “Takuri” on the learning of Japanese nouns and sentence patterns of students X TKJ SMK PGRI 13 Surabaya, and how students respond to the media “Takuri” for learning Japanese nouns and sentence patterns. The purposes of this study are to describe the feasibility of the media “Takuri” and describe the response of students to the media “Takuri” for learning nouns and Japanese sentence patterns.

This study used research and development qualitative approach. The data sources are class X students of Computer Networking Engineering at PGRI 13 Surabaya with 32 students and *Sakura* book 1st volume. The data that used are the result of media validation, the result of material validation, the result of the average pre-test value and post-test values, and the students' response. Media design validation was carried out by three experts, one media validator, and two material expert validators. The result of media validation got 94.4% with the conclusion that the assessment criteria are very good. Furthermore, the result of material validation got 96.7%

with very good assessment criteria with average learning outcomes of 32 students after using the “Takuri” media of 87.1 with very good criteria. Then, the result of students’ response got 92.8% with very good criteria. Therefore it could be concluded that the development of “Takuri” media for nouns learning and Japanese sentence patterns is appropriate to use in the process of learning Japanese.

Keywords: Development, “Takuri” Media, Nouns, Sentence Patterns, Response

PENDAHULUAN

Penggunaan bahasa asing saat ini menjadi mata pelajaran favorit di beberapa sekolah. Terutama di tingkat SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) dan sederajat. Bahkan sebagai pelajaran wajib diampu untuk kemajuan kualitas belajar bahasa asing peserta didik Sekolah Menengah Kejuruan guna meningkatkan kreatifitas bahasa saat bekerja. Saat mempelajari bahasa, hal yang perlu diperhatikan adalah kata. Semakin banyak kata yang telah dikuasai, maka besar kemungkinan lebih terampil berbahasa. Sehingga, kata adalah salah satu unsur bahasa yang penting untuk dipelajari. Kata bahasa asing dapat menjadi tolok ukur kualitas keterampilan berbahasa seseorang sekaligus kuantitas kata yang dimiliki orang tersebut (Tarigan, 1993:2). Untuk belajar bahasa asing memerlukan waktu relatif lama. Terutama saat *review* pembelajaran bahasa asing khususnya bahasa Jepang di SMK PGRI 13 Surabaya.

SMK PGRI 13 Surabaya merupakan Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan yang mempelajari mata pelajaran bahasa asing yaitu bahasa Jepang. Rata-rata peserta didik di SMK ini berpendapat bahwa mata pelajaran bahasa Jepang merupakan pelajaran yang menyenangkan dan menarik, dikatakan oleh 28 peserta didik kelas X Teknik Komputer Jaringan (TKJ) dari 32 peserta didik yang telah memberikan lembar kesan pesan pembelajaran bahasa Jepang saat Program Praktik Pengajaran (PPP) berakhir. Selain itu, diperkuat dengan angket pra penelitian yang telah tersebar 29 November 2017. Namun kendala belajar bahasa Jepang di kelas X Teknik Komputer Jaringan (TKJ) adalah sulit mempelajari kata benda serta pola kalimat bahasa Jepang. Kata benda dan pola kalimat yang telah dipelajari sebelumnya sebagian besar terlupakan. Sehingga guru harus terus-menerus mengulang kata benda serta pola kalimat yang telah dipelajari. Salah satu penyebab kendala terlupakan kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang adalah penggunaan media pembelajaran bahasa Jepang kurang variatif dan inovatif dalam kurikulum 13.

Oleh karena itu, perlu adanya kegiatan belajar yang menarik, variatif, dan inovatif untuk memudahkan peserta didik dalam proses pembelajaran bahasa Jepang khususnya pada peserta didik kelas X Teknik Komputer Jaringan (TKJ). Hal ini, diperkuat dengan pendapat Suyatno (2005:14), penggunaan cara permainan dapat meningkatkan semangat serta konsentrasi belajar peserta didik sekaligus menarik dan menjadi tantangan dalam menguasai pelajaran.

Peneliti berinovasi membuat pengembangan media pembelajaran “Takuri”. Kata “Takuri” berasal dari dua kata gabungan yang disingkat menjadi satu dalam bahasa Jepang. *Taku* singkatan kata dari *Takusan* 「たくさん」 berarti banyak dan *Ri* singkatan kata dari *Rippou* 「立方」 berarti kubus. Media pembelajaran ini dirancang menggunakan bahan kayu berbentuk kubus terdiri 8 buah, kemudian disusun menyerupai rubik. Pengembangan media pembelajaran dalam penelitian ini mempunyai 6 sampai 40 sisi kotak dapat diisi gambar benda dan pola kalimat. 8 kubus kayu yang terdapat gambar benda dan pola kalimat disusun menyerupai kubus tak terhingga (Infinity Cube). Berikut gambar kubus tak terhingga (Infinity Cube) dan gambar kubus “Takuri”.



Gambar 1

Bentuk memanjang *Infinity cube*



Gambar 2

Bentuk Memanjang “Takuri”

Dari hasil diskusi dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang di sekolah SMK PGRI 13 Surabaya, media kubus sangat menarik digunakan media pembelajaran khusus peserta didik kelas X Teknik Komputer Jaringan (TKJ). Karena, hampir seluruh peserta didik di kelas tersebut terdiri dari laki-laki. Kemudian, media ini menarik digunakan saat pembelajaran berlangsung. Karena tidak membutuhkan banyak waktu untuk memecahkan teka-teki yang terdapat di media pembelajaran “Takuri”. Media “Takuri” bertujuan meningkatkan proses pembelajaran kata benda dan pola kalimat buku *Sakura* Jilid I bab 2-5.

Cara permainan “Takuri” diawali guru membagi peserta didik menjadi 3 kelompok terdiri 4-7 anggota. Selanjutnya, setiap anggota kelompok diminta untuk

membaca serta memahami buku pedoman dan buku materi “Takuri” terlebih dahulu. Setelah membaca buku pedoman dan buku materi “Takuri”, guru membagikan “Takuri” kepada setiap kelompok. Masing-masing kelompok diberi sebuah “Takuri” yang terdapat gambar benda dan pola kalimat berbeda-beda. Kemudian, setiap kelompok dapat memulai permainan “Takuri” dengan alokasi waktu maksimal 15 menit. Kelompok yang memecahkan teka-teki permainan “Takuri” lebih dahulu sesuai ketentuan di buku pedoman “Takuri” layak menjadi pemenang permainan “Takuri”. Jika permainan “Takuri” telah selesai, maka guru meminta peserta didik memperhatikan tentang kata benda dan pola kalimat yang ada dalam media pembelajaran “Takuri”. Agar mengetahui hasil pembelajaran kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang dari permainan media “Takuri” di buku *Sakura* Jilid I bab 2-5, dibutuhkan *pre-test* serta *post-test* kepada peserta didik serta respon peserta didik terhadap media pembelajaran “Takuri”. Hasil *pre-test* dan *post-test* selain untuk mengetahui hasil pembelajaran, peneliti juga membutuhkan untuk menguatkan kelayakan media pembelajaran “Takuri” untuk pembelajaran kata benda dan pola kalimat di buku *Sakura* Jilid I bab 2-5.

Pengembangan media pembelajaran “Takuri” pada penelitian ini, sebelumnya pernah dilakukan oleh Beti Lastaria (2016) dalam penelitiannya berjudul “Amanat dan Penggunaan Media Rubik Dalam Cerita Rakyat Jepang *Momotarou*”. Penelitian tersebut menggunakan media rubik untuk penyampaian secara tidak langsung maupun penyampaian secara langsung amanat cerita rakyat Jepang *momotarou*. Penelitian Beti Lastaria lebih terfokus ke penelitian media sastra serta kubus tersebut terbuat dari bahan karton. Sedangkan penelitian pengembangan media pembelajaran “Takuri” dikembangkan untuk pembelajaran bahasa Jepang terhadap pembelajaran kata benda dan pola kalimat dalam buku *Sakura* Jilid I bab 2-5 dan bahan kubus berasal dari kayu agar lebih kuat dan tahan lama.

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, akan dilakukan sebuah penelitian pendidikan dengan judul “Pengembangan Media “Takuri” Terhadap Pembelajaran Kata Benda dan Pola Kalimat Bahasa Jepang Buku *Sakura* Jilid I Bab 2-5 SMK PGRI 13 Surabaya” dengan tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kelayakan hasil media “Takuri” terhadap pembelajaran kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang peserta didik kelas X TKJ 1 SMK PGRI 13 Surabaya tahun ajaran 2017/2018 dan mendeskripsikan respon peserta didik kelas X TKJ 1 SMK PGRI 13 Surabaya tahun ajaran 2017/2018 terhadap media “Takuri” untuk pembelajaran kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang.

METODE

Penelitian yang berjudul “Pengembangan Media “Takuri” Terhadap Pembelajaran Kata Benda dan Pola Kalimat Bahasa Jepang Buku *Sakura* Jilid I Bab 2-5 SMK PGRI 13 Surabaya” merupakan penelitian

kualitatif berjenis pengembangan atau R&D (*research and development*). Penelitian pengembangan atau *Research and Development* merupakan sebuah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan hasil produk tersebut (Sugiyono, 2016:297). Pengembangan media pembelajaran “Takuri” mengacu pada pengembangan R&D (*Research and Development*) dari Sugiyono (2016, 298:309) mulai tahap pertama sampai tahap keenam, yakni (1) Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Informasi, (3) Desain Produk, (4) Validasi Desain, (5) Revisi Desain, dan (6) Ujicoba. Produk. Sumber data penelitian ini adalah peserta didik kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK PGRI 13 Surabaya dengan jumlah 32 peserta didik dan buku *Sakura* jilid I. Data yang digunakan adalah hasil validasi media, hasil validasi materi, hasil rata-rata nilai *pre-test* dan nilai *post-test*, serta respon peserta didik.

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang akan diteliti agar penelitiannya lebih mudah dan mendapatkan hasil lebih baik (Arikunto, 2010:203). Berikut adalah instrumen penelitian pengembangan media pembelajaran “Takuri” terhadap pembelajaran kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang:

1) Angket.

Menurut Subandi (2007:2), jenis angket terbagi menjadi dua yaitu, jenis angket terbuka dan jenis angket tertutup. Jenis angket terbuka adalah jenis angket yang jenis pertanyaannya berupa esai yaitu jawaban berupa penjelasan dan uraian, sedangkan jenis angket tertutup adalah jenis angket yang jawaban pertanyaannya telah disediakan dalam angket tidak perlu menjawab dengan uraian atau penjelasan. Penelitian ini menggunakan jenis angket tertutup berjumlah empat angket, yaitu: (1) angket kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran, (2) angket validasi media, (3) angket validasi materi, (4) angket respon peserta didik Teknik Komputer Jaringan kelas X

2) Tes.

Tes adalah alat yang digunakan untuk mengukur kemampuan, keterampilan, pengetahuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Arikunto, 2010:193). Terdapat dua tes dalam penelitian ini, yaitu:

a. Lembar *Pre-test*

Pre test disebut juga dengan tes awal. Tes awal dilakukan saat awal pembelajaran berlangsung. Tujuan tes awal adalah agar mengetahui kemampuan terkait kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang dan dapat menjadi bandingan untuk tes akhir.

b. Lembar *Post-test*

Post test adalah tes akhir yang bertujuan sebagai pembandingan hasil tes awal. Tes akhir ini dilaksanakan ketika peneliti telah mengujicobakan media pembelajaran “Takuri” terhadap peserta didik Teknik Komputer Jaringan kelas X.

Data yang didapat pada penelitian pengembangan ini yaitu dua data, yaitu:

1) Data kualitatif

Data kualitatif berupa saran, kritik, dan komentar para validator dan peserta didik terhadap media pembelajaran “Takuri”.

2) Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa angket yang diberikan kepada validator media dan materi saat proses validasi, angket kebutuhan peserta didik sebelum membuat media, dan angket respon peserta didik setelah uji coba media dilaksanakan. Data ini akan diolah sehingga dapat mengetahui kelayakan media pembelajaran “Takuri” terhadap pembelajaran kata benda dan pola kalimat peserta didik kejuruan Teknik Komputer Jaringan kelas X SMK PGRI 13 Surabaya.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis nonstatistik dan analisis statistic. Berikut adalah analisis data penelitian media pengembangan media “Takuri”.

1) Analisis Nonstatistik

Analisis ini berupa saran, kritik, atau komentar dari validator dan peserta didik. Saran, kritik, dan komentar ini bersifat membangun untuk memperbaiki media pembelajaran “Takuri” terhadap pembelajaran kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang.

2) Analisis Statistik

Terdapat lima data Analisis statistik dalam penelitian pengembangan media pembelajaran “Takuri” terhadap pembelajaran kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang yakni analisis angket kebutuhan peserta didik, analisis data validasi media, analisis validasi materi, analisis hasil angket respon peserta didik, dan hasil rata-rata *pre-test* dan *post-test*. Untuk analisis rata-rata hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik menggunakan rumus perhitungan sebagai berikut:

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

Keterangan:

- Md : mean deviasi
- d : nilai *pre-test* atau *post-test*
- N : jumlah peserta didik

(Arikunto, 2010:350)

Adapun analisis data angket kebutuhan peserta didik, angket validasi media, angket validasi materi, dan angket respon peserta didik dianalisis menggunakan rumus berikut:

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

Keterangan:

- P : Presentase
- f : Jumlah hasil pengumpulan data
- N : Skor maksimal (Sudijono, 2007:43)

Setelah hasil datadiketahui. Kemudian diinterpretasikan dengan pedoman interpretasi

melalui Skala Likert. Peneliti menggunakan pedoman interpretasi skor milik Riduwan.

Tabel 1. Interpretasi Skor Angket Respon Peserta Didik (Riduwan, 2013:41)

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

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil dari penelitian ini berupa pengembangan media “Takuri” terhadap pembelajaran kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang buku *sakura* jilid I bab 2-5 dan data angket respon peserta didik terhadap media “Takuri”. Berikut hasil penelitian pengembangan media “Takuri”:

Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah dapat diketahui dari angket kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang telah disebar kepada 32 peserta didik kejuruan Teknik Komputer Jaringan SMK PGRI 13 Surabaya. Berikut merupakan analisis tiap butir pernyataan dalam angket analisis kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran.

Hasil angket tersebut dapat disimpulkan bahwa 95,3% peserta didik mempunyai minat tinggi untuk mempelajari Bahasa Jepang, 96,1% peserta didik menyatakan “mengalami kesulitan dalam memahami kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang” serta 94,5% peserta didik mengalami kesulitan dalam menghafal kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang, 95,3% peserta didik mengalami kesulitan belajar bahasa Jepang, dan 92,9% peserta didik membutuhkan media pembelajaran untuk pembelajaran terkait kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang.

Setelah mengetahui hasil angket kebutuhan peserta didik di atas, maka dapat disimpulkan bahwa peserta didik kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK PGRI 13 Surabaya menyatakan bahwa proses belajar mengajar bahasa Jepang akan lebih berinovasi dengan menggunakan media pembelajaran terkhusus kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang.

Pengumpulan Informasi

Pada tahap pengumpulan informasi, peneliti mengambil dari sumber buku ajar yang digunakan untuk mempelajari kata benda dan pola kalimat di SMK PGRI 13 Surabaya. Diketahui dari hasil observasi yang telah dilakukan, bahwa buku ajar yang digunakan sebagai sumber belajar peserta didik SMK PGRI 13 Surabaya adalah *Sakura* jilid I.

Peneliti mengumpulkan kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang buku *Sakura* jilid I bab 2-5 untuk materi media pembelajaran “Takuri”. Setelah terkumpul kata benda dan pola kalimat buku *Sakura* jilid I bab 2-5, divalidasikan ke guru pengajar bahasa Jepang di SMK

PGRI 13 Surabaya. Hasil kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang yang telah divalidasi akan digunakan untuk isi materi padamedia pembelajaran “Takuri”.

Penggunaan buku *Sakura* jilid 1 sebagai buku acuan utama bagi peneliti untuk menyampaikan materi kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang khusus bab 2-5, tidak seluruhnya dapat menjelaskan secara rinci terkait kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang buku *Sakura* jilid 1 di media pembelajaran “Takuri”. Sebab, jumlah kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang buku *Sakura* jilid 1 pada media pembelajaran “Takuri” termasuk pilihan yang cocok untuk pembelajar bahasa Jepang tingkat dasar. Dengan demikian, terdapat 41 kata benda dan 8 pola kalimat bahasa Jepang buku *Sakura* jilid I yang terdapat di media pembelajaran “Takuri”.

Desain Produk

Desain produk yang akan dikembangkan berupa kubus kertas menjadi kubus kayu. Produk media “Takuri” berisi gambar kata benda dan tulisan contoh pola kalimat bahasa Jepang khusus pembelajar tingkat dasar sesuai buku *Sakura* jilid I bab 2-5. Berikut tahapan pembuatan media “Takuri” :

- 1) Mengukur kayu dengan sisi 4cm x 4cm



Gambar 3

- 2) Menyusun 8 kubus kayu dengan menyesuaikan dari segala sisi.



Gambar 4

- 3) Kubus kayu dirangkai dan direkatkan dengan yang lain.



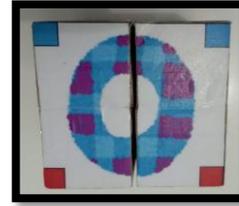
Gambar 5

- 4) Menempalkan stiker sesuai ukuran kubus.



Gambar 6

- 5) Memotong bagian stiker sesuai alur pengoprasian media “Takuri”.



Gambar 7

Validasi Desain

Setelah menyelesaikan rancangan awal produk, maka tahap selanjutnya adalah memvalidasikan desain media pembelajaran “Takuri” kepada seseorang yang ahli dalam bidang desain. menurut Warsita (2008:234) harus memiliki tiga kualifikasi, yaitu (1) memiliki pendidikan tinggi dalam bidang studi yang bersangkutan, (2) memahami konsep pembelajaran, (3) diutamakan orang yang berperan serta dalam pengembangan media yang bersangkutan. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen penilaian yang terdapat 12 pernyataan dengan 3 tingkatan kriteria penilaian yaitu baik, cukup baik, kurang baik. Pada pelaksanaan validasi media mendapatkan skor 34 dari skor maksimal 36. Berikut perhitungan hasil validasi media.

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

Keterangan:

- P : Presentase
- f : Jumlah hasil pengumpulan data
- N : Skor maksimal

(Sudijono, 2007:43)

Diketahui: N = 36 f = 34

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

$$P = \frac{34}{36} \times 100\%$$

$$P = 94,4\%$$

Setelah hasil presentase diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah memasukkan pada kriteria berikut:

Tabel 2 Interpretasi Skor (Riduwan, 2013:41)

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

Kesimpulan bahwa media “Takuri” memperoleh presentase sebesar 94,4% yang berarti sangat kuat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran, serta telah menerima pengakuan mengenai kelayakan media dari ahli media. Sehingga hasil yang telah didapatkan dari penilaian tersebut diakumulasikan dan dapat digunakan sebagai kelayakan media yang dikembangkan.

Selain ahli media yang telah disebutkan dan dijabarkan, pengembangan media pembelajaran

"Takuri" juga memvalidasi isi materi yang terdapat di dalam media pada ahli materi. Sehingga media ini dapat lebih efektif baik secara tampilan luar maupun isi materi yang ada pada media. Validasi media menggunakan instrumen penilaian yang terdapat 5 pernyataan dengan 3 tingkatan kriteria penilaian yaitu baik, cukup baik, kurang baik. Pada validasi materi mendapat skor 29 dari skor maksimal 30. Berikut perhitungan hasil validasi materi.

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

Keterangan:

P : Presentase
f : Jumlah hasil pengumpulan data
N : Skor maksimal (Sudijono, 2007:43)

Diketahui: N = 30 f = 29

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

$$P = \frac{29}{30} \times 100\%$$

$$P = 96,7\%$$

Setelah hasil presentase diperoleh, maka langkah selanjutnya adalah memasukkan pada kriteria berikut:

Tabel 3 Interpretasi Skor (Riduwan, 2013:41)

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

Kesimpulan validasi materi media "Takuri" memperoleh presentase penilaian ahli materi sebesar 96,7% yang berarti sangat kuat dan materi dapat digunakan untuk pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar sesuai buku *Sakura* jilid I bab 2-5.

Setelah menerima penilaian validasi dari masing-masing ahli media dan ahli materi, peneliti mendapatkan kesimpulan bahwa pengembangan media pembelajaran "Takuri" terhadap pembelajaran kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang layak digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Jepang tingkat dasar.

Revisi Desain

Dalam tahapan ini, membahas mengenai perbaikan yang telah dilakukan setelah mengetahui beberapa kekurangan media berdasarkan penuturan validator, sehingga menghasilkan pengembangan media yang lebih baik. Adapun revisi desain terdapat pada buku pedoman "Takuri" yang harus diperbaiki petunjuk teknis permainan, definisi media "Takuri", manfaat "Takuri", serta desain susunan buku petunjuk sesuai buku-buku pada umumnya.

terdapat gambar kata benda yang masih belum jelas kesesuaian dengan kata benda yang dimaksud. Contoh pada gambar orang Indonesia perlu ditambahkan keterangan "Indonesia" agar peserta didik mengetahui maksud dari gambar kata benda yang terdapat di media "Takuri". Jadi perlu ada buku materi "Takuri" agar peserta didik mengetahui dengan tepat maksud kata benda serta pola kalimat di dalam media "Takuri". Pada

pelaksanaan validasi materi oleh validator kedua berpendapat bahwa materi tentang kata benda berhubungan dengan nama kota tidak perlu terlalu banyak dimasukkan untuk pembelajar bahasa Jepang pemula. Sehingga hanya terdapat tiga kata benda berhubungan dengan nama kota dalam materi media "Takuri" yaitu: *Surabaya* (Surabaya), *Jogujakaruta* (Yogyakarta), *Jakarta* (Jakarta).

Ujicoba Produk

Tahap ke-enam merupakan tahap ujicoba produk yang dilakukan tiga kali masuk kelas di SMK PGRI 13 Surabaya bersama 32 peserta didik kelas X Teknik Komputer Jaringan.

Pada pertemuan pertama pembelajaran peneliti membagikan soal *pre-test* terlebih dahulu guna mengetahui kemampuan bahasa Jepang peserta didik kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK PGRI 13 Surabaya. Hasil *pre-test* peserta didik kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK PGRI 13 Surabaya mendapatkan jumlah keseluruhan 1869. Kemudian dihitung rata-rata hasil *pre-test* menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

Md : mean deviasi
d : nilai jumlah keseluruhan *pre-test*
N : jumlah peserta didik (Arikunto, 2010:350)

Diketahui: N = 36

$$d = 1869$$

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

$$Md = \frac{1869}{32}$$

$$Md = 58,4$$

Kesimpulan dari hasil nilai rata-rata *pre-test* peserta didik kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK PGRI 13 Surabaya adalah 58,4 dengan jumlah 3 peserta didik tuntas sesuai SKM (Standar Kelulusan Minimum) minimal mendapat nilai 75 serta 29 peserta didik tidak tuntas sesuai SKM (Standar Kelulusan Minimum) minimal mendapat nilai 75. Sehingga hasil yang telah didapatkan dari penilaian tersebut dapat digunakan sebagai nilai hasil tes belajar peserta didik terkait pembelajaran kata benda dan pola kalimat sesuai didalam buku *Sakura* Jilid I bab 2-5 sebelum menggunakan media pembelajaran "Takuri".

Setelah melakukan *pre-test* tahap selanjutnya adalah memperkenalkan produk penelitian berupa media pembelajaran "Takuri" sebagai media pembelajaran bahasa Jepang untuk pembelajaran kata benda dan pola kalimat. Penggunaan kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang pada media pembelajaran "Takuri" agar pembelajar bahasa Jepang pemula lebih mudah memahami kata benda dan dapat membuat kalimat bahasa Jepang sederhana sesuai buku *Sakura* Jilid I bab 2-5. Pada Media pembelajaran "Takuri" terdapat 41 gambar kata benda dan 6 contoh pola kalimat buku *Sakura* jilid I bab 2-5 serta media tersebut menggunakan

huruf *Romaji* agar lebih cepat dipelajari untuk pembelajar bahasa Jepang pemula.

Pertemuan kedua, peneliti memberikan instruksi permainan media pembelajaran “Takuri”. Diawali membagi peserta didik menjadi 3 kelompok terdiri 4-7 anggota. Selanjutnya, setiap anggota kelompok diminta untuk membaca serta memahami buku pedoman dan buku materi “Takuri” terlebih dahulu. Setelah membaca buku pedoman dan buku materi “Takuri”, kubus “Takuri” dibagikan ke setiap kelompok. Masing-masing kelompok diberi sebuah “Takuri” yang terdapat gambar benda dan pola kalimat berbeda-beda. Kemudian, setiap kelompok dapat memulai permainan “Takuri” dengan alokasi waktu maksimal 15 menit. Kelompok yang memecahkan teka-teki permainan “Takuri” lebih dahulu sesuai ketentuan di buku pedoman “Takuri” layak menjadi pemenang permainan “Takuri”. Jika permainan “Takuri” telah selesai, maka peserta didik diminta memperhatikan “petugas D” dari setiap kelompok yang akan mempresentasikan hasil permainan media pembelajaran “Takuri” terkait kata benda dan contoh pola kalimat yang telah didapat. Dari ketiga kelompok yang paling unggul adalah kelompok 1. Kelompok 1 lebih cepat serta tepat memecahkan teka-teki “Takuri” dibanding kelompok 2 dan kelompok 3. Karena kelompok 2 terjadi kesalahan dari segi penulisan kata benda bahasa Jepang pada “Takuri” 2 yaitu *Jogujakaruta* menjadi *Jogujakarta*, sedangkan kelompok 3 kurang tepat membuat contoh pola kalimat dari “Takuri” 3 yakni *pen wa indoneshiago de pen desu* menjadi *pen wa indoneshiago de bulpen desu*.

Kemudian di pertemuan ketiga, dilakukan pembagian *post-test* peserta didik yang akan menunjukkan hasil pembelajaran bahasa Jepang yang telah menggunakan media “Takuri” terkait kata benda dan pola kalimat buku *Sakura* jilid I bab 2-5. Hasil *post-test* peserta didik kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK PGRI 13 Surabaya mendapatkan jumlah keseluruhan 278. Kemudian dihitung rata-rata hasil Berikut hasil nilai *post-test* peserta didik kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK PGRI 13 Surabaya. Kemudian dihitung rata-rata hasil *pre-test* menggunakan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

Md : mean deviasi
d : nilai jumlah keseluruhan *pre-test*
N : jumlah peserta didik (Arikunto, 2010:350)

Diketahui : N = 32
d = 2787

Jabawan : $Md = \frac{\sum d}{N}$
 $Md = \frac{2787}{32}$
Md = 87,1

Kesimpulan dari hasil nilai rata-rata *post-test* peserta didik kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK PGRI 13 Surabaya adalah 87,1 dengan jumlah 28 peserta didik

tuntas sesuai SKM (Standar Kelulusan Minimum) minimal mendapat nilai 75 serta 4 peserta didik tidak tuntas sesuai SKM (Standar Kelulusan Minimum) minimal mendapat nilai 75. Sehingga hasil yang telah didapatkan dari penilaian tersebut dapat digunakan sebagai hasil tes belajar peserta didik terkait pembelajaran kata benda dan pola kalimat sesuai didalam buku *Sakura* Jilid I bab 2-5 setelah menggunakan media pembelajaran “Takuri” serta menjadi nilai statistik untuk menunjang kelayakan media pembelajaran “Takuri”.

Selanjutnya, setelah mengerjakan soal *post-test* dilakukan pembagian angket respon peserta didik yang menyatakan tentang hasil pembelajaran menggunakan media “Takuri”. Berikut adalah hasil angket respon peserta didik yang telah diterima.

Tabel 4. Hasil Angket Respon Peserta Didik

No.	Pernyataan	Present ase	Kriteria
1	Media pembelajaran “Takuri” mudah untuk pembelajaran bahasa Jepang	92,2%	Sangat Kuat
2	Media pembelajaran “Takuri” membuat belajar bahasa Jepang kata benda dan pola kalimat lebih berinovasi	95,3%	Sangat Kuat
3	Media pembelajaran “Takuri” meningkatkan minat belajar bahasa Jepang	90,6%	Sangat Kuat
4	Saya lebih termotivasi belajar bahasa Jepang dengan menggunakan media pembelajaran “Takuri”	91,4%	Sangat Kuat
5	Pembelajaran kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang saya lebih meningkat dari sebelumnya	94,5%	Sangat Kuat

Pembahasan

Kelayakan Media “Takuri”

Hasil kelayakan media “Takuri” untuk pembelajaran kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang dapat ditentukan sebagai berikut:

1) Hasil validasi media dilakukan oleh dosen Desain Grafis Universitas Negeri Surabaya Bapak Marsudi, S.Pd, M. Pd. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen penilaian dengan 3 tingkatan kriteria yaitu baik, cukup baik, kurang baik. Pada pelaksanaan validasi media, validator berpendapat bahwa media “Takuri” cukup menarik dari segi pemilihan desain gambar, warna, dan bentuk permainan kubus yang unik pengoprasiaannya, sehingga kubus “Takuri” tidak perlu direvisi. Hanya saja, terdapat kekurangan pada buku pedoman “Takuri” yang harus diperbaiki petunjuk teknis permainan, definisi media “Takuri”, manfaat

“Takuri”, serta desain susunan buku petunjuk sesuai buku-buku pada umumnya. Setelah direvisi sesuai ketentuan yang telah diberikan oleh validator, selanjutnya adalah penilaian secara keseluruhan menggunakan instrumen penilaian dengan 3 tingkatan kriteria yaitu baik, cukup baik, kurang baik. Sehingga hasil penilaian yang diperoleh sebesar 94,4% yang berarti sangat kuat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

2) Hasil validasi materi dilakukan oleh Dra. Nise Samudra Sasanti, M. Hum Dosen Bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya sebagai validator pertama dan Andhika Wahyu N, S. Pd. guru Bahasa Jepang SMK PGRI 13 Surabaya sebagai validator kedua. Penilaian dilakukan menggunakan instrumen penilaian dengan 3 tingkatan kriteria yaitu baik, cukup baik, kurang baik. Validasi materi oleh validator pertama berpendapat bahwa materi sudah tersusun dengan baik. Tetapi terdapat gambar kata benda yang masih belum jelas kesesuaian dengan kata benda yang dimaksud. Contoh pada gambar orang Indonesia perlu ditambahkan keterangan “Indonesia” agar peserta didik mengetahui maksud dari gambar kata benda yang terdapat di media “Takuri”. Jadi perlu ada buku materi “Takuri” agar peserta didik mengetahui dengan tepat maksud kata benda serta pola kalimat di dalam media “Takuri”. Pada pelaksanaan validasi materi oleh validator kedua berpendapat bahwa materi tentang kata benda berhubungan dengan nama kota tidak perlu terlalu banyak dimasukkan untuk pembelajar bahasa Jepang pemula. Sehingga hanya terdapat tiga kata benda berhubungan dengan nama kota dalam materi media “Takuri” yaitu: *Surabaya* (Surabaya), *Jogjakarta* (Yogyakarta), *Jakaruta* (Jakarta). Setelah mendapat kritik dan saran dari kedua validator materi. Materi media “Takuri” direvisi dan menyerahkan hasil revisi materi media “Takuri” kepada kedua validator untuk mendapatkan nilai validasi materi. Setelah menerima hasil penilaian validasi dari ahli materi, maka dapat direkapitulasi menjadi 96,7% yang berarti sangat kuat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran terutama untuk pembelajar bahasa Jepang pemula.

3) Hasil pembelajaran peserta didik oleh 32 peserta didik kelas X Teknik Komputer Jaringan di SMK PGRI 13 Surabaya. Pada awal pembelajaran peneliti membagikan soal *pre-test* terlebih dahulu, kemudian melakukan simulasi permainan media pembelajaran “Takuri”. Setelah melakukan simulasi, maka dibagikan soal *post-test*. Hasil nilai rata-rata pembelajaran peserta didik sebelum menggunakan media pembelajaran “Takuri” adalah 58,4 dengan jumlah 3 peserta didik tuntas sesuai SKM (Standar Kelulusan Minimum) minimal mendapat nilai 75 serta 29 peserta didik tidak tuntas sesuai SKM (Standar Kelulusan Minimum) minimal mendapat nilai 75, dan hasil pembelajaran peserta didik setelah menggunakan media “Takuri” mendapatkan rata-rata sebesar 87,1 dengan jumlah 28 peserta didik tuntas sesuai SKM (Standar Kelulusan Minimum) minimal mendapat nilai 75 serta 4 peserta didik tidak tuntas sesuai SKM (Standar Kelulusan Minimum) minimal mendapat nilai 75. Hal ini

merupakan adanya peningkatan pembelajaran bahasa Jepang terkait kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang buku *Sakura* jilid I bab 2-5 saat menggunakan media “Takuri”. Sehingga media “Takuri” sangat layak digunakan dalam proses pembelajaran peserta didik kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK PGRI 13 Surabaya atau setara dengan pembelajar bahasa Jepang pemula.

Respon Peserta Didik terhadap Media “Takuri”

Respon peserta didik terhadap media “Takuri” dilakukan dengan membagikan lembar angket respon peserta didik kepada 32 peserta didik kelas X Teknik Komputer Jaringan SMK PGRI 13 Surabaya. Angket respon peserta didik terdiri dari 5 pernyataan yang mempunyai 5 tingkatan kriteria penilaian yakni: Sangat Setuju, Setuju, Kurang Setuju, Tidak Setuju. Berikut hasil diperoleh dari setiap pernyataan respon peserta didik. Dari kelima pernyataan respon peserta didik terhadap media “Takuri”, dapat direkapitulasi secara keseluruhan menjadi 92,8% yang berarti sangat kuat dan layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk pembelajar bahasa Jepang pemula pada kata benda dan pola kalimat buku *Sakura* jilid I bab 2-5.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media “Takuri” terhadap pembelajaran bahasa Jepang kata benda dan pola kalimat buku *Sakura* jilid I bab 2-5 SMK PGRI 13 Surabaya, dapat ditarik kesimpulan bahwa:

- 1) Kelayakan pengembangan media “Takuri” terhadap pembelajaran kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang dapat dikatakan cukup layak karena telah berhasil lolos dalam berbagai tes penilaian kevalidan, baik dari ahli media, ahli materi, hingga hasil belajar peserta didik dengan menggunakan media “Takuri”. Presentase kevalidan oleh ahli media mendapatkan presentase 94,4% dengan kriteria sangat baik serta mendapat pernyataan bahwa media “Takuri” layak digunakan tanpa revisi. Untuk kevalidan oleh ahli materi mendapatkan presentase 96,7% dengan kriteria sangat baik pula. Diperkuat dengan nilai rata-rata hasil belajar 32 peserta didik dengan menggunakan media “Takuri” berjumlah 87,1 merupakan adanya peningkatan belajar bahasa Jepang terkait kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang.
- 2) Respon peserta didik terhadap media “Takuri” saat pembelajaran kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang dikatan sangat baik. Karena presentase respon yang diterima dari 32 peserta didik berjumlah 92,8% yang berarti sangat baik digunakan dalam proses pembelajaran untuk pembelajar bahasa Jepang pemula pada kata benda dan pola kalimat sesuai buku *Sakura* jilid I bab 2-5.

Saran

Pembelajaran bahasa Jepang bagi pemula sangat dibutuhkan inovasi dan kreatifitas dalam pembelajaran agar dapat menarik pembahasan terkhusus pada kata benda dan pola kalimat bahasa Jepang. Salah satunya menggunakan perantara media pembelajaran untuk membantu pembelajaran lebih mudah dan cepat dipahami.

Penelitian pengembangan media pembelajaran "Takuri" dirasa masih kurang sempurna, karena dari segi bahan media terbuat dari kubus kayu yang tidak ada alat pencetak gambar kayu, sehingga media ini hanya menggunakan kertas stiker untuk menempelkan gambar kata benda dan contoh pola kalimat dengan hasil stiker tidak bisa melekat dalam jangka waktu lama dan dari segi materi hanya terbatas kata benda serta pola kalimat bahasa jepang buku *Sakura* jilid I bab 2-5. Oleh karena itu, untuk penelitian selanjutnya diharapkan dapat menggunakan alat lebih canggih untuk mencetak gambar di kayu dan materi bisa dikembangkan tidak hanya terkait kata benda serta pola kalimat bahasa jepang buku *Sakura* jilid I bab 2-5. Agar pembelajaran bahasa Jepang lebih inovatif, kreatif, dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharismi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Lastaria, Beti. 2016. *Amanat dan Penggunaan Media Rubik Dalam Cerita Rakyat Jepang Momotarou*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: Bahasa dan Sastra Jepang UNESA.
- Riduwan. 2014. *Dasar-dasar Statistik*. Bandung: Alfabeta.
- Riduwan. 2008. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Rusmiyati. 2017. *Strategi Belajar Mandiri Mahasiswa Bahasa Jepang dalam Pembelajaran Menyimak (Chokai) Tingkat Menengah*. Jurnal ASA, (Online), Vol 4, (<http://journal.jepang.unesa.ac.id/index.php/asa>, diakses 15 september 2018)
- Suyatno. 2005. *Permainan Bahasa dan Sastra*. Jakarta: Grasindo.
- Subandi. 2007. *Pengelolaan dan Pengolahan Data Angket dalam Penelitian Bahasa*. Malah disajikan dalam *Seminar International dan Workshop*, ASPBJ Korwil Jawa Timur-Bali. Surabaya, 15-16 Desember 2007.
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada Raju.
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Siregar, Sofyan. 2015. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- The Japan Foundation. 2009. *Buku Pelajaran Bahasa Jepang Sakura Jilid I*. Jakarta
- Tarigan. 1993. *Pengajaran Kata*. Bandung: Angkasa
- Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran: Landasan dan Aplikasinya*. Jakarta: Rineka Cipta

Widyarini, wiwit 2010. *Modifikasi Permainan Rubik 3x3 Sebagai Media Pembelajaran Kata Tiga Huruf Bahasa Inggris Untuk Peserta didik Sd Kelas Rendah*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: PGSD UNNES