

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TANOSHII ZASSHI (POP-UP BOOK BERSUARA) UNTUK PEMBELAJARAN MEMBACA BAHASA JEPANG TEMA KAZOKU KELAS XI MIPA 2 SMAN 1 KREMBUNG SIDOARJO TAHUN PELAJARAN 2018/2019

Karimah Khoirunnisa*

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
karimahkhoirunnisa@mhs.unesa.ac.id

Joko Prasetyo, S. Pd., M. Pd.

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
jokoprasetyo@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini berjudul “Pengembangan media *Tanoshii Zasshi (Pop-Up Book bersuara)* untuk Pembelajaran Membaca Bahasa Jepang Tema *Kazoku* Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Krembung Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019”. Berdasarkan data analisis kebutuhan siswa, siswa masih mengalami kesulitan dalam hal membaca bahasa Jepang. Selain itu, dari hasil angket diketahui bahwa 97% siswa lebih mudah memahami bahasa Jepang menggunakan media gambar. Berdasarkan permasalahan di atas, peneliti mengembangkan media *Tanoshii Zasshi (pop-up book bersuara)* tema *Kazoku* untuk mempermudah siswa dalam membaca bahasa Jepang dan mengucapkan pelafalan bahasa Jepang dengan benar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran *Tanoshii Zasshi (pop-up book bersuara)*, serta mendeskripsikan respon siswa terhadap media pembelajaran *Tanoshii Zasshi (pop-up book bersuara)*.

Pengembangan media ini menggunakan metode penelitian *Research & Development (R&D)* berdasarkan teori penelitian pengembangan Sugiyono (2013:297). Penelitian ini hanya sampai pada tahap kesembilan yaitu revisi produk setelah uji coba pemakaian. Sementara untuk mengetahui kelayakan media dan respon siswa didasarkan pada skala Likert dalam Riduwan (2008:23).

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah hasil wawancara, angket kebutuhan siswa, validasi kelayakan media (materi dan desain) dan hasil angket respon siswa.

Hasil akhir penelitian pengembangan media *Tanoshii Zasshi (pop-up book bersuara)* adalah sebagai berikut:

1. Dari hasil validasi desain oleh ahli media untuk kelayakan media dinyatakan layak digunakan tanpa revisi dengan nilai persentase 97,5% kriteria kelayakan sangat kuat.
2. Sedangkan Pada hasil validasi materi skor yang diperoleh adalah 94,6% yang berarti sangat kuat. Sementara untuk kelayakan materi dari hasil angket validasi adalah layak digunakan dengan sedikit revisi.
3. Hasil uji coba pemakaian media menunjukkan bahwa media pembelajaran *Tanoshii Zasshi (pop-up book bersuara)* efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca bahasa Jepang tema *Kazoku*. Diketahui bahwa nilai t yakni $7,51 > t(5\%, d.f.=29) 2,04$, artinya terdapat perbedaan hasil nilai *pre-test* dan *post-test* pada tahap uji coba pemakaian media pembelajaran *Tanoshii Zasshi (pop-up book bersuara)*.
4. Dari hasil perhitungan angket respon siswa terhadap pengembangan media *Tanoshii Zasshi (Pop-Up Book Bersuara)* untuk Pembelajaran Membaca Bahasa Jepang Tema *Kazoku* diperoleh nilai persentase sebesar 85% dengan kriteria kelayakan sangat kuat.

Dari hasil penilaian validator maupun angket respon siswa, media *Tanoshii Zasshi (pop-up book bersuara)* dapat dikatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Jepang tema *Kazoku*.

Kata Kunci : *Tanoshii Zasshi, pop-up book, media pembelajaran, membaca.*

Abstract

This research entitled "Tanoshii Zasshi media development (voiced Pop-Up Book) for Learning to Read Japanese Language Kazoku Theme Class XI MIPA 2 Students at SMAN 1 Krembung Sidoarjo 2018/2019 Academic Year". Based on data on student needs analysis, students still experience difficulties in reading Japanese. In addition, from the results of the questionnaire it was found that 97% of students were easier to understand Japanese using media images. Based on the above problems, the researcher developed the *Tanoshii Zasshi (voiced pop-up book)* media on the *Kazoku* theme to make it easier for students to read Japanese and pronounce Japanese pronunciation correctly. This study aims to describe the results of the development of *Tanoshii Zasshi's* learning media (voiced pop-up book), and describe students' responses to *Tanoshii Zasshi's* learning media (pop-up book voices).

The development of this media uses Research & Development (R & D) research methods based on Sugiyono's development research theory (2013: 297). This research only reached the ninth stage, namely revision of the product after the trial use. While to find out the feasibility of the media and student responses based on the Likert scale in Riduwan (2008: 23).

The data used in this study are the results of interviews, questionnaires on student needs, validation of media feasibility (material and design) and results of student response questionnaires.

The final results of *Tanoshii Zasshi's* media development research (voiced pop-up book) are as follows:

1. From the results of design validation by media experts for the feasibility of the media it was declared feasible to use without revision with a percentage value of 97.5% the eligibility criteria were very strong.
2. While the results of the material validation the score obtained is 94.6% which means very strong. While the feasibility of the material from the results of the validation questionnaire is feasible to use with a slight revision.
3. The results of the media usage trials show that *Tanoshii Zasshi's* learning media (voiced pop-up book) is effectively used as a learning medium to improve the reading skills of the Japanese language of the *Kazoku* theme. It was found that the value of t is $7.51 > t(5\%, df = 29) 2.04$, meaning that there are differences in the results of the pre-test and post-test scores at the trial stage of *Tanoshii Zasshi's* learning media usage (voiced pop-up book).
4. From the results of student questionnaire responses to *Tanoshii Zasshi's* media development (Pop-Up Book Voice) for Japanese Reading Learning the *Kazoku* theme obtained a percentage value of 85% with a very strong feasibility criterion.

From the results of the assessment of validators and student response questionnaires, *Tanoshii Zasshi's* media (voiced pop-up book) can be said to be worthy of being used as a medium for learning Japanese language on the *Kazoku* theme.

Keywords: *Tanoshii Zasshi*, pop-up book, learning media, reading.

PENDAHULUAN

Keterampilan berbahasa merupakan peranan penting yang harus dimiliki setiap manusia karena, bahasa merupakan alat komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan keinginan atau hal-hal yang ingin diberitahukan kepada orang lain. Melalui bahasa setiap individu akan mampu saling berinteraksi untuk menjalin suatu hubungan sebagai makhluk sosial. Dalam Tarigan (1990:1) dijelaskan, keterampilan berbahasa dalam kurikulum di sekolah mencakup empat segi, yaitu: (a) keterampilan menyimak (b) keterampilan berbicara (c) keterampilan membaca (d) keterampilan menulis. Setiap keterampilan itu erat sekali hubungannya dengan proses-proses berfikir yang mendasari bahasa. Bahasa seseorang mencerminkan pikirannya, semakin terampil orang berbahasa, semakin cerah dan jelas jalan pikirannya

Begitu juga keterampilan yang harus dimiliki dalam berbahasa asing salah satunya ialah keterampilan membaca. Keterampilan membaca diperlukan untuk memperoleh suatu informasi atau pesan yang ingin disampaikan penulis melalui bahasa tulis. Keterampilan dalam membaca memiliki hubungan yang erat dengan keterampilan menyimak dan berbicara, dalam (Tarigan, 1990:2) dijelaskan pula, Perbedaan-perbedaan atau diskriminasi pendengaran yang jelek sering kali dihubungkan dengan membaca yang tidak efektif dan mungkin merupakan suatu faktor pendukung atau faktor tambahan dalam ketidakmampuan dalam membaca (*poor reading*). Selain itu dalam hubungannya dengan berbicara Tarigan juga menjelaskan kalau, pada tahun-tahun permulaan sekolah, ujaran membentuk suatu pelajaran bagi pelajaran membaca, maka membaca bagi anak-anak kelas yang lebih tinggi turut membantu meningkatkan bahasa lisan mereka. Oleh karena itu ketiga komponen ini saling berhubungan, dalam pembelajaran bahasa asing

khususnya bahasa Jepang, pembelajar masih mengalami kesulitan untuk memahami materi dalam hal membaca pemahaman.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMAN 1 Krembung Sidoarjo, diketahui bahwa minat baca siswa terhadap bahasa Jepang masih kurang, serta keinginan dalam mencari sumber belajar tambahan lain juga masih kurang, karena siswa hanya mengandalkan buku yang diberikan dari sekolah, selain itu berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa yang telah disebarkan, sebanyak 87% siswa jarang mempelajari bahasa Jepang, siswa hanya mempelajari bahasa Jepang ketika pembelajaran di kelas dalam kurun waktu 2x 45 menit tiap minggunya.

Berdasarkan angket kebutuhan siswa yang telah disebarkan kepada siswa kelas XI MIPA 1 dan XI MIPA 2 di SMAN 1 Krembung, diketahui bahwa dari 63 siswa, 77% siswa berpendapat bahwa pembelajaran membaca dalam bahasa Jepang memiliki tingkat kesulitan sedang, hal ini dikarenakan siswa belum begitu banyak menguasai kosakata bahasa Jepang, diketahui pula bahwa, kendala yang paling sering dihadapi dalam mempelajari bahasa Jepang adalah kesulitan membaca huruf *hiragana* dan *katakana*. Berdasarkan hasil *pre-test* tentang materi *kazoku*, diketahui pula bahwa sebanyak 17 dari 33 siswa mendapatkan nilai kurang dari KKM sebesar 78, ini berarti lebih dari setengah kelas masih memiliki hasil belajar yang rendah. Di sisi lain, untuk meningkatkan minat belajar siswa, dari hasil angket juga diketahui 97% siswa berpendapat penggunaan gambar memudahkan dalam pembelajaran bahasa Jepang.

Oleh karena hal tersebut diperlukan media pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang, sehingga dapat meningkatkan

nilai siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang. Untuk itu peneliti mengembangkan media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam mempelajari bahasa Jepang, khususnya dalam aspek membaca. Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media *Pop-Up Book*. Menurut Muktiono (dalam Mustikasari, 2016:11) Media *Pop-Up Book* adalah sebuah buku yang memiliki tampilan gambar yang bisa ditegakkan serta membentuk obyek-obyek yang indah dan dapat bergerak atau memberi efek yang menakjubkan. Kelebihan dari *pop-up book* adalah bentuknya yang unik dan menarik, akan menjadikan pembelajaran lebih menyenangkan dan tidak membosankan, dapat juga menambah daya imajinasi anak serta meningkatkan kreativitasnya. Dan yang lebih penting adalah dapat meningkatkan minat membaca pada anak. Untuk uji coba media dalam penelitian ini dilakukan di SMAN 1 Krembung Sidoarjo.

Media *Pop-Up Book* bukanlah media baru yang digunakan dalam pembelajaran, sebelumnya, pada tahun 2015 telah dikembangkan media pop-up book untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca cerita kelas 1 sekolah dasar brawijaya Smart School Malang. Pada tahun 2016 juga telah dikembangkan media pop-up book untuk keterampilan membaca pemahaman bahasa Jerman siswa kelas X di SMAN 2 Sidoarjo.

Maka dari itu, pada penelitian ini peneliti tidak hanya mengembangkan pop-up book saja, tetapi juga menambahkan suara sebagai media pembelajaran. Suara yang dimaksud adalah berisi rekaman tentang pengenalan dalam bahasa Jepang yang mencakup nama, jumlah anggota keluarga, hobi, maupun kesukaan. Sehingga, selain melatih kemampuan membaca, media ini juga dapat melatih kemampuan menyimak dan berbicara bahasa Jepang peserta didik. Penelitian dengan judul "Pengembangan media *Tanoshii Zasshi (Pop-Up Book bersuara)* untuk Pembelajaran Membaca Bahasa Jepang Tema *Kazoku* Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Krembung Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019", diharapkan mampu membantu mempermudah peserta didik dalam mempelajari bahasa Jepang melalui gambar dan suara yang menyenangkan.

Tujuan Penelitian

1. Untuk mendeskripsikan proses Pengembangan media *Tanoshii Zasshi (Pop-Up Book Bersuara)* untuk Pembelajaran Membaca Bahasa Jepang Tema *Kazoku* Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Krembung Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019.
2. Untuk mendeskripsikan hasil Pengembangan media *Tanoshii Zasshi (Pop-Up Book Bersuara)* untuk Pembelajaran Membaca Bahasa Jepang Tema *Kazoku* Siswa Kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Krembung Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019.
3. Untuk mendeskripsikan respon peserta didik terhadap Pengembangan media *Tanoshii Zasshi (Pop-Up Book Bersuara)* untuk Pembelajaran Membaca Bahasa Jepang Tema *Kazoku* Siswa Kelas

XI MIPA 2 SMAN 1 Krembung Sidoarjo Tahun Pelajaran 2018/2019.

METODE PENELITIAN

Model Penelitian

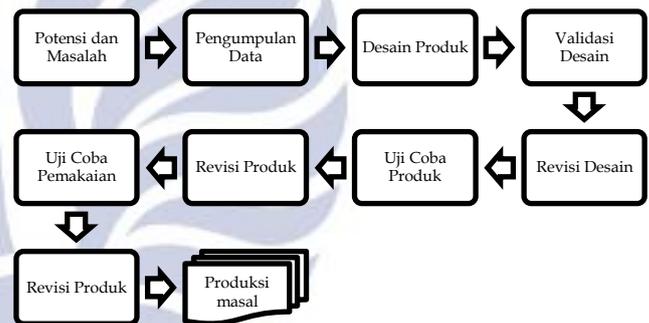
Penelitian ini menggunakan model penelitian *Research & Development (R&D)*. Penelitian (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2013:297).

Tahapan yang dilakukan pada penelitian ini hanya dilakukan 9 tahap, yaitu: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, revisi produk, uji coba pemakaian, dan revisi produk. Untuk tahapan kesepuluh yaitu produksi masih belum dilaksanakan, sebab agar dapat dilanjutkan oleh peneliti selanjutnya maupun dijadikan bahan rekomendasi untuk diseminasi

Prosedur Penelitian

Berikut langkah –langkah penelitian pengembangan yang dilakukan:

Bagan 3.1 prosedur pengembangan media



1) Potensi dan Masalah

Potensi dan masalah diketahui berdasarkan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang di SMAN 1 Krembung Sidoarjo mengenai kondisi pembelajaran di dalam kelas, kendala yang dihadapi selama pembelajaran, serta faktor apa yang dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang pembelajaran bahasa Jepang. Selain wawancara, peneliti juga menyebarkan angket kebutuhan siswa, hasil dari angket ini digunakan untuk mengetahui pandangan siswa tentang bahasa Jepang.

2) Pengumpulan Data

Data dan informasi diperoleh dari analisis kebutuhan siswa berdasarkan hasil wawancara dan angket kepada siswa SMA yang mempelajari Bahasa Jepang dan guru di SMAN 1 Krembung Sidoarjo terhadap media pembelajaran *Tanoshii Zasshi (pop-up book bersuara)* untuk keterampilan membaca dan berbicara.

3) Desain Produk

Pada tahap desain produk, peneliti menyusun materi yang digunakan dalam media. Selanjutnya

dibuat pula konsep tentang desain produk, yaitu berupa penentuan gambar yang digunakan, warna yang sesuai, tatak letak, serta konstruksi.

4) Validasi Desain

Validasi desain dimaksudkan untuk menilai apakah produk yang dirancang sudah sesuai dengan tujuan dibuatnya produk *Tanoshii Zasshi (pop-up book* bersuara) tersebut, serta menilai keefektifan produk. Validasi desain akan dilakukan kepada ahli media yaitu Dosen Desain Unesa dengan menggunakan Instrumen BSNP (Badan Standart Nasional Pendidikan) 2006 yang telah disesuaikan dengan media *Tanoshii Zasshi (pop-up book* bersuara) .

5) Revisi Desain

Setelah produk divalidasi, selanjutnya dilakukan revisi pada kekurangan media berdasarkan hasil validasi oleh ahli media maupun ahli materi.

6) Uji Coba Produk

Pada tahap ini, uji coba dilakukan di kelas terbatas dengan responden sebanyak sepuluh orang siswa, uji coba ini juga dilakukan untuk mengetahui respon siswa terkait penggunaan media yang dikembangkan.

7) Revisi Produk

Revisi produk dilakukan setelah uji coba pemakaian produk di kelas terbatas. Untuk kemudian digunakan dalam uji coba pemakaian di kelas target.

8) Uji Coba Pemakaian

Pada uji coba pemakaian di kelas target, dilaksanakan di kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Krembung Sidoarjo yang terdiri dari 30 siswa. Pada tahap ini juga dilakukan tes untuk mengetahui efektivitas penggunaan media.

9) Revisi Produk

Setelah uji coba pemakaian, masih ditemukan beberapa kelemahan atau kekurangan, terlebih pada bagian audio pada media.

Penelitian ini hanya sampai pada tahap kesembilan, yakni revisi produk kedua setelah uji coba pemakaian di kelas target.

Instrumen Pengumpulan Data

- 1) Pedoman Wawancara
- 2) Lembar Angket Kebutuhan Siswa
- 3) Lembar Angket Validasi Ahli Media
- 4) Lembar Angket Validasi Ahli Materi
- 5) Lembar Angket Respon Siswa
- 6) Soal Tes

Teknik Pengumpulan Data

Berikut teknik pengumpulan data yang dilakukan berdasarkan instrument penelitian yang telah disusun:

- a. Penyebaran angket kebutuhan siswa di kelas XI MIPA 2 dan XI MIPA 4 di SMAN 1 Krembung Sidoarjo.
- b. wawancara dengan guru Bahasa Jepang SMAN 1 Krembung Sidoarjo.

- c. Pelaksanaan tes uji validitas & reliabilitas soal, serta uji coba media terbatas di kelas XI MIPA 4
- d. Pelaksanaan pre-test dan post-test, serta uji coba pemakaian media di kelas XI MIPA 2.

Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk menghasilkan data penelitian ilmiah yang akurat. Berikut rumus yang digunakan untuk analisis data pada penelitian ini:

Analisis Angket Kelayakan Media

Pada analisis kelayakan media, digunakan dua angket penelitian yaitu: angket validasi media oleh ahli media, dan angket validasi materi oleh ahli materi. Data yang diperoleh diinterpretasikan yang berpedoman pada interpretasi skor menggunakan skala Likert (Riduwan, 2012:21). Analisis rumus diatas dinilai dengan skala sebagai berikut:

5= Sangat Baik

4= Baik

3= Sedang

2= Buruk

1= Buruk Sekali

Hasil angket yang telah diperoleh dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut:

a. Persentase tiap butir = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$

b. Jumlah skor ideal tiap butir = $\frac{\text{skor tertinggi} \times \text{jumlah validator}}{5}$

$$= 5 \times 1$$
$$= 5$$

c. Persentase total = $\frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor ideal}} \times 100\%$

d. Jumlah skor ideal total = $\text{skor tertinggi} \times \text{jumlah butir} \times \text{jumlah validator}$

$$= 5 \times 16 \times 1$$
$$= 80$$

e. Keterangan :

Skor tertinggi = 5

Jumlah validator = 1

Jumlah butir soal = 16

Analisis Angket Respon Siswa

Respon siswa yang dianalisis diantaranya, tampilan media, isi media secara keseluruhan dan minat siswa terhadap pembelajaran membaca dan berbicara dengan menggunakan media *Tanoshii Zasshi (pop-up book* bersuara). Data yang diperoleh kemudian diinterpretasikan yang berpedoman pada interpretasi skor menggunakan skala Likert (Riduwan, 2012:21). Rumus yang digunakan seperti rumus pada analisis angket kelayakan media pada halaman 4.

Berdasarkan data hasil analisis dari angket-angket di atas kemudian disimpulkan dan dikualifikasikan berdasarkan kriteria yang sangat lemah, lemah, cukup, kuat, dan sangat kuat. Dengan berpedoman pada skala Likert (Riduwan, 2012:23) sebagai berikut:

Tabel
pedoman kriteria persentase

Tingkat Pencapaian	Kualifikasi
0% - 20%	Sangat lemah
21% - 40%	Lemah
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Kuat
81% - 100%	Sangat kuat

Menurut Riduwan (2009:86) media dapat dikatakan layak jika hasil analisis kelayakan media mendapat nilai >61% atau dikategorikan dengan kriteria kuat dan sangat kuat.

Analisis Soal Tes

Pada penelitian ini untuk menguji validitas dan reliabilitas soal tes digunakan SPSS *Statistic* 25. Untuk uji validitas, soal tes dikatakan valid apabila r hitung > r tabel. Selain itu terdapat pula uji reliabilitas yang bertujuan untuk mengetahui konsistensi soal, soal tes dikatakan reliabel apabila α > r tabel, dan dikatakan tidak reliabel apabila α < r tabel.

Berikut proses analisis soal tes yang dilakukan:

- Membuat tabel berisi skor dari hasil tes siswa tiap butir soal. Untuk soal pilihan ganda jawaban benar skor 1, jawaban salah skor 0. Untuk soal kosa kata keluarga dan bacaan: jawaban benar skor 3, jawaban hampir benar skor 2, jawaban salah skor 1.
- Selanjutnya data tersebut dianalisis menggunakan SPSS *Statistic* 25, kemudian diperoleh hasil dari valid dan reliabel tidaknya soal tes yang telah diujikan. Untuk hasil perhitungan lengkap dapat dilihat pada lampiran halaman

Analisis Tes hasil belajar siswa

Rumus yang digunakan untuk menganalisis hasil tes belajar siswa adalah sebagai berikut:

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

Keterangan

- Md : Mean deviasi
 $\sum d$: jumlah nilai siswa
 N : jumlah siswa

Hasil analisis tes siswa dikatakan tuntas atau tidak tuntas dengan berdasarkan kepada kriteria tabel berikut:

Tabel Kriteria Nilai Ketuntasan Hasil Belajar

Nilai tes	Kategori
< 78	Tidak tuntas
>78	Tuntas

Untuk perhitungan tingkat keberhasilan dari efektivitas penggunaan media pembelajaran dapat diukur dari analisis nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar siswa menggunakan rumus sebagai berikut (Arikunto, 2010:349):

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

Sebelum soal tes diujikan dalam tahap uji coba pemakaian produk maka terlebih dahulu dilakukan tes untuk mengetahui validitas dan reliabilitas soal tes. Terdapat dua macam validitas penelitian, yaitu validitas internal dan validitas eksternal. Validitas internal berkenaan dengan derajat akurasi desain penelitian dengan hasil yang dicapai. Validitas eksternal berkenaan dengan derajat akurasi apakah hasil penelitian dapat digeneralisasikan atau diterapkan pada populasi dimana sampel tersebut diambil (Sugiyono, 2013:117). Pada penelitian ini untuk menguji validitas dan reliabilitas soal tes digunakan SPSS *Statistic* 25.

Untuk uji reliabilitas yang bertujuan mengetahui konsistensi soal, dikatakan soal tes reliabel apabila α > r tabel, dan dikatakan tidak reliabel apabila α < r tabel.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Media

1) Potensi dan Masalah

Berdasarkan hasil angket potensi dan masalah yang telah disebarkan, masalah yang dihadapi siswa dalam pembelajaran bahasa Jepang diantaranya: kurangnya waktu siswa dalam mempelajari bahasa Jepang, terbatasnya media yang digunakan untuk mempelajari bahasa Jepang, minat baca siswa yang masih kurang, serta siswa masih kesulitan dalam membaca huruf kana.

Potensi yang dapat diambil dari hasil angket di atas adalah siswa lebih mudah mempelajari bahasa Jepang dengan menggunakan media gambar. Oleh karena itu peneliti membuat media *pop-up book* yang mana belum pernah digunakan siswa sebelumnya dengan menggunakan tiga huruf yaitu *katakana*, *hiragana*, dan *romaji* sehingga siswa lebih mudah dalam menggunakannya.

2) Pengumpulan Data

pengumpulan data berdasarkan penyebaran angket pra penelitian berupa angket kebutuhan siswa dan wawancara. Dari data tersebut peneliti memperoleh berbagai informasi berupa: bagaimana situasi dalam pembelajaran bahasa Jepang, kendala apa saja yang dialami selama kegiatan pembelajaran, media apa yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang, serta potensi yang dapat dikembangkan oleh peneliti untuk mengembangkan media yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar pembelajaran bahasa Jepang dapat lebih efektif.

3) Desain Produk

a. Penyusunan materi pembelajaran tema Kazoku

Media pembelajaran berisi materi tentang pelajaran bahasa Jepang kelas X KD 3.4 tentang *Kozoku* diantaranya: Keluarga sendiri, keluarga orang lain, jumlah orang, umur, kesukaan, pekerjaan, sifat/gambaran fisik, penggunaan pakaian, dan aksesoris, yang bersumber pada buku *Kira-kira Nihongo bab 4, Sakura bab 14, dan Minna no Nihong 1 pelajaran 4*. Materi audio berisi perkenalan empat karakter diantaranya Yoshida Haruka, Yoshida Iyoko, Yoshida Arata, dan Ayami. Hal yang diperkenalkan diantaranya nama, umur, jumlah anggota keluarga, pekerjaan, dan kesukaan. Masing-masing audio berdurasi 30 detik.



Pada gambar di atas kedalamannya terlihat pada bagian jendela yang lebih menjorok ke dalam, sementara tokoh-tokohnya lebih menonjol.

b. Layouting karakter, background dan foreground

Pada tahap ini dilakukan desain karakter, *background* maupun *foreground* yang sesuai dengan tema *Kazoku*. *Layouting* menggunakan *software corel draw*, kemudian untuk sketsa dibuat menggunakan *pen tablet*. Pada tahap ini pula peneliti menentukan konstruksi yang akan dibuat, diantaranya: rumah, pohon, ruang tamu, kamar tidur, serta masing-masing karakter yang terdapat di dalam media *Tanoshii Zasshi (pop-up book bersuara)*.

c. Pembuatan dummy pop-up (penentuan konstruksi)

Proses pembuatan *dummy* merupakan realisasi dari konstruksi yang telah ditentukan. *Dummy* dibuat untuk mengetahui hasil konstruksi sebelum dibuat menjadi produk sebenarnya, juga untuk mengetahui kekokohan bentuk *pop-up* nantinya.

c) pull-tabs

pull-tabs merupakan sebuah tab kertas geser atau bentuk yang ditarik dan didorong untuk memperlihatkan gerakan gambaran baru (Pramesti, 2015:24).



pada bagian ini ketika kertas ditarik maka kosakata yang lain akan terlihat.

a) Transformation

Transformation yaitu bentuk tampilan yang terdiri dari potongan-potongan *pop-up* yang disusun secara vertikal. ketika halaman dibuka maka gambar akan bertransformasi (Pramesti, 2015:24). Berikut gambar *pop-up* pada media yang menggunakan konstruksi *transformation*:



gambar di atas disusun secara vertikal, ketika halaman *pop-up* dibuka, maka gambar-gambar tersebut akan berdiri layaknya sedang bertransformasi.

b) Peepshow

Peepshow merupakan tampilan yang tersusun dari serangkaian tumpukan kertas yang disusun bertumpuk menjadi satu sehingga menciptakan ilusi kedalaman dan perspektif (Pramesti, 2015:24).

d) Carousel

Carousel adalah teknik yang didukung dengan tali, pita atau kancing yang apabila dibuka dan dilipat kembali berbentuk benda yang kompleks (Pramesti, 2015:24).

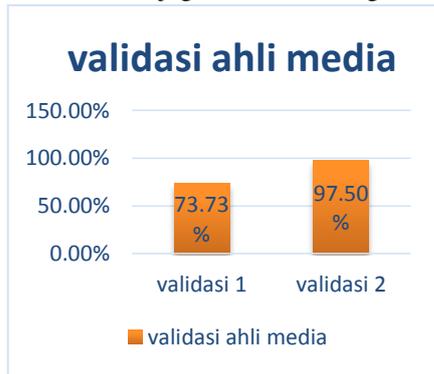


pada bagian ini ketika tali pita dibuka kemudian kertas dijabarkan, maka akan terlihat kosa kata angka 1 sampai dengan 10.

d. Colouring

peneliti memilih warna-warna cerah dan bertemakan musim semi. Warna yang digunakan

antara lain : biru, kuning, merah muda, hijau, dan coklat. Warna juga disesuaikan agar huruf dapat



terlihat dengan jelas dan mudah untuk dibaca.

4) Validasi Desain

a. Hasil validasi ahli media

a) keakuratan tulisan

Hal yang perlu diperbaiki dari validasi ke-1 yaitu jenis *font*/huruf diganti dengan huruf tanpa kait. Selanjutnya setelah dilakukan revisi maka skor yang diperoleh adalah 100% untuk bentuk huruf jelas dan terbaca, seta 80% untuk keakuratan tata letak tulisan. Jika diakumulasikan dan dirata-rata maka, skor yang diperoleh adalah 90% yang berarti keakuratan tulisan sangat kuat

b) keakuratan warna

Yang perlu direvisi pada sub komponen ini adalah beberapa bagian warna yang masih harus diperbaiki lagi. Jika diakumulasikan dan dirata-rata maka skor yang diperoleh pada validasi ke-1 adalah 66,67% yang berarti keakuratan warna kuat. Sementara hasil yang diperoleh untuk validasi ke-2 adalah 93,33% yang berarti sangat kuat.

c) keakuratan penggunaan kertas

Hal yang perlu diperbaiki adalah jenis kertas yang digunakan masih belum sesuai dengan karakteristik buku sehingga harus diganti. Jika diakumulasikan dan dirata-rata maka validasi pertama memperoleh 70% yang berarti kuat, sedangkan pada validasi kedua 100% yang berarti sangat kuat.

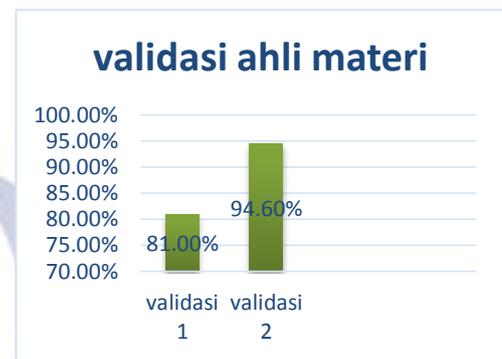
d) keakuratan bentuk pop-up

Hal yang masih harus direvisi pada validasi ke-1 adalah kekokohan pop-up. Jika diakumulasikan dan dirata-rata skor yang diperoleh pada validasi ke-1 adalah 80% yang berarti kuat, sedangkan pada validasi ke-2 adalah 100% yang berarti sangat kuat.

b. Hasil validasi ahli materi

Pada hasil validasi materi ke-1 sebagian besar penilaian sudah baik, persentase nilai yang diperoleh adalah 81% dengan kriteria kelayakan kuat. Pada validasi kedua skor yang diperoleh adalah 94,6% yang berarti sangat kuat.

Diagram peningkatan hasil validasi oleh ahli materi



Sementara untuk kelayakan materi dari hasil angket validasi adalah layak digunakan dengan sedikit revisi. Revisi yang perlu dilakukan terletak pada audio yang dirasa volumenya masih terlalu pelan. Selain itu, validator juga menyarankan untuk menambahkan daftar huruf kana yang terdapat pada media *Tanoshii Zasshi (pop-up book bersuara)* agar dapat semakin memudahkan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang.

Beberapa hal yang perlu direvisi pada validasi kesatu adalah kesesuaian halaman pada daftar isi dengan halaman yang dituju dan volume audio yang dirasa masih terlalu pelan.

Hal yang masih perlu diperbaiki setelah validasi kedua adalah kemasan dan penjiilidan. Pada bagian kemasan dan penjiilidan hal yang harus diperbaiki yaitu kerapian dalam penggunaan lem serta merubah desain kemasan agar sama dengan desain cover buku. Akan tetapi media sudah sangat layak untuk digunakan uji coba di sekolah.

5) Revisi Desain

Revisi yang paling banyak dilakukan yaitu pada bagian cover, pada desain cover yang pertama belum cukup menggambarkan tentang Jepang dan komposisi warna serta gambar kurang menarik. Setelah dilakukan revisi desain diberikan penambahan karakter keluarga yang lain, sehingga menjadi satu keluarga yang utuh. Selain itu ditambahkan pula gambar peta Jepang serta bunga sakura. Bunga sakura dimaksudkan untuk

memberikan kesan musim semi di Jepang. Untuk warna juga sebagian besar direvisi, mulai dari langit, gunung, maupun bunga. Sehingga cover terlihat lebih hidup dan menarik.

6) Uji Coba Produk

a. Uji Validitas dan Reliabilitas Butir Soal

Proses uji coba dilaksanakan pada 26 September 2018 pukul 10.00-11.30 WIB. Sebelumnya kelas dimulai oleh guru mata pelajaran bahasa Jepang yakni Ari Sensei untuk memberikan pengantar singkat pada siswa. Baru untuk selanjutnya diteruskan oleh peneliti. Peneliti meminta siswa untuk mengerjakan soal sebanyak 54 butir dengan tema *Kazoku*. Selama proses mengerjakan soal tes, 10 siswa diminta untuk menggunakan media *Tanoshii Zasshi* secara bergantian. Waktu untuk mengerjakan soal selama 60 menit.

Kemudian hasilnya diuji menggunakan perhitungan validitas dan reliabilitas dengan bantuan *software SPSS 25 for windows*. Hasil dari uji tersebut adalah pada soal pilihan ganda 9 butir soal valid dan 12 butir soal tidak valid, pada soal kosa kata keluarga 9 butir soal valid dan 7 butir soal tidak valid, pada soal bacaan 11 item valid dan 6 item tidak valid. Sementara untuk hasil uji reliabilitas, 54 soal dinyatakan reliabel. Sebanyak 25 butir soal yang tidak valid tidak digunakan dalam soal *pre-test* maupun *post-test*. Sehingga hanya soal-soal valid yang digunakan.

b. Hasil angket respon siswa kelas terbatas

uji coba terbatas dengan responden sebanyak 10 orang siswa. Berdasarkan hasil pengolahan data angket respon siswa di atas dapat dirincikan hal-hal sebagai berikut:

a) Fisik Media Pembelajaran *Tanoshii Zasshi*

Berdasarkan hasil analisis angket yang diisi oleh 10 respon yakni kelas XI MIPA4 diketahui bahwa, media pembelajaran *Tanoshii Zasshi* 94% mudah digunakan, 92% gambar dan huruf yang digunakan jelas dan terbaca, 98% menyatakan bentuk pop-up menarik, dan 98% warna yang digunakan juga menarik.

b) Isi Materi Media Pembelajaran *Tanoshii Zasshi*

Mengenai isi materi media pembelajaran *Tanoshii Zasshi* 86% menyatakan bahwa media pembelajaran *Tanoshii Zasshi* membuat siswa lebih memahami materi tentang *Kazoku*. 86% menyatakan materi *Kazoku* dapat tersampaikan dengan jelas. 44% audio/suara terdengar jelas. Mengenai cerita yang terdapat dalam media 82% dinyatakan mudah dipahami. Sementara untuk pola kalimat yang terdapat

dalam media 80% menyatakan mudah memahami.

c) Kebermanfaatan Media Pembelajaran *Tanoshii Zasshi*

Penggunaan media pembelajaran pop-up book sebagai pengalaman baru dinyatakan sebanyak 88%. 82% menyatakan media pembelajaran *Tanoshii Zasshi* membuat lebih termotivasi belajar bahasa Jepang. 90% menyatakan penggunaan media pembelajaran *Tanoshii Zasshi* membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. 84% menyatakan bahwa media *Tanoshii Zasshi* bermanfaat dalam pembelajaran membaca tema *Kazoku*.

Selain itu 78% menyatakan bahwa dapat belajar mandiri menggunakan media *Tanoshii Zasshi*. serta dengan adanya audio dalam media pembelajaran *Tanoshii Zasshi* 80% menyatakan bahwa memudahkan dalam mengucapkan kata-kata bahasa Jepang.

7) Revisi Produk

Beberapa hal yang harus diperbaiki, yakni audio yang kurang jelas, serta pembuangan butir soal yang tidak valid. untuk audio diberikan tambahan sterofom sebagai penyangga agar lebih mudah dalam penggunaan media. Selain itu untuk box dari media juga dibuat ulang menyesuaikan dengan cover pada media serta menggunakan bahan yang lebih kokoh agar tidak mudah rusak.

8) Uji Coba Pemakaian

Uji coba Pemakaian produk atau media dilakukan di kelas XI MIPA 2 SMAN 1 Krembung Sidoarjo. Hal yang dilakukan pada saat uji coba pemakaian yaitu :

a. pretest dan post-test

Berdasarkan hasil pretest dan post-test diketahui bahwa sebagian besar siswa mengalami peningkatan nilai hasil belajar dengan menggunakan media pembelajaran *Tanoshii Zasshi (pop-up book bersuara)*, dari nilai rata-rata pretest sebesar 76, pada *pos-test* hasilnya meningkat menjadi 86,83. Selain itu jumlah siswa yang tidak tuntas pada saat *pre-test* sebanyak 17 orang, berkurang menjadi 6 orang pada saat *pos-test*.

Dari hasil analisis data uji cobapemakaian media, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel Analisis Hasil Perhitungan Nilai Uji Coba Pemakaian Media

Deskripsi	Nilai
Mean devisiasi (<i>Md</i>)	12,17

Kuadrat deviasi ($\sum x^2 d$)	2284,17
t-signifikansi (t)	7,51
t-tabel	2,04

Selanjutnya dilakukan perhitungan t-signifikansi (t) dengan menggunakan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5%. Diketahui bahwa nilai t yakni $7,51 > t(5\%, d.f.=29) 2,04$, maka dapat disimpulkan bahwa adanya perbedaan hasil nilai pretest dan post-test pada tahap uji coba pemakaian media pembelajaran *Tanoshii Zasshi* (pop-up book bersuara). Sehingga media pembelajaran *Tanoshii Zasshi* (pop-up book bersuara) dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran bahasa Jepang tema *Kazoku*) serta efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca bahasa Jepang tema *Kazoku*.

b. Angket Respon Siswa

uji coba pemakaian dilakukan di kelas XI MIPA 2 dengan responden sebanyak 30 siswa. Dari hasil perhitungan angket respon siswa terhadap pengembangan media *Tanoshii Zasshi (Pop-Up Book* Bersuara) diperoleh nilai persentase sebesar 85% dengan kriteria kelayakan sangat kuat. Selain itu siswa juga memberikan kritik dan sarannya terhadap media *Tanoshii Zasshi*. Dari segi fisik media rata-rata skor yang diperoleh yaitu 94,5%. Menurut siswa bentuk *pop-up* serta warna yang digunakan menarik, dan juga media mudah untuk digunakan. Dari segi isi media rata-rata skor yang diperoleh sebesar 80,12 %. Skor terendah terdapat pada bagian audio yakni sebesar 67,3%. Audio dirasa kurang terdengar dengan jelas jika digunakan di kelas besar. Sementara untuk pemahaman mengenai pola kalimat dan cerita pada media, siswa dapat memahami dengan baik. Selain itu dari segi kebermanfaatan media rata-rata skor yang diperoleh sebesar 82,6%. Menggunakan media *Tanoshii Zasshi* dalam pembelajaran bahasa Jepang merupakan pengalaman baru bagi siswa, media ini juga membuat siswa menjadi lebih senang mempelajari bahasa Jepang, serta bermanfaat untuk pembelajaran membaca tema *Kazoku*.

PENUTUP

Simpulan

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

1. Media yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran *Tanoshii Zasshi* (pop-up book bersuara) berukuran A3 (29,7 cm x 42 cm), terdiri dari 20 halaman, menggunakan kertas art paper 210 gr untuk konstruksi pop-up dan art paper 150gr untuk halaman teks, di dalamnya terdapat empat buar recordable sound yang masing-masing berdurasi 30 detik. Materi yang digunakan adalah materi pelajaran bahasa Jepang kelas X KD 3.4 tentang *Kazoku*. Bersumber pada buku nihongo kira-kira bab 4, sakura bab 14, dan Minna no Nihongo pelajaran 4. Materi dijabarkan dalam bentuk kosa kata, cerita, audio, dan contoh pola kalimat.
2. Dari hasil validasi desain oleh ahli media, media dinyatakan layak digunakan tanpa revisi dengan nilai persentase 97,5% kriteria kelayakan sangat kuat. Sedangkan Pada hasil validasi materi diperoleh skor persentase sebesar 94,6% yang berarti memiliki kriteria kelayakan sangat kuat. Sementara untuk kelayakan materi dari hasil angket validasi adalah layak digunakan dengan sedikit revisi. Pada hasil uji coba pemakaian media menunjukkan bahwa nilai t yakni $7,51 > t(5\%, d.f.=29) 2,04$, terlihat adanya perbedaan nilai kearah yang positif, sehingga media pembelajaran *Tanoshii Zasshi (pop-up book* bersuara) efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca bahasa Jepang tema *Kazoku*.
3. Berdasarkan hasil perhitungan angket respon siswa pada uji coba pemakaian yang dilakukan di kelas XI MIPA 2 dengan responden sebanyak 30 siswa diperoleh nilai persentase sebesar 85% dengan kriteria kelayakan sangat kuat. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media mendapatkan respon yang positif.

Saran

Penelitian pengembangan media pembelajaran *Tanoshii Zasshi* tentunya masih belum sempurna dan masih membutuhkan banyak perbaikan. Berikut saran peneliti untuk pembaca, penelitian lanjutan maupun guru bahasa Jepang:

- 1) Selain untuk membaca, media *Tanoshii Zasshi* juga bisa digunakan untuk pembelajaran mendengar ataupun menulis, sehingga diharapkan ada penelitian lanjutan dengan menggunakan materi bahasa Jepang lain yang lebih beragam.
- 2) Salah satu kekurangan dalam media ini adalah audio yang kurang terdengar dan kurang praktis.

Diharapkan pada penelitian selanjutnya dapat menggunakan audio yang lebih praktis dengan menambahkan tombol volume untuk memudahkan audio terdengar jelas.

- 3) Media pembelajaran *Tanoshii Zasshi* (pop-up book bersuara) kurang memungkinkan digunakan di kelas besar karena ukurannya hanya selebar kertas A3 saat dibuka, untuk itu lebih baik digunakan dalam kelompok kecil ataupun secara individu agar dapat digunakan dengan maksimal.

Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Arsyad, A. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Dijjar, Canggih Devi. 2015. *Pengembangan Media Pop-up Book dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Cerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas 1 Sekolah Dasar Brawijaya Smart School Malang*. Skripsi. Malang: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
- Kustiawan, Usep. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini*. Malang: Gunung Samudra
- Mustikasari. 2015. *Pengembangan Media Buku Pop-up Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman bahasa Jerman Siswa Kelas X SMAN 2 Sidoarjo*. Skripsi. Surabaya: Fakultas Bahasa dan Seni. Universitas Negeri Surabaya.
- Pramesti, Jatu. 2016. *Pengembangan Media Pop-up Book Tema peristiwa untuk Kelas III SD Negeri Pakem*. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta
- Riduwan. 2007. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Riduwan dan Sunarto. 2012. *Pengantar Statistika untuk Penelitian Pendidikan, Sosial, Ekonomi, dan Bisnis*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. 2009. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyantoro, Burhan. 1987. *Penilaian dalam Pengajaran Bahasa dan Sastra*. Yogyakarta: BPFE
- Suleiman, Amir Hamzah. 1998. *Media Audio-visual untuk Pengajaran, Penerangan dan Penyuluhan*. Jakarta: PT Gramedia
- Tarigan, Henry Guntur. 1990. *Membaca Sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: offset Angkasa
- Tarigan, Henry Guntur. 2008. *Menyimak sebagai suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya: Kementrian