

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN HOT (*HANGING ON A TREE*) UNTUK
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG DALAM TEMA *WATASHI NO KAZOKU*
UNTUK SISWA KELAS X IBB SMAN 3 SURABAYA**

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN HOT (*HANGING ON A TREE*) UNTUK PENGUASAAN
KOSAKATA BAHASA JEPANG DALAM TEMA *WATASHI NO KAZOKU* UNTUK SISWA KELAS X IBB
SMAN 3 SURABAYA**

Iris Indira Murti

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

Rusmiyati, S.Pd., M.Pd.

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

Abstrak

Penelitian ini mengkaji tentang pengembangan media permainan HOT (*Hanging On a Tree*) untuk penguasaan kosakata bahasa Jepang dalam tema *Watashi No Kazoku* untuk Siswa Kelas X IBB SMAN 3 Surabaya. Berdasarkan hasil wawancara tanggal 5 Mei 2019, diketahui siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami kosakata anggota keluarga dalam anggota keluarga. Oleh karena itu penggunaan media permainan HOT (*Hanging On a Tree*) untuk mengatasi kesulitan siswa dalam memahami kosakata anggota keluarga. media permainan HOT (*Hanging On a Tree*) adalah permainan yang diangkat dari bagan keluarga dengan tujuan untuk siswa lebih memahami kosakata anggota keluarga dan hitungan dalam anggota keluarga. Cara bermain media permainan HOT (*Hanging On a Tree*) yaitu setiap kelompok menempelkan kartu karakter pada Banner sesuai dengan petunjuk kartu permainan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media permainan HOT (*Hanging On a Tree*) dan mengetahui respon siswa terhadap media permainan HOT (*Hanging On a Tree*) .

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan R&D (Research & Development) milik Borg & Gall. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X IBB MIPA Negeri 3 Surabaya pada tahap uji coba produk,dan siswa X IBB SMA Negeri 3 Surabaya pada tahap uji coba pemakaian.

Berdasarkan sumber data yang diperoleh dari angket validasi media permainan HOT (*Hanging On a Tree*) memperoleh prosentase nilai 83,07% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil validasi materi media permainan HOT (*Hanging On a Tree*) memperoleh prosentase nilai 94,28% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan perolehan Prosentase validasi media oleh ahli media dan validasi media oleh ahli materi pengembangan media permainan HOT (*Hanging On a Tree*) layak digunakan dengan kriteria sangat baik untuk penguasaan kemampuan berbahasa Jepang dalam tema *Watashi No Kazoku* untuk Siswa Kelas X IBB SMAN 3 Surabaya. Berdasarkan sumber data dari 27 responden yang mengisi angket respon siswa terhadap media permainan HOT (*Hanging On a Tree*) memperoleh prosentase nilai 89,20% dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan hasil angket respon siswa dapat disimpulkan media permainan HOT (*Hanging On a Tree*) mendapat respon baik dari siswa.

Abstract

This study examines the development of HOT (*Hanging On a Tree*) game media for mastering Japanese vocabulary in the *Watashi No Kazoku* for Class X Students of IBB SMAN 3 Surabaya. Based on the results of the interview on 5 May 2019, it is known that students are still experiencing difficulties in understanding the vocabulary of family members in family members. Therefore the use of HOT (Hanging On a Tree) game media to overcome students' difficulties in understanding the vocabulary of family members. HOT game media (Hanging On a Tree) is a game that is lifted from the family chart with the aim for students to better understand the vocabulary of family members and counts in family members. How to play HOT (Hanging On a Tree) game media, that is, each group attaches a character card to the Banner according to the game card's instructions. This study aims to determine the feasibility of HOT (Hanging On a Tree) game media and determine students' responses to HOT (Hanging On a Tree) game media.

This research uses Borg & Gall's R&D (Research & Development) research and development method. The subjects of this study were students of class X IBB MIPA Negeri 3 Surabaya at the product trial stage, and students X IBB SMA Negeri 3 Surabaya at the trial use phase.

Based on the data source obtained from the validation questionnaire HOT (Hanging On a Tree) media obtained a percentage of values of 83.07% with very good criteria. Based on the results of the validation of HOT game media

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN HOT (*HANGING ON A TREE*) UNTUK
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG DALAM TEMA *WATASHI NO KAZOKU*
UNTUK SISWA KELAS X IBB SMAN 3 SURABAYA**

material (Hanging On a Tree) obtained a percentage of values of 94.28% with very good criteria. Basing the acquisition of percentage of media validation by media experts and media validation by experts on the development of HOT (Hanging On a Tree) game media is suitable for use with very good criteria for mastering Japanese language skills in the theme of Watashi No Kazoku for Class X Students of IBB SMAN 3 Surabaya. Based on data sources from 27 respondents who filled out the questionnaire students' responses to HOT (Hanging On a Tree) media obtained a percentage of values of 89.20% with very good criteria. Based on the results of student questionnaire responses, it can be concluded that the game media HOT (Hanging On a Tree) got a good response from students.

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN HOT (*HANGING ON A TREE*) UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG DALAM TEMA *WATASHI NO KAZOKU* UNTUK SISWA KELAS X IBB SMAN 3 SURABAYA

Mempelajari Bahasa terdapat 4 komponen keterampilan. Diantaranya adalah mendengar, berbicara, membaca dan menulis setiap aspek tersebut saling berhubungan erat dengan aspek lainnya. setiap aspek tersebut erat hubungannya dengan proses berfikir yang menjadi dasar dalam berbahasa (Tarigan 1986:1). Bahasa menjadi peranan penting di ranah pendidikan, dan di dalam ranah pendidikan sangat sering ditemukan berbagai macam masalah termasuk mengenai prestasi belajar siswa sering diindikasikan dengan permasalahan belajar dalam memahami materi pembelajaran. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar peserta didik yang kurang efektif, bahkan peserta didik sendiri tidak merasa termotivasi di dalam mengikuti pembelajaran di kelas. dalam kasus ini keberadaan guru sangat penting untuk memilih cara pembelajaran yang tepat serta efektif bagi peserta didik. Untuk itu guru membutuhkan suatu media pembelajaran.

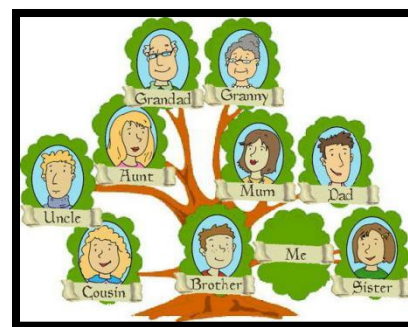
Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting untuk meningkatkan keefektifan kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara benar akan memberikan pengaruh pada hasil pembelajaran yang lebih baik. media dapat digunakan untuk mengembangkan kemampuan siswa sehingga materi pembelajaran mudah dipahami oleh siswa. media pembelajaran juga menjadi pendukung untuk kelancaran proses pembelajaran, meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, dan dengan itu tujuan pembelajaran akan sangat terbantu dalam pencapaiannya. Didukung oleh pendapat Oemar Hamalik (dalam Arsyad,2009:15-16) Dengan digunakannya media pembelajaran dalam pengajaran dapat memberi motivasi dan rangsangan ketika kegiatan belajar, dan menstimulasi pengaruh – psikologis terhadap siswa. penggunaan media pembelajaran pada tahap penyesuaian pembelajaran akan lebih mudah serta efektif untuk proses pembelajaran.

Menurut pengalaman peneliti ketika menempuh SMA, terutama pada saat pembelajaran bahasa Jepang. guru menggunakan media permainan Papan Busur untuk mempelajari tema kegiatan sehari – hari (*Mainichi no Seikatsu*), hal tersebut sangat mempermudah dalam proses pembelajaran terutama dalam penguasaan kosakata, daripada hanya berpatokan dengan textbook yang cukup monoton serta membosankan. Hal tersebut menginspirasi peneliti untuk dikembangkannya suatu media yang dapat meningkatkan pemahaman kemampuan bahasa Jepang melalui media, sebab sangat diperlukan melakukan pengembangan media pengajaran yang berdasarkan dari kemampuan siswa. Maka diharapkan kualitas pendidikan dapat

diperbaiki serta dikembangkan lebih baik oleh para guru, agar penggunaan media pembelajaran dapat merubah beberapa fungsi instruksional oleh pendidik (Sulaeman, 1988:24-25). Peneliti menyadari bahwa sangat penting untuk menguasai kosakata dalam pembelajaran bahasa, menurut Haris dalam Nurgiyantoro (1995:209) Penguasaan kosakata adalah kegiatan menguasai atau kemampuan memahami dan menggunakan kata-kata yang terdapat dalam suatu bahasa, baik bahasa lisan, maupun tulisan. Penguasaan kosakata sangat diperlukan karena semakin banyak kosakata yang dimiliki seseorang, semakin mudah pula ia menyampaikan dan menerima informasi, bahkan kosakata dapat dipakai sebagai ukuran kepandaian seseorang. Untuk itu dilakukanlah pengembangan media Media HOT (*Hanging On a Tree*) Untuk Penguasaan Kosakata Bahasa Jepang Dalam Tema *Watashi no Kazoku* Siswa Kelas X IBB SMAN 3 Surabaya. Peneliti memilih kelas X IBB sebagai objek penelitian dikarenakan kelas IBB adalah kelas khusus yang mempelajari bahasa di SMA Negeri 3 Surabaya.

lalu peneliti memilih kelas X Kimia SMA negeri 3 Surabaya, sebagai objek uji coba karena berdasarkan hasil rekap nilai mata pelajaran bahasa Jepang kelas X IBB dan kelas X Kimia memiliki kemampuan yang setara dibandingkan dengan kelas X yang lain. Peneliti membuat media HOT terinspirasi dari media “Pohon Keluarga” dalam pembelajaran bahasa Inggris tema “My Family” yang menggunakan bagan berbentuk pohon atau disebut dengan “Family Tree”.

Family Tree sebelum dikembangkan menjadi Media permainan HOT



Sumber : www.teacherspayteachers.com

Kemudian peneliti mengembangkannya menjadi sebuah model media permainan yang diciptakan oleh peneliti berupa banner yang memiliki tipe bahan dasar Flexi China berukuran sekitar 100 cm x 60 cm. Perbedaan media bagan “ Family Tree” dengan media permainan HOT adalah bagan “Family Tree” bersifat pasif, yakni hanya berfungsi untuk menjelaskan cara menyebutkan anggota keluarga dalam bahasa Inggris, sedangkan media

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN HOT (*HANGING ON A TREE*) UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG DALAM TEMA *WATASHI NO KAZOKU* UNTUK SISWA KELAS X IBB SMAN 3 SURABAYA

permainan HOT bersifat aktif, yakni tidak hanya menjelaskan anggota sebuah keluarga tetapi juga dapat digunakan sebagai permainan yang dapat merangsang daya imajinasi siswa untuk lebih memahami konteks keluarga dalam bahasa Jepang.

Pengembangan media HOT termasuk ke dalam kategori Model Konseptual, di mana model Konseptual bersifat sistematis yang memberikan bagian-bagian produk yang dikembangkan serta keterikatan antar bagian. Untuk itu media HOT diharapkan menjadi solusi serta memudahkan pembelajaran khususnya dalam tema “Watashi no Kazoku” yang tidak hanya mempelajari kosakata melainkan melatih siswa dalam memahami jumlah anggota keluarga nya serta pola kalimat dalam bahasa Jepang .

Rumusan masalah

Berdasarkan penjelasan latar belakang di atas, maka dalam penelitian ini terdapat rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kelayakan media pada pengembangan media HOT (*Hanging On a Tree*) untuk penguasaan kemampuan berbahasa Jepang Siswa Kelas X IBB SMAN 3 Surabaya?
2. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media HOT (*Hanging On a Tree*) Untuk Penguasaan Kemampuan Berbahasa Jepang Siswa Kelas X IBB SMAN 3 Surabaya?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka dalam penelitian ini terdapat tujuan penelitian sebagai berikut :

1. Mendeskripsikan kelayakan media pada pengembangan media HOT (*Hanging On a Tree*) untuk penguasaan kemampuan berbahasa Jepang siswa kelas X IBB SMAN 3 Surabaya.
2. Mendeskripsikan respon siswa terhadap pengembangan media HOT (*Hanging On a Tree*) untuk penguasaan kemampuan berbahasa Jepang siswa kelas X IBB SMAN 3 Surabaya.

Manfaat Penelitian

a. Bagi Pengajar

Hasil penelitan ini diharapkan mampu menjadi salah satu alternatif media pembelajaran yang dapat digunakan oleh pengajar dalam pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang khususnya dalam tema Watashi No Kazoku.

Spesifikasi Produk

Media permainan HOT adalah media permainan yang diciptakan oleh peneliti berupa banner yang memiliki tipe bahan dasar Flexi Korea berukuran sekitar 100 cm x 60 cm kemudian dibagian depan terdapat gambar pohon. Di sisi depan banner terdapat 15 titik perekat Velcro untuk merekatkan kartu karakter pada sisi depan banner

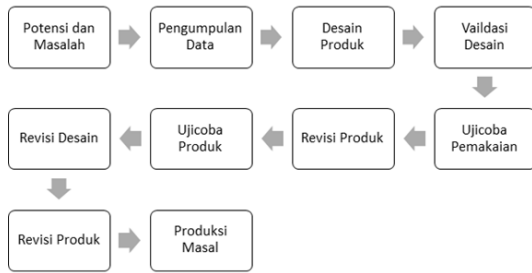
Komponen permainan HOT terdiri dari :

- 1) Gambar pohon yang terbuat dari banner berukuran 60 cm x 100 cm
- 2) Kartu karakter yang berbentuk lingkaran berdiameter 9 cm sebanyak 26 kartu karakter terdiri dari 1 kakek, 1 nenek, 1 ayah, 1 ibu, 2 kartu karakter utama / main character, 5 kakak laki laki, 5 kakak perempuan, adik laki-laki dan 5 adik perempuan.
- 3) 10 lembar kartu permainan berukuran 6,3cm x 13cm dan dalam kartu tersebut menjelaskan pola kalimat yang menjelaskan anggota keluarga yang berbeda – beda pada setiap kartu. Kartu permainan terdiri dari 2 jenis yakni menjelaskan anggota keluarga sendiri dan orang lain.

penelitian pengembangan ini menggunakan teori penelitian pengembangan (*Research & Development/ R&D*) oleh Sugiyono. Penelitian pengembangan sendiri adalah kegiatan yang diawali dari pengumpulan, pengolahan, analisis dan penyajian hasil data yang di olah secara sistematis yang disertai dengan pengembangan sebuah produk sebagai alternatif bertujuan untuk memecahkan persoalan yang ada. Penelitian pengembangan ini dihasilkan untuk produk tertentu serta diuji keefektifan produk tersebut (Sugiyono 2016: 297). Terciptanya media pembelajaran melalui beberapa tahapan dimulai pada tahap menyusun rancangan media sebelum media dikembangkan. Menyusun rancangan media dilakukan agar media yang dikembangkan akurat sesuai karakteristik siswa (Mustafiqon, 2012:162). Pada penelitian pengembangan ini menggunakan model penelitian pengembangan (*Research & Development/ R&D*) oleh Sugiyono yaitu sebagai berikut :

Langkah-langkah penelitian pengembangan
(*Research & Development/R&D*) Oleh Sugiyono
(2016:296-311)

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN HOT (*HANGING ON A TREE*) UNTUK
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG DALAM TEMA *WATASHI NO KAZOKU*
UNTUK SISWA KELAS X IBB SMAN 3 SURABAYA**



Penelitian media permainan HOT berhenti pada nomor 9 yakni revisi produk akhir, dan tidak dilanjutkan ke tahap produksi massal karena keterbatasan biaya.

2.3 Media Pembelajaran

Pemahaman media pembelajaran dapat ditinjau dari dua macam aspek, yakni pengertian bahasa dan pengertian terminologi. Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti “perantara” atau “pengantar” (Musfiqon, 2012:26). Medoe adalah pengantar pesan dari pengirim dan penerima pesan (Sadiman,2010:6).

Proses pembelajaran bisa juga disebut dengan proses komunikasi yang berlangsung dalam suatu sistem. Maka dari itu keberadaan media pembelajaran sebagai pengirim pesan kepada siswa dalam proses belajar mengajar sangat diperlukan dan media dalam konteks pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu sistem pembelajaran.

Media permainan HOT merupakan jenis media pembelajaran berbasis permainan atau disebut dengan media permainan. Menurut Sadiman (2006) sebagai media pembelajaran, keunggulan dari permainan adalah hal yang menarik dan menyenangkan. Sehingga siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran. Permainan dapat memberikan umpan balik langsung. Media permainan HOT termasuk dalam permainan jenis 2 Dimensi. Menurut Levie dan Lentz (1975: 9) mempelajari sesuatu melalui stimulus gambar dan kata atau visual dapat meningkatkan hasil belajar seperti mengenali, mengingat kembali dan menghubungkan kata dan konsep. Salah satunya seperti media 2 dimensi permainan HOT.

Media 2 dimensi merupakan alat peraga yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar yang berada pada satu bidang datar. Media pembelajaran 2 Dimensi terdiri dari grafis, media berbentuk papan, dan Media cetak yang penampilan isinya tergolong dua dimensi. jenis Media pada penelitian Media Permainan HOT adalah Media Grafis.

Media grafis merupakan suatu penyajian secara Visual yang menggunakan titik, garis, gambar, tulisan, atau simbol visual dengan maksud untuk

menggambarkan, dan merangkum suatu ide data atau kejadian. Fungsi umum media grafis adalah untuk meneruskan pesan dari sumber menuju ke penerima pesan. Sedangkan fungsi khususnya adalah untuk menarik perhatian, memperjelas ide, mengilustrasikan fakta yang mungkin mudah terlupakan atau terabaikan jika tidak digrafiskan.

Media permainan HOT (*Hanging on a tree*)

Media permainan HOT ter-inspirasi dari media Pohon Keluarga dalam pembelajaran bahasa Inggris bertema “*My Family*” yang menggunakan bagan bergambar pohon atau disebut dengan “*Family Tree*”. Kemudian peneliti melakukan pengembangan “*Family Tree*” kedalam bentuk permainan menjadi HOT. Jika dilihat dari segi desain, “*Family Tree*” hanya sebuah bagan yang menjelaskan susunan anggota keluarga dalam pembelajaran bahasa Inggris. Sedangkan media permainan HOT adalah bagan susunan anggota keluarga dalam bahasa Jepang yang dimodifikasi menjadi sebuah permainan 2 dimensi.

Gambar 2.1

Rancangan Media HOT setelah dikembangkan



Sumber : Dokumen pribadi

Media permainan HOT ialah media permainan yang diciptakan oleh peneliti berupa *banner* yang memiliki tipe bahan dasar *Flexi China* berukuran sekitar 100 cm x 60 cm kemudian di bagian depan terdapat gambar pohon.

Cara bermain :

- 1) Satu kelompok terdiri dari 4 hingga 5 peserta.

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN HOT (*HANGING ON A TREE*) UNTUK
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG DALAM TEMA *WATASHI NO KAZOKU*
UNTUK SISWA KELAS X IBB SMAN 3 SURABAYA**

- 2) Setiap kelompok saling bekerja sama untuk menyusun kartu karakter keluarga sesuai dengan kartu permainan yang didapat dengan menempelkan kartu karakter ke *banner* pohon .
- 3) Jika sudah disusun , kelompok membuat susunan kalimat sesuai dengan kartu permainan yang didapat. Kelompok yang mampu menyelesaikan lebih cepat maka dia lah pemenangnya.

Dalam satu kelompok siswa harus membagi tugasnya masing-masing. Diantaranya : membaca kartu permainan, menempelkan dan menyusun kartu karakter ke *banner* pohon, dan membuat susunan kalimat sesuai susunan keluarga pada *banner* tanpa membaca kartu permainan. Dengan begitu seluruh anggota dalam kelompok berperan aktif dalam proses bermain.

Pembelajaran Bahasa Jepang dalam tema *Watashi No Kazoku*

Mempelajari bahasa asing terutama bahasa Jepang tentunya bukan hal yang mudah, seperti cara menulis dalam bahasa Jepang yang biasa disebut dengan huruf *hiragana* atau *katakana* bahkan huruf *kanji*. Sama hal nya pada tema anggota keluarga / *kazoku*. Di dalam tema keluarga ini terdapat *general* konsep tentang keluarga dalam masyarakat bahasa Jepang . dalam konsep umum yang dimaksud dengan *kazoku* adalah hubungan keluarga yang terdiri dari ayah , ibu , anak kemudian diperluas dengan hubungan persaudaraan berdasarkan struktur masyarakat dan struktur keluarga yang berbeda pada masing – masing masyarakat budaya. Adapun materi anggota keluarga yang diajarkan di SMA Negeri 3 sesuai dengan buku *Nihongo Sakura* jilid 1 tema 4 oleh *The Japan Foundation* meliputi :

Cara Menghitung Jumlah Orang

1	<i>Hitori</i>	6	<i>Roku-nin</i>
2	<i>Futari</i>	7	<i>Sichi-nin</i>
3	<i>San-nin</i>	8	<i>Hachi-nin</i>
4	<i>Yo-nin</i>	9	<i>Kyuu-nin</i>
5	<i>Go-nin</i>	10	<i>Juu-nin</i>
(?)	<i>Nan-nin</i>		

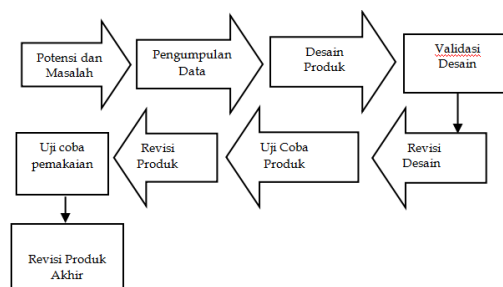
- 2) Menyebut anggota keluarga orang lain : *ojiisan, obaasan, otousan, okaasan, oniisan, oneesan, otoutosan, imoutosan*
- 3) Pola kalimat
 - a. Menyebut anggota keluarga :
KB (jumlah orang) *kazoku / kyoudai desu.*
 - b. Menyebut saudara kandung :
KB (saudara kandung) *ga* KB (Jumlah orang) *imasu*
 - c. Menyebut saudara kandung orang lain :
KB (orang) *wa* KB (saudara orang lain) *ga* KB (jumlah orang) *imasu.*

METODE

Jenis penelitian untuk mengembangkan media HOT adalah R&D (*Research and Development*). Penelitian pengembangan merupakan metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2011;287). Agar dapat terciptanya media atau produk tertentu, maka diperlukan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan serta untuk menguji keefektifan produk tersebut agar dapat berfungsi bagi siswa serta pendidik. *Borg and Gall* (Sugiyono,2009:11) menyatakan bahwa untuk penelitian analisis kebutuhan, agar dapat menghasilkan produk yang bersifat hipotetik diperlukan metode penelitian dasar (*basic research*). Penelitian pengembangan media ini merancang sebuah media pembelajaran berbasis permainan dalam pembelajaran bahasa jepang dalam tema “*Watashi No Kazoku*” atau keluarga. Media HOT diharapkan mampu mempermudah pembelajaran bahasa jepang agar tidak membosankan dan terpaku pada teori dalam buku secara monoton .

Acuan pembuatan media HOT pada penelitian ini merupakan model penelitian dan pengembangan menurut Sugiyono yang telah disesuaikan oleh peneliti dengan penelitian HOT :

Skema Model Pengembangan



- 1) Menyebut anggota keluarga sendiri :*sofu, sobo, chichi, haha, ani, ane, otouto, imouto.*

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN HOT (*HANGING ON A TREE*) UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG DALAM TEMA *WATASHI NO KAZOKU* UNTUK SISWA KELAS X IBB SMAN 3 SURABAYA

Berikut adalah tahap - tahap penelitian dan pengembangan tersebut digunakan dalam penelitian HOT. Proses pengembangan yang dilakukan dalam mengembangkan media HOT untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang dalam tema *Kazoku* untuk siswa kelas X IBB SMAN 3 Surabaya.

1) Potensi dan masalah

Pada penelitian ini, SMAN 3 Surabaya memiliki kelas yang luas dan nyaman, lingkungan yang cukup kondusif untuk melakukan proses pembelajaran. Sedangkan masalahnya adalah, kemampuan siswa dalam mempelajari bahasa Jepang masih kurang dan siswa sering lupa dengan kosakata ,pola kalimat serta hitungan anggota keluarga yang sudah dipelajari dalam tema *Watashi No Kazoku*. selain itu siswa sering cepat bosan akibat proses pembelajaran yang hanya terpaku pada buku saja.

Berdasarkan potensi masalah tersebut, peneliti mengembangkan media permainan HOT untuk meningkatkan kemampuan berbahasa Jepang dalam Tema *Watashi No Kazoku* untuk siswa Kelas X IBB SMAN 3 Surabaya.

2) Pengumpulan Data

Pengumpulan data berupa informasi dari siswa untuk mengetahui apakah siswa memerlukan sebuah media dalam proses pembelajaran dan informasi yang diperlukan dalam pembuatan media. Data – data tersebut dapat diperoleh dengan melakukan wawancara terhadap siswa kelas X IBB .

3) Desain Produk

Desain produk dilakukan sebagai tahapan dalam merancang dan membuat media permainan. Hasil akhir dari tahap ini yaitu berupa modifikasi produk untuk suatu media pembelajaran yaitu HOT.

4) Validasi Desain

Validasi Desain dilakukan dengan cara bertemu dengan validator yang berpengalaman untuk menilai suatu produk atau media. Dalam penelitian media pengembangan HOT ini peneliti harus menemui dua validator atau ahli, yakni ahli media dan ahli materi.

5) Revisi Desain

Setelah desain produk divalidasi, selanjutnya segera diketahui kekurangan

produk tersebut. Kekurangan tersebut akan melalui tahap revisi. Komentar dan saran dari para ahli media dan ahli materi menjadi acuan untuk merevisi produk.

6) Uji coba Produk

Tahap uji coba produk ini dilakukan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran yang telah dibuat. Kegiatan uji coba ini akan dilakukan peneliti di kelas X IBB SMAN 3 Surabaya. dengan memberikan angket respon serta Post-test kepada siswa.

Uji coba produk dilakukan pada kelas X IBB SMA Negeri 3 Surabaya. Pada tahap uji coba media permainan HOT, hal yang dilakukan peneliti adalah menerangkan tujuan pengembangan media HOT, untuk cara penggunaan media adalah menyimak aturan permainan yang akan peneliti sampaikan terlebih dahulu hingga siswa memahami pola permainannya . Pengoperasian media juga dapat dilakukan dalam kelompok, satu kelompok terdiri dari 4-5 orang tergantung jumlah kelas , setelah itu peneliti memberikan angket respon untuk mengetahui respon yang didapat setelah penggunaan media tersebut.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Setelah semua data terkumpul dan telah dianalisa selanjutnya dilakukan pembahasan terkait dengan kelayakan media permainan HOT dan respon siswa terhadap media permainan HOT berikut pembahasan media permainan HOT Untuk Penguasaan Kosakata Berbahasa Jepang Dalam Tema *Watashi no Kazoku* Siswa Kelas X IBB SMAN 3 Surabaya.

Kelayakan media permainan HOT (*Hanging On a Tree*)

Pembuatan media permainan HOT didasari dari masalah dan potensi yang dimiliki siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa kelas X IBB SMA Negeri 3 Surabaya diketahui kesulitan dalam mempelajari mata pelajaran bahasa Jepang siswa sulit mengingat kosakata karena kemiripan kalimat seperti *Oneesan* (Kakak perempuan) dan *Oniisan* (kakak laki – laki), kemudian siswa sering kebingungan ketika menyebutkan hitungan jumlah anggota keluarga dalam bahasa Jepang, Lalu disusunlah pengembangan media permainan HOT. Setelah proses pengembangan media permainan HOT, selanjutnya masuk ketahap kelayakan media permainan HOT. Kelayakan media permainan HOT diperoleh dari dua proses validasi yaitu dari

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN HOT (*HANGING ON A TREE*) UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG DALAM TEMA *WATASHI NO KAZOKU* UNTUK SISWA KELAS X IBB SMAN 3 SURABAYA

validasi media oleh ahli media dan validasi media oleh ahli materi. Tingkat kelayakan media permainan HOT dihitung berdasarkan angket dari ahli media dan ahli materi. Berikut ini pembahasan kelayakan media berdasarkan penilaian dari angket validasi media oleh ahli media dan ahli materi.

1) Validasi Media Oleh Ahli Media

Validasi media oleh ahli media dengan menggunakan angket validasi media yang diberikan oleh ahli media dalam penelitian validator media adalah dosen jurusan Desain Grafis fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya. Penilaian dilakukan dengan memberikan nilai yang tertera pada angket di lembar angket validasi media. Setelah memperoleh penilaian selanjutnya perolehan skor tiap aspek dan keseluruhan dijumlahkan untuk mengetahui validitas tiap aspek secara keseluruhan. Berikut pembahasan validitas tiap aspek berdasarkan perolehan skor dari setiap indikator pada lembar angket validasi media oleh ahli media.

Pada aspek fisik media, skor total yang diperoleh adalah 41. Skor total yang diperoleh kemudian dibagi dengan skor total dan dikalikan 100%. Sehingga aspek pertama memperoleh rata-rata persentase nilai 82% dengan kriteria sangat baik. Secara keseluruhan pada media permainan HOT yang terdiri dari *banner*, kartu karakter, kartu permainan memiliki kualitas bahan yang baik serta sesuai. Kemudian ukuran secara keseluruhan pada media permainan HOT yang terdiri dari ukuran *banner*, ukuran kartu karakter, dan ukuran kartu permainan sesuai dengan kebutuhan siswa, tidak terlalu besar serta tidak terlalu kecil. Dan yang terakhir dari segi kualitas cetakan *banner*, kualitas cetakan kartu karakter dan kualitas cetakan dinyatakan tepat dan sesuai.

Pada aspek kedua (desain media) Skor total yang diperoleh adalah 16. Skor total yang diperoleh kemudian dibagi dengan skor total dan dikalikan 100%. Sehingga aspek kedua memperoleh rata-rata persentase nilai 80% dengan kriteria baik. dapat disimpulkan ukuran pada *banner*, kartu karakter dan kartu permainan dinyatakan tepat dan sesuai.

Pada aspek ketiga (komposisi warna) Skor total yang diperoleh adalah 29. Skor total yang diperoleh kemudian dibagi dengan skor total dan dikalikan 100%. Sehingga aspek pertama memperoleh rata-rata persentase nilai 96,66% dengan kriteria sangat baik. Dapat disimpulkan warna pada *banner*, kartu permainan dan kartu karakter dinyatakan

sesuai dan memiliki tingkat kecerahan yang sesuai.

Pada aspek keempat (jenis dan ukuran huruf) Skor total yang diperoleh adalah 22. Skor total yang diperoleh kemudian dibagi dengan skor total dan dikalikan 100%. Sehingga aspek pertama memperoleh rata-rata persentase nilai 73,33% dengan kriteria baik. Dapat disimpulkan ukuran huruf dan jenis huruf dinyatakan tepat dan sesuai.

Dari hasil pengolahan data lembar angket validasi media oleh ahli media dari segi keseluruhan aspek dan indikator di atas, media permainan HOT dinyatakan **layak digunakan** dengan perolehan persentase nilai 83,07% dengan kriteria sangat baik.

2) Validasi Materi Oleh ahli Materi

Validasi media oleh ahli materi dengan menggunakan angket validasi media oleh ahli materi. Dalam penelitian validator media adalah guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA negeri 3 Surabaya. Penilaian dilakukan dengan memberikan nilai yang tertera pada angket di lembar angket validasi media. Setelah memperoleh penilaian selanjutnya perolehan skor tiap aspek dan keseluruhan dijumlahkan untuk mengetahui validitas tiap aspek secara keseluruhan. Berikut pembahasan validitas tiap aspek berdasarkan perolehan skor dari setiap indikator pada lembar angket validasi media oleh ahli materi.

Pada aspek pertama (pengaruh media pada siswa) memperoleh skor 5. Skor total yang diperoleh pada aspek pertama adalah 14. Skor total yang diperoleh kemudian dibagi dengan skor total dan dikalikan 100%. Sehingga aspek pertama memperoleh rata-rata persentase nilai 93,33% dengan kriteria sangat baik. Dapat disimpulkan media permainan HOT sangat menarik perhatian siswa serta menumbuhkan rasa ingin tahu siswa tentang bilangan dan menciptakan komunikasi interaktif antara siswa dan media.

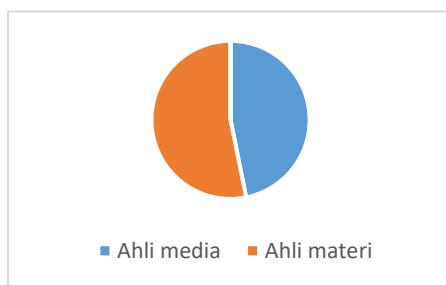
Pada aspek kedua (isi dan penyajian materi) memperoleh skor 5. Skor total yang diperoleh pada aspek kedua adalah 10. Skor total yang diperoleh kemudian dibagi dengan skor total dan dikalikan 100%. Sehingga aspek kedua memperoleh rata-rata persentase nilai 100% dengan kriteria sangat baik. Dapat disimpulkan media permainan HOT sangat sesuai pada level materi bahasa Jepang *Watashi no Kazoku* dengan tingkat kemampuan siswa, serta gambar dan materi yang disampaikan juga dinyatakan sangat sesuai.

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN HOT (*HANGING ON A TREE*) UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG DALAM TEMA *WATASHI NO KAZOKU* UNTUK SISWA KELAS X IBB SMAN 3 SURABAYA

Pada aspek ketiga (penggunaan bahasa) memperoleh skor 5, dan “kejelasan kalimat petunjuk dan peraturan permainan” memperoleh skor 4. Skor total yang diperoleh pada aspek ketiga adalah 9. Skor total yang diperoleh kemudian dibagi dengan skor total dan dikalikan 100%. Sehingga aspek ketiga memperoleh rata-rata persentase nilai 90% dengan kriteria sangat baik. Dapat disimpulkan penggunaan bahasa dan huruf pada media permainan HOT dinyatakan sangat sesuai dan kejelasan petunjuk serta peraturan permainan dinyatakan sesuai.

Dari hasil pengolahan data lembar angket validasi media oleh ahli materi dari segi keseluruhan aspek dan indikator di atas, media permainan HOT dinyatakan **layak digunakan** dengan perolehan persentase nilai 94,28% dengan kriteria sangat baik.

Diagram
Kelayakan Media Permainan HOT



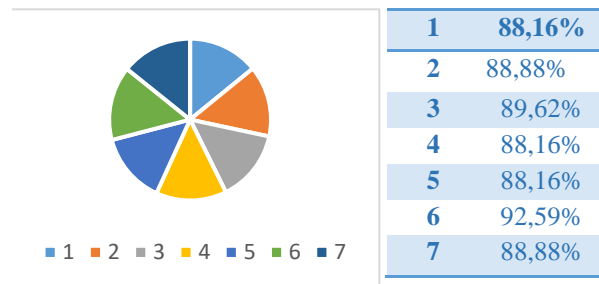
Media : 83,07%
Materi : 94,28%

Validator juga memberi komentar dan saran pada angket validasi media kometar dan saran yang diberikan yaitu penggantian bahan *banner* dari *banner outdoor* menjadi *banner indoor*, memperbesar *font title* pada *banner* serta mengganti desain latar belakang kartu permainan dengan desain judul *banner*. Berikut ini diagram tingkat kelayakan media permainan HOT.

Respon siswa terhadap media permainan HOT (*Hanging On a Tree*)

Angket respon siswa diperoleh dari angket respon siswa yang diberikan pada akhir uji coba pemakaian. persentase nilai yang didapat pada media permainan HOT sebesar 89,20 % dengan kriteria sangat kuat. Hasil tersebut didapat dari jumlah skor total yang diperoleh dibagi dengan skor total maksimal kemudian dikalikan 100%. Berikut diagram tiap butir pernyataan angket respon siswa. Berikut ini diagram tiap butir pernyataan angket respon siswa.

Diagram Respon Siswa Terhadap Media Permainan HOT



Dari hasil persentase nilai yang didapatkan pada media permainan permainan HOT mendapatkan kriteria positif dan layak digunakan sebagai sarana belajar bahasa Jepang khususnya dalam tema *Kazoku* kelas X IBB SMA Negeri 3 Surabaya.

PENUTUP

- Berdasarkan hasil validasi media oleh ahli media dan ahli materi secara keseluruhan media permainan HOT dinyatakan “layak digunakan”. Hasil validasi media oleh ahli media menyatakan media permainan HOT dinyatakan “layak digunakan dengan sedikit revisi” dengan memperoleh persentase nilai sebesar 83,07% dinyatakan pada kriteria sangat baik. Hasil validasi media oleh ahli materi menyatakan media permainan HOT “Layak digunakan dengan sedikit revisi” dengan perolehan persentase nilai 94,28% dinyatakan pada kriteria sangat baik.
- Hasil angket respon siswa media permainan HOT dinyatakan “layak digunakan” untuk penguasaan kemampuan berbahasa Jepang dalam tema *Watashi no Kazoku*. Dengan memperoleh persentase nilai 89,20 % dengan kriteria sangat baik.

SARAN

- Disarankan bagi peneliti lain yang ingin mengembangkan media seperti media permainan HOT untuk memperhatikan serta mengkaji dengan baik dalam pembuatan instrumen soal seperti pre-test dan post-test agar sesuai dan memenuhi kebutuhan dari media yang sedang dikembangkan.
- Materi yang digunakan pada media permainan HOT hanya mengenai kosakata keluarga inti dan belum secara luas. Peneliti berharap selanjutnya ada penelitian pengembangan yang mengembangkan

**PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN HOT (*HANGING ON A TREE*) UNTUK
PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG DALAM TEMA *WATASHI NO KAZOKU*
UNTUK SISWA KELAS X IBB SMAN 3 SURABAYA**

kosakata keluarga lebih luas seperti paman, bibi, sepupu serta penambahan materi kata sifat pada masing-masing anggota keluarga.

Tim Penyusun. 2014. *Buku Paduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni*. Surabaya : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Surabaya Fakultas Bahasa dan Seni.

DAFTAR RUJUKAN

- Abdullahsani, Ridwan. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penilaian: Suatu Pendekatan Praktik. (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penilaian: Suatu Pendekatan Praktik. (Edisi Revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta
- Levie dan lentz. (1975). media pembelajaran. (<https://www.academia.edu/4585307/Media-Pembelajaran>) diakses tanggal 4 Maret 2019)
- Musfiqon, HM. 2012. *Pengembangan Media & Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT. Prestasi Pustakaraya
- Sadiman, S. dkk. 2006. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Pustekom.Dikbud
- Sadiman, S. dkk. 2011. *Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta : Pustekom.Dikbud
- Sudjana, Nana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Sugiyono, 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, dan Kualitatif*. Bandung : Alfabeta
- Sugiyono, 2016. *Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif Dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Guntur Henry. 1986. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa