

Modifikasi Media Interaktif “Powerpoint” untuk Mengenalkan Penggunaan 助詞 pada Cerita Rakyat Jepang
“Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』 ” pada Tingkat Dasar

Modifikasi Media Interaktif “Powerpoint” untuk Mengenalkan Penggunaan 助詞 pada Cerita Rakyat Jepang
“Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』 ” pada Tingkat Dasar

Mardian Budi Prayuga

S1 Pend. Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

komryu@gmail.com

Dra. Parastuti, M.Pd., M.Ed.

Dosen S1 Pend. Bahasa Jepang, Jurusan Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstract

This research was conducted based on the lack of supporting media in learning Japanese at the high school level especially in the use of particles 【助詞】. With current technological advancements, so researchers developed a digital learning media "Interactive Powerpoint" based on Microsoft PowerPoint applications, which is one application that is well known by students and teachers in the learning process. The purpose of this research is to describe the feasibility of digital media "Interactive Powerpoint" and describe students' responses to digital media "Interactive Powerpoint" to students' understanding of the use of particles (助詞). The research on developing digital media "Interactive Powerpoint" uses the RnD research method according from Sugiyono. In the RnD method according from Sugiyono there are 10 steps in the development of media, but researchers will only carry out up to the 7th steps, that step is the revision stage after a media trial. The feasibility assessment on the media "Interactive Powerpoint" is based on the results from the validation of the media expert and material experts who each received 90.9% and 98%, in addition to that also from the results of the questionnaire analysis of respondents given to 21 students of language class XI in SMA Negeri 1 Krembung with 98%. From the results from the validation of the experts and the questionnaire respondents, it can be said that the media "Interactive Powerpoint" is suitable for use in high school level students based on the likert scale calculation category according from Ridwan.

Keywords: learning media, interactive media powerpoint, “Balas Budi Burung Bangau” (鶴のおんがえし), the Microsoft PowerPoint application.

要旨

この研究は、高校レベルでの日本語学習において、特に助詞使用セクションでのサポートメディアの不足に基づいて行われました。現在の技術の進歩に伴い、研究者は *Microsoft PowerPoint* アプリケーションに基づいたデジタル学習メディア「*Interaktif PowerPoint*」を開発しました。これは、学習過程で生徒や教師によく知られているアプリケーションの 1 つです。この研究の目的は、「*Interaktif PowerPoint*」デジタルメディアの実現可能性を説明し、助詞の使用に関する学生の「*Interaktif PowerPoint*」デジタルメディアに対する学生の理解を説明することです。デジタルメディアの開発に関する研究「*Interaktif PowerPoint*」は、Sugiyono による RnD 研究手法を用いています。Sugiyono による RnD 方式では、メディアの開発に 10 の段階がありますが、この研究は 7 段階しか使われていません。アンケートによると研究の結果をわかっていました。研究対象の学生は、SMA Negeri 1 Krembung の語学の二年生の 21 人のである。分析の結果は日本の民話（鶴のおんがえし）における助詞の使い方の紹介するためにインタラクティブ・メディア・パワーポイントの開発の教材は適切ことが分かりました。アンケートで日本語の専門家から 98%とメディアの専門家から 90,9% の支持があり、そして学生のメディアに対する反応は 98%が「いいメディア」だと、支持しています。専門家とアンケート回答者の検証結果から判断すると、メディア「*Interaktif PowerPoint*」は、Ridwan によるいいねスケール計算のカテゴリーに基づいた高校生向けのメディアとして適していると言える。

キーワード : 学習メディア、インタラクティブ・メディア・パワーポイント、日本の民話（鶴のおんがえし）

PENDAHULUAN

Manusia merupakan makhluk sosial yang tidak akan pernah lepas dari suatu bahasa, menurut Soepardjo (2012: 1-2) bahasa merupakan alat untuk menyampaikan ide, gagasan, pikiran atau pengungkapan perasaan kepada orang lain baik itu dilakukan secara lisan maupun tulisan. Oleh sebab itu pendapat dari ahli diatas dapat memper jelas bahwa bahasa dapat diartikan sebagai suatu alat yang digunakan untuk berkomunikasi atau berinteraksi antar manusia yang dalam pelaksanaannya baik secara lisan maupun tulisan.

Setiap bahasa memiliki suatu keunikan dan karakteristiknya . Salah satunya adalah bahasa Jepang, bahasa asing ini memiliki karakteristik dan keunikan yang dapat dilihat dari pola kalimat, penggunaan huruf, dan aspek kebahasaannya. Pada bahasa Jepang salah satu poin penting dalam pembuatan kalimat ada pada penggunaan partikel (助詞), menurut Sudjianto (2004: 181) 助詞 merupakan kelas kata *fuzokugo* yang diletakkan setelah suatu kata sebagai penunjuk hubungan antara suatu kata dengan kata yang lain serta dapat memperjelas arti dari kata tersebut.

Dalam pembelajaran bahasa Jepang , pemahaman akan penggunaan dan penempatan 助詞 dianggap sangat penting dikarenakan jumlah 助詞 yang cukup banyak dan fungsinya pun bermacam-macam. Contohnya pada 助詞 【で】 yang memiliki fungsi bermacam-macam, dan dalam kasus tertentu dapat bersinonim dengan 助詞 【を】 dan 助詞 【に】 . Pembelajar bahasa Jepang sering tertukar dalam penggunaan atau penempatan 助詞 dalam sebuah kalimat, sehingga membuat mereka merasa kebingungan dalam penggunaan dan fungsinya. Kesulitan dalam membedakan fungsi dan kegunaan suatu 助詞 menjadi suatu kendala yang sering dirasakan oleh pembelajaran bahasa Jepang dalam belajar bahasa Jepang. Selain itu kurangnya sarana pendukung proses pembelajaran bahasa Jepang, seperti buku pelajaran, media pendidikan, dan guru juga menjadi faktor yang membuat kurang maksimalnya siswa dalam menyerap pembelajaran di sekolah.

Maka dari itu peneliti ingin membuat media yang dapat dijadikan salah satu pendukung dalam belajar bahasa Jepang khususnya pembelajaran dalam pemahaman pada segi penggunaan partikel bahasa Jepang 【 助詞 】 , menurut Arsyad (2017:3) mengatakan menjelaskan media dalam proses belajar-mengajar dapat diartikan sebagai grafis tools, fotografi atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi berbentuk visual ataupun verbal. Gagne’ dan Briggs dalam Arsyad (2017:3) juga menjabarkan bahwa

media pembelajaran dapat meliputi alat yang berbentuk fisik/3D yang digunakan untuk penjabaran materi pembelajaran, antara lain seperti buku, tape recorder, kaset, video, kamera, dsb. Sehingga media dalam dunia pendidikan dapat diartikan sebagai suatu komponen belajar atau alat dalam bentuk fisik yang mengandung materi instruksional dilingkungan belajar siswa dan dapat meningkatkan hasil proses belajar siswa.

Di masa modern ini yang semua hal dituntut agar serba digital dalam berbagai aspek, baik dari aspek informasi maupun dalam aspek pendidikan, oleh sebab itu peneliti akan membuat suatu media pembelajaran yang berbasis digital *Powerpoint* berupa media “Interaktif *Powerpoint*” yang menggunakan aplikasi *PowerPoint*, *PowerPoint* ini merupakan salah satu program aplikasi presentasi dalam program *Microsoft* yang akrab digunakan masyarakat saat ini untuk berbagai kepentingan presentasi, baik dalam pembelajaran, mempresentasikan suatu produk, meeting, seminar, lokakarya dsb.

Dalam pembelajaran akan akan terasa lebih menarik apabila ditambah dengan unsur ilustrasi visual , unsur visual akan lebih menarik apabila saling berkaitan satu dengan yang lain seperti cerita atau dongeng, oleh sebab itu peneliti akan menggunakan materi cerita pada media pembelajarannya yang berupa cerita rakyat.

Cerita rakyat yang dipilih oleh peneliti adalah cerita rakyat “Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』” . Pemilihan cerita rakyat ini didasari pada hasil riset yang diperoleh di SMA Negeri 1 Krembung yang merupakan tempat yang akan dilakukan penelitian ini. Siswa diminta menyebutkan salah satu cerita rakyat Jepang yang mereka ketahui pada tanya jawab terbuka di kelas, dan hampir 60% siswa menjawab cerita rakyat “Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』” . Pada cerita rakyat “Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』” ini terdapat dua versi. Versi yang pertama bercerita tentang seekor angsa yang di tolong oleh seorang laki-laki dan versi yang kedua bercerita tentang angsa yang di tolong oleh sepasang suami istri, di sini peneliti menggunakan versi yang pertama yaitu seekor angsa yang ditolong oleh seorang lelaki.

Pada media interaktif *Powerpoint* ini memiliki fitur berupa “MONOGATARI” kata monogatari artinya cerita pada bahasa Indonesia sehingga fitur ini merupakan fitur berupa slide ilustrasi bergambar beserta narasi tentang cerita rakyat “Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』” yang pada teks narasi pada bagian partikel diberikan warna berbeda sebagai petunjuk tombol untuk menjelaskan kegunaan dari partikel tersebut, selain itu juga ada fitur “MATERI” partikel (助詞) fitur ini berupa penjelasan tentang partikel (助詞) dan kegunaannya pada sebuah kalimat, lalu terdapat juga fitur “SOAL” yang dapat digunakan untuk evaluasi pengguna untuk

Modifikasi Media Interaktif “Powerpoint” untuk Mengenalkan Penggunaan 助詞 pada Cerita Rakyat Jepang “Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』” pada Tingkat Dasar

mengukur tingkat pemahannya terhadap partikel (助詞) setelah menggunakan media interaktif *powerpoint*.

Untuk mengefisienkan media interaktif *powerpoint* ini maka media tersebut dimodifikasi agar dapat digunakan pada komputer, laptop, dan *platform* berupa *smartphon android* maupun IOS. Hal ini dilakukan agar siswa dapat mengakses media ini di mana pun dan kapan pun sehingga siswa dapat mendapatkan mendapatkan situasi belajar yang kondusif dan menyenangkan kapan pun mereka mau.

Media interaktif *powerpoint* ini selain dapat mengajarkan penggunaan partikel (助詞), media interaktif *powerpoint* ini juga dapat digunakan sebagai sarana belajar membaca dan mengenal sastra Jepang seperti pada bagian fitur “MONOGATARI” yang menceritakan sebuah cerita rakyat Jepang yaitu “Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』”. Sehingga siswa dapat lebih tertarik dalam belajar bahasa Jepang khususnya pada materi partikel (助詞). Berkat kemajuan teknologi saat ini, sehingga media ini dapat dioperasikan oleh siapa pun, di mana pun dan kapan pun, selain itu media ini juga dapat digunakan secara mandiri maupun dalam pembelajaran di kelas.

Setelah mengetahui potensi dan permasalahan siswa saat ini serta manfaat yang dapat didapatkan dari media interaktif berbasis *Powerpoint*, dan beberapa alasan yang telah dijelaskan di atas. Sehingga hal tersebut yang menjadi latar belakang peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “Modifikasi Media Interaktif “Powerpoint” untuk Mengenalkan Penggunaan 助詞 pada Cerita Rakyat Jepang “Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』” pada tingkat dasar”. Berdasarkan uraian latar belakang yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan pada penelitian pemodifikasian media sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media interaktif *PowerPoint* untuk mengenalkan penggunaan 助詞 (partikel bahasa Jepang) pada cerita rakyat “Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』” pada tingkat dasar ?
2. Bagaimana respon siswa pada media interaktif *PowerPoint* untuk mengenalkan penggunaan 助詞 (partikel bahasa Jepang) pada cerita rakyat “Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』” pada tingkat dasar ?

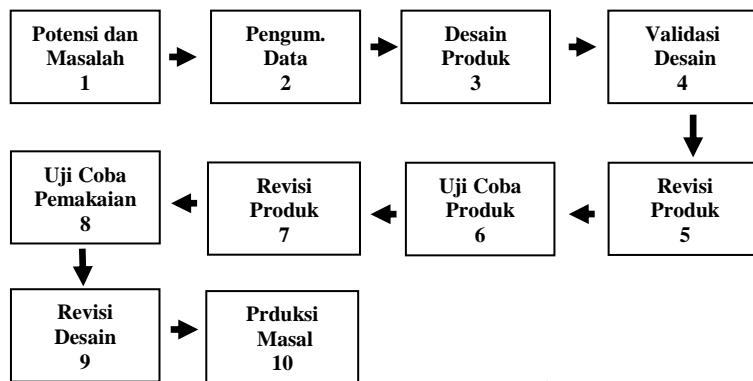
METODE

Menurut Sugiyono (2015: 2) metode suatu penelitian dapat diartikan sebagai satu cara ilmiah untuk mencari dan melakukan analisis data yang bertujuan untuk kepentingan ilmiah dan kegunaan tertentu. Berdasarkan penjelasan di atas maka metode yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode R&D (*Reserch And Development*) atau dapat disebut juga penelitian pengembangan. Sugiyono (2015: 297) menjelaskan metode penelitian pengembangan atau R&D merupakan metode penelitian

yang digunakan atau dilakukan untuk menciptakan suatu produk tertentu, dan melakukan pengujian terhadap keefektifan produk tersebut. Sujadi (2003: 164) menjelaskan juga tentang metode penelitian pengembangan merupakan suatu proses atau tahapan dari beberapa langkah yang digunakan untuk mengembangkan suatu produk lama, maupun produk baru, yang dapat dipertanggung jawabkan.

Berikut merupakan tahapan pemodifikasian media yang dilakukan dalam penelitian ini :

Tabel 1



Sugiyono (2015:298)

Dari bagan di atas, berikut ini adalah penjelasannya menurut Sugiyono yang dipersingkat:

1) Potensi dan Masalah

Potensi merupakan hal-hal yang memiliki nilai tambah kemampuan/kapasitas untuk bahan mengembangkan. Sedangkan masalah merupakan area yang menjadi perhatian peneliti.

2) Pengumpulan Informasi (Data)

Pengumpulan data merupakan tahapan terpenting dari setiap kegiatan penelitian. Karena pada tahap ini dilakukan pencarian data sebanyak-banyaknya sebagai bahan untuk perencanaan pembuatan produk yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut.

3) Desain Produk

Merupakan suatu proses untuk merancang dan membuat produk baru yang akan dijual oleh pelaku bisnis kepada pembeli. Hal yang penting untuk dipertimbangkan dalam mendesain suatu produk baru adalah efektivitas dan efisiensi.

4) Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk, dalam hal ini sistem kerja baru secara rasional akan lebih efektif dari yang lama atau tidak. Dikatakan rasional apabila validasi masih bersifat penilaian berdasarkan pemikiran rasional, belum fakta lapangan.

5) Revisi Desain

Revisi desain adalah memperbaiki atau mengurangi kelemahan yang ada dalam produk setelah melalui proses validasi desain oleh pakar atau para ahli.

Modifikasi Media Interaktif “Powerpoint” untuk Mengenalkan Penggunaan 助詞 pada Cerita Rakyat Jepang “Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』” pada Tingkat Dasar

6) Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan dengan tujuan untuk mendapatkan informasi tentang perbandingan efektifitas dan efisiensi sistem atau media baru dibandingkan dengan sistem lama maupun dengan sistem lainnya. Uji coba produk dilaksanakan saat produk sudah melalui penilaian dan dinyatakan valid oleh para ahli dengan melalui proses revisi desain terlebih dahulu.

7) Revisi Produk

Pada tahap ini produk akan diperbaiki kembali dengan melihat masukan dari kuesioner atau angket yang telah diisi oleh reponden tentang produk tersebut pada uji coba produk.

8) Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian berbeda dengan uji coba produk. Perbedaanannya terletak pada skala penerapan atau uji coba. Pada uji coba pemakaian, produk yang telah melalui proses revisi produk terlebih dahulu, diterapkan dalam kondisi nyata untuk lingkup yang lebih luas.

9) Revisi Produk

Tahapan ini dilakukan apabila produk masih memiliki kelemahan dan kekurangan. Guna menyempurnakan suatu produk sehingga dapat digunakan secara lebih luas.

10)Produksi Masal

Pembuatan produk masal dilakukan apabila produk yang telah diujicoba dinyatakan efektif dan layak untuk diproduksi secara masal. Namun, suatu produk bisa diproduksi secara masal juga membutuhkan waktu yang cukup lama.

Penelitian ini hanya sampai 7 tahapan dari 10 tahapan penelitian pengembangan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka penelitian ini bermaksud untuk membuat sebuah media dengan memodifikasi aplikasi *Microsoft Powerpoint* menjadi sebuah media pembelajaran yang berupa media Interaktif *Powerpoint*, dan lalu dicari kelayakan media tersebut terhadap proses belajar dan pemahaman siswa terhadap penggunaan partikel (助詞) pada tingkat dasar, yang pada penitian ini sebagai subjek penelitian adalah siswa - siswi kelas XI bahasa SMA Negeri 1 Krembung.

Instrumen yang digunakan pada penelitian ini berupa angket validasi dari validator ahli media dan materi, lalu juga dengan menggunakan angket responden siswa terhadap media tersebut, guna membantu peneliti menjawab rumusan masalah yang sudah disebutkan sebelumnya.

Pada Yusuf (2014: 255) menjelaskan bahwa analisis data merupakan salah satu tahap dalam sebuah penelitian yang sangat menentukan dalam ketepatan dan keaslian hasil suatu penelitian. Berdasarkan penjelasan tersebut satu teknik analisis data yang tepat dan benar akan dapat menghasilkan kesimpulan atau hasil yang sebenar-

benarnya pada suatu penelitian yang dilakukan. Pada penelitian ini data yang dianalisis berupa data kuantitatif dan kualitatif.

Data kuantitatif berupa data saran maupun kritikan dari para responden dan kedua validator ahli setelah menggunakan media ‘Interaktif *Powerpoint*’ tersebut. Setelah itu data data kuantitatif ini dianalisis menggunakan teknik analisis nonstatistik, sedangkan pada data kuantitatif dianalisis menggunakan teknik analisis statistik.

Data yang dianalisis menggunakan teknik analisis statistik dapat dijabarkan sebagai berikut :

a) Data Hasil Validasi Ahli

Pada hasil data ini digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama. Data yang diperoleh dari angket validasi oleh validator ahli ini memperoleh perbandingan, yang kemudian perbandingan ini dihitung dan dianalisis ke bentuk prosentase. Rumusan perhitungan data tersebut antara lain

$$P = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor Kriteriaum}} \times 100$$

Keterangan :

- P = Sekor dalam prosentase
- Skor total = Jumlah sekor total
- Skor kriteriaum = Skor tertinggi tiap item x jumlah item

(Riduwan, 2008: 89)

b) Data Hasil Responden

Hasil dari data ini digunakan guna menjawab rumusan masalah kedua. Data ini didapatkan dari hasil angket responden yang diberikan kepada siswa setelah menggunakan media ‘Interaktif *Powerpoint*’ , yang kemudian data dihitung setiap butir soalnya dalam bentuk prosentase lalu ditarik rata-rata dari seluruh angket tersebut, agar didapatkan sebuah data keseluruhan. Rumusan yang digunakan antara lain :

$$P = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor Kriteriaum}} \times 100$$

Keterangan :

- P = Sekor dalam prosentase
- Skor total = Jumlah sekor total
- Skor kriteriaum = Skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden

(Riduwan, 2008: 89)

Berdasarkan prosentase yang diperoleh dari kedua data di atas maka dapat disimpulkan berdasarkan kriteria dibawah ini :

Tabel 2

	Kategori
--	----------

Modifikasi Media Interaktif “Powerpoint” untuk Mengenalkan Penggunaan 助詞 pada Cerita Rakyat Jepang “Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』” pada Tingkat Dasar

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

(Riduwan, 2008: 89)

Berdasarkan kriteria pada tabel di atas, data yang diperoleh dari respon siswa dan validasi validator ahli dapat dinyatakan positif apabila bila mendapatkan rata-rata prosentase $\geq 81\%$.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses Pemodifikasian Media

Potensi dan Masalah

Untuk menciptakan media pendidikan yang dapat diterima oleh pengguna, maka dilakukan observasi berupa wawancara terbuka dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA Negeri 1 Krembung yaitu Ari Edi Handayani, S.Pd. Hasil dari wawancara ini yang nanti digunakan sebagai tolok ukur media yang akan dibuat.

a) Hasil Wawancara

Guru mata pelajaran bahasa Jepang SMAN Negeri 1 Krembung diwawancarai secara terbuka mengenai hal-hal yang dapat digunakan sebagai bahan tolok ukur untuk pemodifikasian media pada penelitian ini. Hasil wawancara tersebut diuraikan di bawah ini :

1. Pertanyaan

Bagaimana kondisi dalam proses pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Krembung?

Jawaban

Cukup baik, selama ini pembelajaran di SMA Negeri 1 Krembung berjalan lancar, siswa cukup merasa tertarik untuk mempelajari bahasa Jepang.

2. Pertanyaan

Buku apa yang digunakan sebagai pedoman kegiatan pembelajaran di dalam kelas?

Jawaban

Buku yang digunakan dalam pembelajaran bahasa Jepang di SMA Negeri 1 Krembung menggunakan buku Minna No Nihongo 1.

Dari pertanyaan poin 1 dan 2 digunakan peneliti untuk mengetahui tingkat ketertarikan dan pembelajaran siswa pada mata pelajaran bahasa Jepang.

3. Pertanyaan

Apakah siswa tertarik dengan sastra Bahasa Jepang ?

Jawaban

Siswa memang cukup tertarik dengan sastra Jepang, tetapi sampai saat ini belum pernah digunakan untuk materi bahan pelajaran.

4. Pertanyaan

Menurut Sensei sastra jenis apa yang diminati oleh para siswa SMA disini? dan materi apa yang cocok dimasukan dalam sastra tersebut ?

Jawaban

Saya rasa sastra yang berbentuk cerita cukup diminati oleh para siswa dan materi yang banyak memberikan kosa kata baru dan penggunaan partikel sangat baik untuk diajarkan kepada mereka.

5. Pertanyaan

Apakah menurut Sensei penyerapan materi partikel Bahasa Jepang (助詞) oleh siswa sudah cukup maksimal ?

Jawaban

Untuk saat ini Saya anggap sudah cukup maksimal, tetapi akan lebih baik apa bila ada media pembelajaran yang dapat lebih membantu siswa dalam memahami penggunaan partikel.

Dari pertanyaan poin 3, 4, dan 5 digunakan peneliti untuk acuan materi pelajaran dan sastra apa yang digunakan dalam media yang akan dibuat, kemudian peneliti memutuskan menggunakan materi pelajaran partikel (助詞) yang terdiri dari partikel (助詞) 【で】、【の】、【へ】、【を】、【は】、dan 【に】 kemudian menggunakan cerita rakyat “Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』” sebagai materi sastra pada media yang dimodifikasi.

6. Pertanyaan

Pernakah sensei menggunakan suatu media pembelajaran saat proses pembelajaran dikelas?

Jawaban

Saat ini Saya hanya menggunakan media berupa kartu Hiragana dan katakana untuk mengajar di kelas.

7. Pertanyaan

Menurut sensei media dalam bentuk apa yang mungkin diminati siswa dan sensei?

Jawaban

Anak-anak bisa tertarik dengan media berbentuk presentasi Powerpoint, karena selain teks saya juga dapat menampilkan contoh berupa gambar.

8. Pertanyaan

Apakah Sekolah menyediakan sarana untuk presentasi berupa proyektor/LCD? lalu apa siswa juga sudah terbiasa dengan penggunaan media tersebut?

Jawaban

Iya, sekolah memang menyediakan LCD di setiap kelas dan untuk siswa saya rasa sudah cukup

Modifikasi Media Interaktif “Powerpoint” untuk Mengenalkan Penggunaan 助詞 pada Cerita Rakyat Jepang “Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』” pada Tingkat Dasar

memahami media ini karena hampir semua siswa memiliki laptop.



6, 7, dia yang n progr



Hasial Pemedifikasian Media

Tampilan Awal dan Menu media “Interaktif Powerpoint”

PENUTUP

Simpulan

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan setelah tahap potensi dan masalah telah dilakukan. Materi yang digunakan untuk modifikasi media Interaktif Powerpoint ini teks narasi dan gambar ilustrasi cerita rakyat “Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』” yang diambil dari web <https://aureaovis.com/> pada bagian cerita bulanan 「毎月のお話」 yang terdapat pada cerita bulan Februari tahun 2008. Data tersebut berupa cerita berbahasa Jepang yang kemudian diterjemahkan dalam bahasa Indonesia (lampiran) dan divalidasi. Setelah itu cerita diolah kembali untuk ditampilkan kedalam media interaktif Powerpoint.

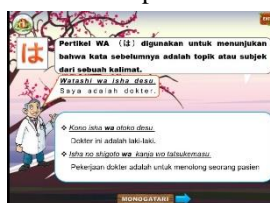
Desain Produk

Desain produk merupakan tahap pemodifikasian yang dilakukan pada media “Interaktif Powerpoint” sesuai tahapan dalam pengembangan suatu produk menurut Sugiyono. Desain dari media tersebut berupa media digital Powepoint, yang di dalamnya memuat slide tentang cerita rakyat “Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』”, materi penggunaan partikel (助詞)、 dan soal untuk evaluasi. Desain media Interaktif Powerpoint ini sebagai berikut :

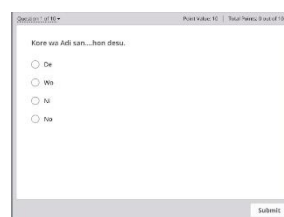
Tampilan Cerita Rakyat (鶴のおんがえし)



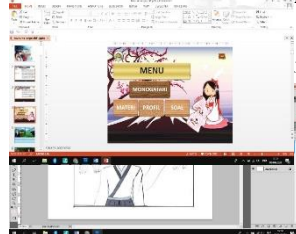
Tampilan Materi Penggunaan Partikel (助詞)



Tampilan Soal Evaluasi



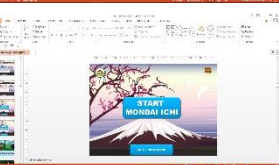
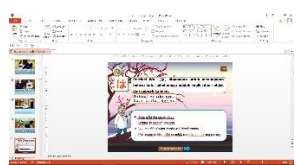
Tahan Pemedifikasian Media



neggunakan Adhlope Photoshop



Pemodifikasian Media “Interaktif Powerpoint”



Hasil Analisis Kelayakan Media

Hasil dari kelayakan diperoleh dari angket validasi ahli media dan ahli materi yang berupa prosentase sesuai dengan skala likert menurut Riduwan sebagai berikut :

Tabel 3

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

(Riduwan, 2008: 89)

Hasil Validasi Media

Hasil validasi ini diperoleh dari dosen Desain Komunikasi Visual Program studi desain grafis di Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya, yaitu Muh. Ariffudin Islam, S.Sn, M.Sn. Validasi media ini meliputi poin konstruksi perangkat dan tampilan media. Validasi

Modifikasi Media Interaktif “Powerpoint” untuk Mengenalkan Penggunaan 助詞 pada Cerita Rakyat Jepang “Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』” pada Tingkat Dasar

konstruksi media dilakukan dengan menggunakan metode kualitatif, yakni menggunakan checklist (daftar cek). Validasi dilakukan pada 8 Januari 2020. Persentase yang diperoleh pada validasi media Interaktif *Powerpoint* mendapatkan 90,7%. Hasil validasi ini menunjukkan bahwa media tersebut memiliki tingkat kelayakan yang sangat baik.

Hasil Validasi Materi

Hasil dari validasi ini diperoleh dari ahli materi atau media dilakukan oleh Ai Fukunaka, yang merupakan orang Jepang yang menetap di Indonesia dan dianggap kompeten untuk translasi bahasa Jepang. Angket validasi materi ini berkaitan dengan terjemahan naskah asli cerita rakyat “Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』” kedalam bahasa Indonesia. Validasi materi ini dilakukan pada 3 Januari 2020 yang menghasilkan penilaian sebesar 100%, sehingga hasil validasi tersebut dianggap “sangat baik” sesuai dengan skala likert menurut Riduwan.

Hasil Angket Repon Siswa

Pada tahapan ini dilakukan uji coba media di SMA Negeri 1 Krembung. Pengujian media Interaktif *Powerpoint* ini diujikan kepada siswa kelas XI bahasa yang berjumlah 21 orang siswa pada hari Kamis tanggal 16 Januari 2020 Pukul 13.45-15.15 WIB selama 90 menit. Tahapan uji coba produk ini hanya dilakukan satu kali dengan satu kali pertemuan di karenakan keterbatasan waktu, tenaga, dan biaya. Pengujian media dengan responden yang berjumlah 21 orang siswa ini sesuai dengan dengan jumlah dalam uji coba pada kelompok terbatas untuk penelitian dan pengembangan. Hasil angket respon yang diberikan kepada para siswa menghasilkan prosentase sebesar 98%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media yang digunakan sangat baik sesuai dengan skala likert menurut Riduwan.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penjabaran pembahasan dan penganalisisan data pada bab IV, oleh karena itu dibuat kesimpulan sebagai berikut:

1. a.) Pengenalan penggunaan partikel bahasa Jepang (助詞) dalam tingkat SMA saat ini menjadi sesuatu yang patut diperhatikan. Karena kurangnya bahan pendukung pembelajaran bagi siswa-siswi akan pembelajaran bahasa Jepang khususnya pada aspek penggunaan partikel bahasa Jepang (助詞) sebagai akibat dari kurangnya dukungan akomodasi dari pemerintah dan kreativitas pengajar bahasa Jepang. Hal ini dapat dimaklumi

karena siswa—siswi pembelajar bahasa Jepang mendapat materi yang cukup banyak selain dari materi bahasa Jepang yang membuat kurang maksimalnya siswa dalam menyerap keseluruhan materi yang diajarkan di sekolah.

Selain itu pada tingkat siswa SMA, terhadap pemahaman bahasa Jepang khususnya cukup rendah, hal ini dibuktikan dengan cukup rendahnya kemampuan membaca siswa pada teks bahasa Jepang baik dari teks berbentuk hiragana, kanji, maupun romaji (alfabet).

Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan berusaha menggalakan generasi yang gemar membaca sehingga menciptakan generasi yang tidak akan mudah tergerus akan perkembangan zaman yang sangat cepat di masa ini. Selain itu juga tingkat membaca juga dapat menjadi tolok ukur bagi tingkat pemahaman siswa—siswi dapat memahami materi pelajaran bahasa khususnya bahasa Jepang dalam penggunaan partikel (助詞).

Sebagai solusi akan permasalahan siswa dalam menyerap pembelajaran bahasa Jepang terutama materi partikel (助詞), maka dibuatlah media pembelajaran digital “Interaktif *PowerPoint*” ini yang dibuat berdasarkan potensi maupun masalah yang terdapat pada lokasi penelitian, serta berbagai latar belakang untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam belajar bahasa Jepang khususnya dalam pembelajaran partikel (助詞) dengan melalui media “Interaktif *PowerPoint*” yang di dalamnya terdapat ilustrasi cerita rakyat “Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』” dalam bentuk gambar dengan teks narasi beserta materi pembelajaran partikel (助詞) yang kemudian diadaptasikan ke dalam aplikasi *Microsoft PowerPoint*.

b.) Media yang telah dibuat ini dinyatakan layak digunakan sebagai sarana bagi pembelajar atau siswa SMA dalam meningkatkan pemahaman materi pembelajaran bahasa Jepang khususnya materi tentang penggunaan partikel bahasa Jepang (助詞).

Dimana dalam indikator yang menyatakan bahwa media digital “Interaktif *PowerPoint*” ini dapat dikatakan layak untuk digunakan adalah hasil yang di dapat dari validasi ahli media dan ahli materi yang menyatakan keseluruhannya layak digunakan. Presentase perolehan pada media pembelajaran ini diperoleh dengan persentase 90,9%, Dimana nilai tersebut menunjukkan bahwa media ini dianggap layak dan menarik dengan tampilan yang mudah digunakan dan juga menggunakan ilustrasi yang cukup diminati para

Modifikasi Media Interaktif “Powerpoint” untuk Mengenalkan Penggunaan 助詞 pada Cerita Rakyat Jepang “Balas Budi Burung Bangau 『鶴のおんがえし』” pada Tingkat Dasar

pengguna media, selain itu media ini dianggap cukup praktis mengingat media ini menggunakan format media berbasis digital *PowerPoint* yang dapat digunakan pada laptop maupun handphone android saat ini, sehingga media ini dapat digunakan dimana saja dan mudah dalam pengoperasiannya. Selanjutnya pada bagian materi yang terdapat pada media digital “Interaktif *PowerPoint*” ini dianggap cukup sesuai dengan tingkat SMA dan tidak menimbulkan kerancuan dalam hal bacaan yang berupa teks narasi pada cerita dan materi partikel (助詞) yang disampaikan, meskipun pada bagian cerita diubah dalam penggunaan tatabahasanya menyesuaikan dengan bahan ajar pada siswa SMA, pada akhirnya perubahan penggunaan tatabahasa serta materi yang dimasukkan ke dalam materi media tersebut dikatakan layak oleh validator ahli materi dengan persentase nilai 98%. Pada penilaian ini didapat dari perhitungan skala Likert, maka media ini dapat dikatakan “sangat baik”.

2. Respon dari pengguna / siswa terhadap media ini cukup baik. Pengguna memberikan respon positif, bahwa media ini dapat meningkatkan pembelajaran materi bahasa Jepang khususnya materi partikel (助詞). Selain dari itu juga, tingkat minat pengguna akan membaca juga meningkat, dibuktikan dengan adanya respons pengguna dalam menilai media tersebut dan hasil nilai dari evaluasi setelah menggunakan media digital “Interaktif *PowerPoint*” yang berupa tes yang terdapat dalam media tersebut.

Pada bagian ini tentu saja sebelum para siswa memberi komentar atau penilaian terhadap media ini, mereka harus menggunakan terlebih dahulu media tersebut. Hal ini ditunjukkan dengan Perolehan persentase 98%, nilai ini diperoleh dari hasil angket penilaian responden terhadap media digital “Interaktif *PowerPoint*” yang siswa gunakan. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media ini dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi bahasa Jepang terutama materi penggunaan partikel bahasa Jepang (助詞).

Saran

Pada pemodifikasian media “Interaktif *Powerpoint*” ini masih perlu adanya penyempurnaan lebih lanjut, agar dapat membantu pengguna atau pelajar bahasa Jepang tingkat awal dalam mempelajari penggunaan partikel (助詞) secara efektif. Adapun saran peneliti untuk pembaca dan penelitian pengembangan selanjutnya, sebagai berikut:

- a. Peneliti sebelumnya menggunakan cerita rakyat “Balas Budi Burung Bangau 【鶴のおんがえし】” sebagai materi pada pembuatan media ‘Interaktif *Powerpoint*’, sebaiknya penelitian selanjutnya menggunakan materi sastra lain baik berupa dongeng, drama, maupun cerita rakyat, sehingga dapat menambah pengetahuan pengguna terhadap sastra bahasa Jepang dan meningkatkan ketertarikan akan sastra Jepang.
- b. Pada pembuatan media “Interaktif *Powerpoint*”, penelitian sebelumnya hanya memasukkan materi penggunaan partikel (助詞) 【は】、【を】、【へ】、【に】、【の】、 dan 【で】. Oleh karena itu diharapkan ada penelitian pengembangan lainnya yang menggunakan materi penggunaan partikel (助詞) lebih banyak dengan media yang lebih menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Anisa, Nur. 2017. *Pengembangan Media Bingkai Bergambar Cerita Rakyat 鶴のおんがえし (Balas Budi Burung Bangau) Bagi Pembelajar Bahasa Jepang Awal*. Skripsi Universitas Negeri Surabaya.
- Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ikeda, Nobuko. 2003. *CALL 導入と開発と実践*. Tokyo: 株式会社シナノ.
- Isao, Iori, et al. 2000. *Shokyuu o Oshieru Hito on Tame no Nihongo Bunpou Hnadobokku*. Tokyo: Suiire Network.
- Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Gaung Persada (GP) Press Jakarta.
- Riduwan. 2008. *Belajar Mudah Penelitian untuk Guru-Karyawan dan Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Soepardjo, Djodjok. 2012. *Linguistik Jepang*. Surabaya: Bintang Anggota IKAPI Koizumi, Tamotsu. 1993. *Nihongo Kyoushi on Tame on Gengogaku Nyuumon*. Linguistik Bagi Para Calon Guru Bahasa Jepang. Tokyo: Taishukan Shoten.
- Sudjianto. 1999. *Gramatikal Bahasa Jepang Modern*. Jakarta: Kesaint BlancMatsumuura
- Akira.1984. *Nihongo Bunpou Daijiten*. Toukyou: Meiji Shoin.
- Sudjianto, Ahmad Dahidi. 2004. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*, Jakarta: percetakan KBI.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* Bandung: Alfabeta.
- Sujadi, 2003. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta. Rineka Cipta
- Yamaguchi, Matsumura. 1998. *Kokugo Jiten*. Tokyo: Obunsha