

PENGEMBANGAN MEDIA *THE THING PUZZLE* PAPAN MAGNETIK UNTUK MENGGAMBARAKAN LATAR SUASANA DALAM *FOLKSONG* JEPANG

Desi Ratna Sari

Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
desisari7@mhs.unesa.ac.id

Dr. Urip Zaenal Fanani, M.Pd.

Dosen Prodi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
zaenalfanani@unesa.ac.id

Abstrak

Media pembelajaran memiliki salah satu fungsi yaitu untuk memvisualisasikan suatu teks. Teks yang dapat divisualisasikan salah satunya adalah karya sastra. Karya sastra memiliki berbagai jenis yang salah satunya adalah nyanyian suatu rakyat atau masyarakat yang dapat disebut juga sebagai *folksong*. Nyanyian ini memiliki unsur instrinsik berupa latar suasana yang dapat dipelajari oleh pemelajar bahasa, termasuk pemelajar bahasa Jepang. Penelitian ini menjawab dua rumusan masalah, rumusan yang pertama yaitu bagaimana proses pengembangan media *The Thing Puzzle* Papan Magnetik dan rumusan yang kedua adalah bagaimana respon siswa terhadap media *The Thing Puzzle* Papan Magnetik.

Teori yang digunakan untuk pengembangan media adalah teori penelitian pengembangan milik Sugiyono. Kemudian teori yang digunakan dalam menganalisis materi media adalah teori Nurgiyantoro dan diperkuat oleh teori emosi dari Nugraha. Perhitungan data yang diperoleh dari angket menggunakan teori statistik Pendidikan Riduwan.

Proses penelitian yang telah dilaksanakan memiliki hasil sebagai berikut sebagai berikut :

1. Penelitian ini melalui sembilan tahap pengembangan, yaitu tahap pertama potensi dan masalah, tahap kedua adanya pengumpulan data, tahap ketiga desain media, tahap keempat validasi desain, tahap kelima revisi desain, tahap uji coba produk pertama, tahap ketujuh revisi produk pertama, tahap kedelapan uji coba produk kedua, dan tahap kesembilan adalah revisi produk kedua. Hasil pengujian media oleh ahli media mendapatkan presentase 76,67% dengan pernyataan produk layak untuk digunakan namun ada sedikit aspek yang harus direvisi.
2. Pada uji coba pertama pemerolehan prosentase angket siswa adalah 89,57% dari 20 orang siswa. Presentase yang diperoleh tinggi dikarenakan sebelumnya siswa tidak pernah menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran bahasa Jepang. Pada uji coba yang kedua pemerolehan prosentase angket siswa adalah 72,5% dari 18 orang siswa. Pada uji coba yang kedua, siswa sudah terbiasa menggunakan media pembelajaran saat pembelajaran Bahasa Jepang.

Kata Kunci : pengembangan media, *the thing puzzle*, *folksong*, latar suasana

Abstract

Learning media has one function, which is to visualize a text. One of the texts that can be visualized is a literary work. Literary works have various types, one of which is *folksong*. *Folksong* has an intrinsic element in the form of an atmosphere that can be learned by language learners, including Japanese language learners. This research answers two problem formulations, namely how the media development process of *The Thing Puzzle* Magnetic Board and how students respond to media *The Thing Puzzle* Magnetic Board.

The theory used for media development is Sugiyono's research and development theory. Then the theory used in analyzing media material is Nurgiyantoro's theory and is reinforced by the emotional theory from Nugraha. Calculation of data obtained from a questionnaire using Riduwan's educational statistic theory.

The results of this research are explained as follows :

1. The media development process is carried out in nine stages, namely potential and problems, data collection, media design, design validator, design revision, first product trial, first product revision, second product trial, second product trial, and second product revision. The results of the media assessment by media experts get a 76.67%, worthy with a little revision.
2. In the first trial, the percentage of questionnaire results from 20 students was 89,57%. Obtaining high percentage results because previously students never used the learning media when learning Japanese. In the second trial, the percentage of student questionnaires was 72,5% from 18 students. In the second trial, students are ready accustomed to using learning media when learning Japanese.

Keyword : Media development, *the thing puzzle*, *folksong*, atmosphere

PENDAHULUAN

Pengembangan media merupakan pembaharuan produk yang berupa media yang telah ada untuk menyampaikan suatu materi. Hal ini didasarkan oleh teori pengembangan media Sugiyono (2015:297) yang menyatakan bahwa pengembangan media adalah suatu jenis metode penelitian dan tujuannya yaitu dapat memperoleh suatu hasil berupa barang atau jasa tertentu yang dapat dilanjutkan dengan pengujian keefektifan produk tersebut.

Media sendiri tidak bisa lepas dari kata pembelajaran. Begitu pula yang disampaikan oleh Wati (2016:2-3) bahwa dalam proses pembelajaran ada komponen berupa media yang memiliki kaitan yang sangat erat terhadap proses pembelajaran tersebut. Kata media yang diambil dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Sehingga dapat dinyatakan bahwa media merupakan perantara atau alat pengantar suatu materi kepada pemelajar materi tersebut.

Proses pembelajaran menempatkan media pembelajaran sebagai media yang memiliki ciri sebagai alat grafis, elektronik, potografis dengan fungsi dapat menangkap, kemudian memproses dan menyusun ulang visual ataupun verbal. Berdasarkan fungsi

tersebut, maka *puzzle* dapat dimasukkan ke dalam kategori suatu media di dalam proses pembelajaran. Jenis atau bentuk media juga dijelaskan oleh Wati (2016:5) yaitu media memiliki bentuk visual, kemudian gabungan dari bentuk audio dan bentuk visual, kemudian yang terakhir yaitu bentuk multimedia. Bentuk visual yang sesuai pengertian ini diantaranya adalah buku, jurnal, peta, gambar, dan sebagainya. Pernyataan ini diperkuat oleh Munadi (2013:56) yang menyatakan bahwa media dengan bentuk visual sendiri dapat dibedakan menjadi dua jenis yaitu media yang berbentuk visual non proyeksi dan media dengan bentuk visual proyeksi. Pada media visual non visual kriteria yang salah satunya adalah media grafis. Media grafis merupakan media yang dapat mengilustrasikan sesuatu dengan jelas. Beberapa contoh media yang termasuk ke dalam media grafis adalah berbagai jenis gambar, sketsa, diagram, dan bagan. Potongan *puzzle* merupakan jenis media grafis berupa gambar.

Puzzle merupakan permainan dengan cara main yaitu menyusun kembali kata atau suatu visual acak yang dijadikan satu menjadi kesatuan yang penuh. *Puzzle* dalam pengertiannya yang diajarkan oleh Ismail (2006:218) adalah suatu

alat untuk bermain yang cara memainkannya yaitu mengatur ulang atau mengurutkan suatu gambar atau benda yang telah dipecah menjadi beberapa bagian. Kemudian Rahmanelli (2008:24) menyatakan bahwa *puzzle* merupakan alat bermain yang cara memainkannya yaitu menyusun ulang beberapa gambar yang terpotong atau terpecah atau menjadikan benda yang terpecah menjadi gambar yang jelas ataupun benda dengan bentuk 3D atau tiga dimensi yang lengkap atau utuh. *Puzzle* sendiri memiliki lima jenis yaitu jenis pertama merupakan jenis *spelling puzzle*, selanjutnya jenis kedua adalah *jigsaw puzzle*, jenis ketiga yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *the thing puzzle*, yang keempat adalah *the letter(s) readiness puzzle*, dan yang terakhir adalah *crosswords puzzle*. Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa salah satu jenis *puzzle* adalah *the thing puzzle*. *The thing puzzle* merupakan jenis *puzzle* yang cara bermainnya adalah mencocokkan gambar dengan tulisan. Kemudian *puzzle* dengan jenis *the thing puzzle* ini dikembangkan menggunakan papan magnetik untuk menempelkan susunan *puzzle* yang ada.

The thing puzzle papan magnetik ini digunakan untuk

menyampaikan materi berupa *folksong*. *Folksong* menurut Sarumpeat (2010:53) salah satu jenis cerita tradisional atau *folklor* hal ini diperkuat dengan pernyataan Morse (dalam Danandjadja, 1997:53) membuat klasifikasi terhadap *folklor* menjadi tiga klasifikasi yaitu klasifikasi pertama *folklor* materiil, klasifikasi kedua adalah *folklor* lisan, dan terakhir adalah *folklor* adat istiadat. Kemudian di dalam klasifikasi *folklor* yang berupa *folklor* lisan terdapat unsur nyanyian khas suatu masyarakat tertentu atau rakyat yang disebut dengan *folksong*. *Folksong* tersebut dibagi ke dalam tiga jenis, menurut Bruvand (dalam Danandjaja 1997:146-147) yaitu *folksong* yang memiliki fungsi atau *functional songs* yang dalam nyanyian tersebut morfem penyusunannya dan lantunan lagunya memiliki suatu peran yang penting. Contohnya yaitu *lullaby* atau pengantar tidur, *working song* atau nyanyian kerja, dan *playing song* atau nyanyian permainan. Selanjutnya adalah *folksong* yang bersifat liris. *Folksong* bersifat liris ini memiliki teks atau lirik yang dapat mencetuskan rasa haru dari pengarang lagu tersebut. Yang terakhir yaitu *folksong* yang bersifat berkisah atau biasa disebut *narrative song*. *Folksong* ini menyampaikan suatu kisah yang bersifat epos. Pada penelitian ini

mengambil *folksong* yang berjenis liris, atau pecentus haru yang disampaikan oleh pengarangnya. Beberapa *folksong* Jepang berjenis liris tersebut yaitu lagu *Kyou no Hi wa Sayounara*, lagu *Tsubasa wo Kudasai*, lagu *Miagete Goran Yoru no Hoshi wo*, dan lagu *Ue wo Muite Arukou*.

Folksong dapat dianalisis salah satu unsur di dalamnya. Pada penelitian ini unsur yang diteliti atau dianalisis adalah unsur intrinsik yang berupa latar suasana. Menurut Nurgiantoro (2013:330) latar dapat dikaji secara tersendiri di sisi yang berbeda, yaitu latar yang dikaji sebagai unsur metafor dan latar yang dikaji sebagai unsur atmosfer. Penerapan latar sebagai atmosfer di sini merupakan luapan perasaan atau emosi yang disampaikan dalam bentuk karya sastra. Emosi ini bisa berbentuk perasaan senang, sedih, marah, takut, dan sebagainya. Bumbu emosi yang terdapat dalam sastra inilah yang disebut dengan latar suasana. Detail ciri-ciri emosi ini diterangkan oleh Nugraha dan dibagi menjadi delapan kategori yakni perasaan marah, perasaan takut, perasaan cemburu, rasa ingin tahu, rasa iri hati, rasa senang atau gembira, perasaan sedih, dan rasa kasih sayang.

Pada penelitian ini, sesuai dengan jenis *puzzle* yang dipilih adalah *the*

thing puzzle maka permainan disusun sesuai aturan *the thing puzzle*, yaitu menyocokkan gambar dengan teks atau tulisan. Gambar *puzzle* merupakan analisis latar suasana *folksong* Jepang, kemudian tulisan yang akan dicocokkan dengan gambar merupakan lirik dari *folksong* Jepang tersebut dan media yang digunakan untuk menempelkan *puzzle* secara utuh adalah papan magnetik.

Media *the thing puzzle* papan magnetik yang berisi penggambaran latar suasana yang terdapat pada *folksong* Jepang ini kemudian diperkenalkan kepada pemelajar bahasa Jepang untuk mengetahui respon pemelajar bahasa Jepang terhadap media *puzzle* tersebut beserta lampiran teori tentang latar suasana agar pemelajar dapat mengetahui penjabaran latar suasana. Penggunaan media dalam melakukan analisis latar suasana yang terdapat pada *folksong* Jepang merupakan hal yang baru dan dapat dilakukan sebagai penelitian. Tujuan penelitian yang dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pendeskripsian proses pengembangan media *the thing puzzle* papan magnetik dalam penyampaian materinya yang berupa latar suasana yang

terdapat pada *folksong* Jepang; dan

2. Pendeskripsian hasil angket respon siswa terhadap media yang telah diberikan kepada siswa saat pembelajaran bahasa Jepang.

METODE

Model Penelitian

Metode dalam penelitian merupakan hal yang penting karena metode tersebut berperan aktif dalam pengupasan suatu penelitian secara jelas, ringkas dan mudah dimengerti. Metode penelitian memiliki rancangan yang digunakan acuan dalam menjalankan penelitian. Acuan tersebut berupa model penelitian. Pada penelitian ini mengacu pada salah satu model penelitian yang umum yaitu model penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan merupakan salah satu contoh model penelitian sesuai yang dinyatakan oleh Sugiyono (2017:2) yang menjelaskan bahwa model penelitian bisa berupa penelitian pengembangan atau yang pada umumnya dikenal sebagai *research and development*.

Model penelitian memiliki langkah tertentu yang digunakan sebagai acuan dalam suatu penelitian. Langkah atau acuan tersebut digunakan untuk mencapai suatu tujuan. Terdapat beberapa tujuan dalam pengadaan

penelitian. Sugiyono (2015:5) membagi menjadi lima kategori tujuan di dalam penelitian yaitu yang pertama adalah menggambarkan yang merupakan suatu tujuan yang berarti menjelaskan secara deskriptif atau mengambil gambar suatu objek atau bahan penelitian yang dapat mengungkap dengan jelas sesuatu yang terjadi pada objek penelitian. Membuktikan merupakan suatu tujuan yang memiliki arti menggunakan berbagai perolehan data untuk membuktikan atau menjawab sebuah keraguan dalam suatu informasi tertentu, dan berbagai masalah yang telah ada sebelumnya. Mengembangkan adalah suatu tujuan yang memiliki arti melakukan penelitian yang lebih mendalam terhadap sebuah pengetahuan, teori yang telah ada sebelumnya, tindakan yang biasa dijalani sebelumnya, dan produk yang beredar atau telah ada sebelumnya. Menemukan merupakan tujuan yang berarti melakukan penelitian untuk mendapatkan atau memperoleh sesuatu yang telah hilang atau sesuatu hal yang belum diketahui dan masih terpendam. Terakhir yaitu tujuan penelitian menciptakan, memiliki arti menyusun bidang keilmuan yang baru, teori atau wawasan pengetahuan yang benar-benar masih segar, dan

belum pernah ada sebelumnya.

Penelitian pengembangan memiliki beberapa jenis penelitian dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda. Sugiyono (2017:40-50) menjelaskan bahwa penelitian pengembangan memiliki tingkat kesulitan yang berbeda dan membaginya menjadi empat tingkat atau level kesulitan yang berbeda.

Level yang pertama memiliki level kesulitan yang rendah yaitu melakukan atau melaksanakan suatu penelitian akan tetapi penelitian berhenti sebelum melakukan pengujian lapangan. Sehingga hasil penelitian hanya berupa rancangan produk dan rancangan produk tersebut divalidasi kepada para ahli untuk mengetahui kelayakan rancangan media tersebut. Level yang kedua yaitu melakukan pengujian terhadap teori, tindakan, media, atau produk yang sebelumnya telah ada tanpa meneliti produk tersebut terlebih dahulu. Terdapat suatu penelitian tentang rancangan produk dan kemudian peneliti hanya melakukan uji efektivitas dan kelayakan rancangan produk tersebut. Level kesulitan yang ketiga yaitu mengembangkan suatu produk yang ada dengan meneliti terlebih dahulu kemudian melakukan uji coba terhadap produk tersebut. Pada penelitian

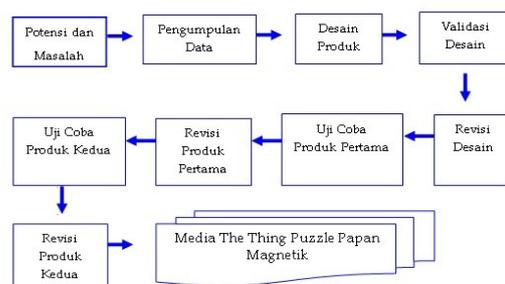
ini dilakukan penyempurnaan atau produk yang telah ada. Level keempat yaitu tingkatan yang tersulit yaitu melakukan penelitian dan pengujian guna menghasilkan produk yang benar-benar baru. Pada penelitian yang dilakukan kali ini mengacu terhadap level kesulitan yang ketiga, yaitu mengembangkan suatu hasil penelitian yang telah ada melalui suatu penelitian baru dan kemudian diuji cobakan.

Pada penelitian ini metode yang digunakan untuk mengupas penelitian adalah metode deskriptif kualitatif, yaitu metode yang menggunakan kata-kata dan kumpulan gambar di dalam penelitiannya, dan bukan berupa kumpulan dari angka-angka. Hal ini merujuk pada Moleong (2014:11) yang menjelaskan bahwasannya data yang disajikan di dalam penelitian deskriptif kualitatif adalah data yang berupa kata atau beberapa gambar atau foto, bukan angka. Sehingga penjelasan data berupa penjabaran suatu deskripsi yang diambil dari penelitian tersebut, dan bukan berupa kumpulan angka atau hitungan. Sugiyono (2017:15) menyatakan bahwa metode deskriptif kualitatif ini bisa disebut juga metode naturalistik atau penelitian yang dilakukan secara natural, murni apa adanya. Metode ini awalnya digunakan

untuk meneliti bidang antropologi budaya, kemudian data dan analisis yang dikumpulkan juga bersifat kualitatif. Sehingga dalam berbagai penjelasan di dalam penelitian ini akan ditemukan berbagai deskripsi dari hasil penelitian pengembangan yang telah dilaksanakan, meliputi proses pengembangan yang di dalamnya juga terdapat penilaian kelayakan produk yang dinilai oleh para ahli dan deskripsi hasil angket respon siswa diperkuat dengan presentase yang didapatkan di dalam angket respon siswa tersebut.

Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini memiliki langkah tertentu yang ditempuh. Langkah yang ditempuh dalam penelitian pengembangan ini mengikuti teori pengembangan media milik Sugiyono (2010:409) dengan sembilan langkah yang digambarkan pada bagan berikut :



Adanya potensi tertentu merupakan langkah pertama yang terdapat dalam penelitian pengembangan. Potensi dalam penelitian ini yaitu berkaitan dengan sastra Jepang yang berupa lagu atau nyanyian rakyat dapat digunakan sebagai bahan ajar pada pembelajaran bahasa Jepang di sekolah. Sastra Jepang memiliki unsur intrinsik yang dapat dipelajari berupa latar suasana. Materi sastra yang masih asing ini dapat disampaikan dengan mudah disampaikan kepada pemelajar bahasa Jepang dengan menggunakan media pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan langkah kedua dalam penelitian pengembangan yang fungsinya yaitu untuk mengumpulkan informasi dasar guna penyusunan materi dan desain media. Pengumpulan data yang terdapat di dalam penelitian ini terbagi menjadi tiga jenis yaitu wawancara tidak struktur

5. Desain Produk

Pada tahapan desain produk disusunlah gambaran produk yang akan dibuat meliputi rancangan awal produk

Berikut penjelasan dari bagan :

1. Potensi dan Masalah

yang berupa cara pemakaian dan penambahan inovasi baru yaitu memasukkan materi dari analisis latar suasana *folksong* Jepang terhadap produk beserta keterangan bahan produk yang berupa jenis papan magnetik yang digunakan dengan ukuran yang diajukan.

4. Validasi Desain

Pada tahap validasi desain dilakukan kepada para ahli yaitu ahli materi atau kontruksi yang menilai materi yang disampaikan dalam media sudah layak untuk disampaikan atau belum, kemudian yang kedua adalah validasi desain media yang meliputi gambar dan bahan yang digunakan dalam pembuatan media apakah sudah sesuai dan mudah digunakan atau belum..

5. Revisi Desain

Perbaikan atau revisi desain dalam penelitian ini juga dilakukan sebanyak dua kali yaitu berdasarkan hasil yang diperoleh dari validasi materi tentang materi latar suasana yang disampaikan dan validasi desain media.

6. Uji Coba Produk Pertama

Pengujian terhadap produk guna mengukur keberhasilan pengembangan. Peneliti menyampaikan materi dengan memperkenalkan lagu dan arti lirik lagu kemudian memperkenalkan media *the thing puzzle*.

7. Revisi Produk Pertama

Tahapan revisi produk yang pertama ini ditempuh berdasarkan hasil dari uji coba produk yang pertama. Pada uji coba tersebut dapat ditemukan beberapa kekurangan yang terjadi saat uji coba berlangsung, maka kekurangan tersebut direvisi atau diperbaiki guna mendapatkan produk yang lebih layak dan lebih mudah digunakan.

8. Uji Coba Produk Kedua

Tahap uji coba selanjutnya yaitu uji coba yang kedua dilakukan pada responden yang berbeda dengan responden uji coba pertama dan kegiatan yang dilaksanakan adalah mengujikan produk berupa media telah direvisi setelah diadakannya uji coba yang pertama.

9. Revisi Produk Kedua

Tahap ini ditempuh ketika pada uji coba kedua masih terdapat beberapa kekurangan dan harus dilakukan perbaikan guna memperoleh hasil produk yang berupa media dengan kualitas yang lebih baik.

Subjek Uji Coba

Adapun dalam penelitian ini memiliki dua subjek penelitian yaitu pemelajar bahasa Jepang tingkat SMA. Berikut adalah subjek uji coba yang digunakan pada penelitian pengembangan media ini:

1. Seluruh siswa yang terdapat di kelas XI Bahasa SMA Negeri 7 Surabaya sebagai

responden uji coba pertama

2. Seluruh siswa yang terdapat pada kelas XI IPS SMA *Labschool* Universitas Negeri Surabaya sebagai responden uji coba yang kedua

diberikan kepada responden dengan menggunakan skala likert. Berikut adalah rentan nilai yang dicantumkan dalam skala likert yang terdapat pada angket validasi dan respon siswa:

5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup
2	Kurang
1	Tidak Baik

Jenis Data

Data yang terdapat dalam penelitian ini terbagi menjadi dua jenis data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data yang berbentuk kumpulan kata, gambar, ekspresi siswa dan sebagainya merupakan data kualitatif dan digunakan untuk menjelaskan atau menjabarkan proses pengembangan media setiap langkah yang ditempuh dalam penelitian pengembangan ini. Kemudian data yang berbentuk hitungan atau data kualitatif yang diangkakan merupakan data kuantitatif dan dalam penelitian ini meliputi angket validator dan angket respon siswa.

Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen atau alat yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini adalah angket. Angket tersebut disediakan berupa lembar angket penilaian validasi untuk ahli materi, lembar angket penilaian validasi untuk diserahkan kepada ahli desain media, dan lembar angket respon yang

Teknik Analisis Data

Apabila data telah terkumpul maka dilakukan analisis terhadap data tersebut. Untuk analisis angket validasi materi dan validasi desain media menggunakan rumus berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah total skor yang didapat}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Dengan tabel interpretasi skor menurut Riduwan (2018:41) sebagai berikut :

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

Sedangkan dalam analisis data angket respon siswa menggunakan dua rumus yaitu rumus frekuensi relatif sebagai berikut :

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

Keterangan :

- f= Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
 - N= Jumlah banyak individu
 - p= Presentase
- Rumus yang kedua yang digunakan untuk menganalisis angket tiap butir dan hasil angket

secara keseluruhan adalah sebagai berikut :

$$\text{Presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang d}}{\text{jumlah skor maks}}$$

Dengan interpretasi milik Riduwan (2018:41)

Presentase
0%-20%
21%-40%
41%-60%
61%-80%
81%-100%

beberapa soundtrack anime yang dapat menjadi potensi pembelajaran ataupun pengenalan sastra Jepang. Kemudian antusias siswa terhadap permainan atau media pembelajaran dapat membantu penyampaian materi sastra Jepang tersebut.

b. Pengumpulan Data

Data dasar yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yang berupa wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak struktur ini merujuk pada Sugiyono (2015:233-234) yang menjelaskan atau menjabarkan bahwasannya wawancara ini merupakan wawancara yang tidak menggunakan sistematis suatu pedoman wawancara tertentu. Pengumpulan data berupa wawancara tidak terstruktur diberikan kepada guru atau tenaga pengajar pelajaran bahasa Jepang yang terdapat di SMA Negeri 7 Surabaya dan SMA *Labschool* Universitas Negeri Surabaya untuk mengumpulkan informasi tentang kemampuan atau penguasaan siswa dalam pelajaran bahasa Jepang. Kemudian pemberian angket kebutuhan kepada responden penelitian, yaitu siswa masing-masing SMA yang membahas tentang pentingnya sastra Jepang yang terdapat dalam pelajaran bahasa Jepang. Siswa SMA Negeri 7 Surabaya 90% menyatakan sastra Jepang

penting untuk dipelajari di sekolah, dan sisanya 10% dari mereka menyatakan tidak penting. Sedangkan pada siswa SMA *Labschool* Universitas Negeri Surabaya 50% menyatakan bahwa pembelajaran Jepang di merupakan penting dan 5 menyatakan ti. Selanjutnya kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran. Siswa SMA Negeri 7 Surabaya 65% menyat membu proses bahasa sebanyak 35% dari mereka menyatakan tidak membutuhkan media pembelajaran. Siswa SMA *Labschool* Universitas Negeri Surabaya menyatakan 88,89% dari mere medi 11,11 mem pent

c. Desain Buku

Analisis lirik lagu *folksong* Jepang yang telah ada dibuat sketsa sesuai hasil yang telah ada di setiap analisis liriknya. Kemudian desain yang telah jadi dicetak dalam ukuran 60cmx40cm dan ukuran 60cmx45cm perbedaan ukuran terjadi dikarenakan stok papan magnetik lumayan tert adalah alur yang diaw pembuatan sl

Sketsa yang telah ada kemudian diwarnai secara digital di aplikasi photoshop.



Setelah selesai memberi warna secara keseluruhan maka gambar diberi alur puzzle.



Kemudian gambar digabungkan dengan *background* utama puzzle beserta lirik lagu. Berikut adalah gambar desain puzzle lagu *kyouno hi wa sayounara*



Langkah selanjutnya yaitu pembuatan buku petunjuk yang berisikan deskripsi media, cara penggunaan, langkah yang dilalui saat melakukan permainan, dan cara merawat media. Buku petunjuk kemudian dicetak ukuran kertas A5 dan dilengkapi dengan jilid spiral.



d. Validasi Desain

Validasi desain terdiri atas validasi materi dan validasi desain media yang dilakukan oleh para ahli. Hal ini sesuai dengan pernyataan Sugiyono (2017:454) yang menyatakan bahwa pengujian internal terapan rancangan atau validasi media merupakan penilaian yang diberikan oleh para ahli atau praktisi pada bidangnya. Validasi materi dilakukan oleh dosen bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya, yaitu Dra. Yovinza Bethvine Sopaheluwakan, M.Pd., dengan total perolehan presentase 80%, sehingga dapat dinyatakan bahwa materi yang disusun telah layak untuk digunakan. Kemudian validasi desain media dilakukan oleh dosen desain grafis Universitas Negeri Surabaya, yaitu Meirina Lani A., S.Sn., M.Sn. dengan total perolehan presentase 76,67% dinyatakan layak dengan beberapa revisi.

e. Revisi Desain

Revisi desain merupakan kegiatan atau langkah setelah mengetahui hasil validasi desain media berupa validasi materi dan validasi desain media. Pada validasi materi tidak ada perubahan isi materi. Sedangkan pada desain media terdapat beberapa revisi desain media yang mempengaruhi tatanan *puzzle*.

Revisi desain pada desain media ini sangat mencolok karena harus merubah *background* utama *puzzle* dan memperkecil lirik lagu agar media terfokuskan pada gambar *puzzle* yang ada. Berikut adalah contoh gambar sebelum dan sesudah revisi desain media :

Gambar desain *puzzle* lagu *kyou no hi wa sayounara* sebelum revisi



Gambar desain *puzzle* lagu *kyou no hi wa sayounara* sesudah revisi



Kemudian berikut ini adalah contoh penampakan *puzzle* lagu *miagete goran yoru no hoshi wo* sebelum revisi



Gambar *puzzle* lagu *miagete goran yoru no hoshi wo* setelah revisi



Pada buku petunjuk tidak ada revisi desain, namun diperlukan revisi bentuk. Buku petunjuk yang awalnya berbentuk jilid spiral dengan ukuran A5 diubah menjadi bentuk *booklet* kecil memanjang yang dapat ditebuk sehingga lebih praktis untuk digunakan. Buku petunjuk sebelum revisi



Buku petunjuk sesudah revisi



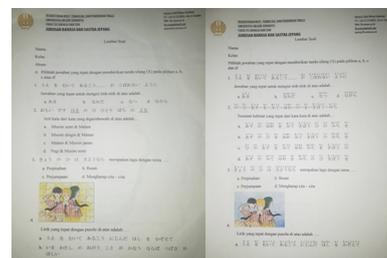
Pertama Kegiatan uji coba pertama dilakukan kepada responden seluruh siswa kelas XI Bahasa pada

dilakukan pengukuran waktu berapa lama waktu yang dibutuhkan untuk pengenalan tersebut. Selanjutnya pada pertemuan berikutnya siswa diberikan media pembelajaran yang telah dikembangkan dan kemudian mempresentasikan hasil analisis tiap kelompok tentang latar suasana setiap lagu.

g. Revisi Produk

mengisi sebagian pada jenis soal yang kedua pada soal yang pertama.

responden uji coba kedua ternyata sudah mengerti huruf hiragana namun tidak terbiasa menggunakannya dalam pembelajarannya bahasa Jepang, sehingga produk membutuhkan tambahan cara baca berbentuk romaji pada lembar soal. Berikut contoh lembar soal yang belum direvisi dan lembar soal yang sudah direvisi.



h. Uji Coba Kedua

Kegiatan uji coba ini dilakukan menggunakan pacuan waktu yang sama dengan uji coba sebelumnya, yaitu selama dua kali pertemuan. Responden dalam uji coba kedua ini adalah seluruh siswa SMA *Labschool* Universitas Negeri Surabaya yang berjumlah 18 orang. Metode penyampaian materi sama dengan penyampaian materi pada uji coba sebelumnya karena tidak ada permasalahan dalam metode penyampaian materi sebelumnya. Kemudian pada pertemuan kedua siswa diberi media pembelajaran. Siswa SMA *Labschool* UNESA cepat menguasai penggunaan media dan dalam diskusi atau presentasi terhadap analisis latar lagu *folksong* Jepang pun lumayan cepat sehingga waktu untuk pengerjaan post test tersisa lumayan banyak.

i. Revisi Produk Kedua

Pacuan perbaikan kali ini adalah hasil angket respon siswa yang menyatakan kesulitan dalam memahami kosakata bahasa Jepang pada buku panduan pemakaian media. Oleh karena ini perlu ditambahkan cara baca berbentuk romaji pula pada buku panduan pemakaian media ini, dikarenakan tidak menutup kemungkinan ada banyak pemelajar bahasa Jepang yang memiliki kesulitan yang sama.

2. Hasil Respon Siswa

Perhitungan hasil ini diambil atau dianalisis dari angket yang diberikan pada setiap akhir pelaksanaan uji coba. Berikut perolehan hasil angket pada kegiatan uji coba yang dilakukan responden seluruh siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 7 Surabaya yang berjumlah 20 orang.

Pada poin pertama tentang kemudahan penggunaan media memperoleh presentase 94% dengan interpretasi skor sangat kuat

Pada poin kedua tentang kemudahan cara pakai dan panduan pemakaian mendapat presentase 91% dengan interpretasi skor sangat kuat

Pada poin ketiga tentang kemudahan penyajian kosakata baru mendapatkan presentase 88% dengan interpretasi skor sangat kuat

Pada poin keempat tentang kemudahan mempelajari sastra Jepang yang berupa nyanyian rakyat memperoleh presentase 90% dengan interpretasi skor sangat kuat.

Pada poin kelima tentang kemudahan mempelajari latar suasana dalam lagu rakyat atau *folksong* Jepang memperoleh presentase 86% dengan interpretasi nilai sangat kuat

Pada poin keenam tentang membuat pemelajar senang terhadap materi sastra Jepang memperoleh presentase 90% dengan interpretasi nilai sangat kuat.

Pada poin ketujuh tentang memberi motivasi lebih untuk mempelajari bahasa Jepang memperoleh presentase 89% dengan interpretasi nilai sangat kuat

Dengan perolehan presentase tiap poin berdasarkan data di atas maka didapatkan nilai presentase secara keseluruhan yaitu 89,57%. Media dinyatakan mudah digunakan dan memotivasi siswa untuk mempelajari sastra Jepang.

Kemudian analisis hasil angket respon siswa pada uji coba kedua yang dilakukan pada siswa kelas XI IPS SMA *Labschool* UNESA yang berjumlah 18 orang diperoleh presentase sebagai berikut :

Pada poin pertama tentang kemudahan cara pakai atau penggunaan media memperoleh presentase 90% dengan interpretasi nilai sangat kuat

Pada poin kedua tentang kemudahan cara pakai atau penyampaian buku pedoman media mendapat presentase 85,6% dengan interpretasi skor sangat kuat

Pada poin ketiga tentang kemudahan cara memahami penyajian kosakata yang terdapat dalam media mendapatkan presentase 75,6% kuat

Pada poin keempat tentang memudahkan memahami materi sastra Jepang yang berupa nyanyian rakyat memperoleh presentase 84,4% dengan interpretasi nilai sangat kuat

Pada poin kelima tentang kemudahan cara memahami latar suasana pada nyanyian rakyat atau yang biasa disebut *folksong* Jepang memperoleh presentase nilai 85,6% dengan interpretasi nilai sangat kuat

Pada poin keenam tentang media dapat memberikan rasa senang dalam mempelajari sastra memperoleh presentasi nilai 84,4% dengan interpretasi nilai sangat kuat

Pada poin ketujuh tentang media dapat memberikan motivasi lebih terhadap proses pembelajaran bahasa Jepang memperoleh presentase nilai sebesar 86,7% dengan interpretasi nilai sangat kuat

Presentase tiap poin kemudian dirata-rata untuk mengetahui presentase keseluruhan. Presentase keseluruhan yang diperoleh pada uji coba kedua yaitu 72,5%.

Pada saat kegiatan uji coba yang kedua ini pemerolehan hasil angket responden atau respon siswa lebih rendah dibandingkan dengan perolehan angket respon pada uji coba yang pertama dikarenakan pada uji coba yang kedua, para responden sudah terbiasa mengaplikasikan berbagai macam media pembelajaran saat pelajaran bahasa Jepang di sekolah.

3. Pembahasan

Pada pembahasan ini ada beberapa bagian yang dapat didiskusikan setelah terselesaikannya penelitian ini. Penelitian pengembangan ini menggunakan sastra Jepang berupa *folksong* Jepang sebagai materi yang dianalisis. Analisis materi menggunakan teori latar suasana menurut Nurgiantoro. Namun dikarenakan Nurgiantoro hanya menjelaskan latar suasana secara umum, maka dibutuhkan penguatan teori. Maka ditambahkan teori emosi dari Nugraha untuk memperkuat teori tersebut dengan detail bentuk emosi atau detail bentuk latar suasana yang lebih rinci lagi. Proses pengembangan media menggunakan teori Sugiyono dengan melakukan tahap penelitian sampai tahap kesembilan, tanpa tahap pembuatan masalah dikarenakan keterbatasan pengetahuan tentang bisnis pembuatan masalah suatu produk yang berupa media pembelajaran.

Pada langkah revisi produk setelah proses uji coba pertama terdapat satu revisi yang dapat dikatakan revisi yang detail karena pada perbaikan atau revisi tersebut harus menambahkan cara baca romaji di setiap huruf kana. Penambahan huruf romaji ini disebabkan karena siswa atau responden pada uji coba kedua tidak terbiasa menggunakan huruf kana

dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka penambahan cara baca dengan penulisan romaji pada suatu media pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan materi berbahasa Jepang dapat menjadi hal yang dipertimbangkan ulang dikarenakan pemelajar bahasa Jepang di berbagai tempat juga berkemungkinan memiliki kebiasaan belajar yang sama, yaitu mempelajari bahasa Jepang menggunakan huruf romaji.

Selanjutnya yaitu hasil hitungan dari angket respon siswa yang menunjukkan perbedaan presentase yang lumayan signifikan. Pada uji coba pertama hasil angket siswa memperoleh presentase yang sangat kuat yaitu 89,57% disebabkan pada kegiatan pembelajaran bahasa Jepang di sekolah jarang menggunakan media pembelajaran. Sedangkan pada kegiatan uji coba berikutnya hasil angket siswa memperoleh presentase yang kuat yaitu 72,5% meski dapat dinyatakan kuat namun jika dibandingkan dengan perolehan sebelumnya maka perolehan presentase yang kedua ini dapat dinyatakan lebih rendah. Penyebabnya yaitu siswa atau responden sudah terbiasa dengan media pembelajaran saat melakukan proses pembelajaran. Maka pengembangan media

perlu memperhatikan detail permainan yang menarik bagi siswa dan memiliki ciri khusus daripada media pembelajaran lain.

PENUTUP

Simpulan

Simpulan dipaparkan sesuai hasil dari keseluruhan langkah yang ditempuh pada kegiatan penelitian pengembangan media berbasis permainan *puzzle* ini dengan materi sastra Jepang. Hasil langkah penelitian ini dijelaskan sebagai berikut :

1. Proses pengembangan media.

Pengembangan media bisa digunakan untuk menyampaikan materi baru. Materi tersebut bisa berupa sastra Jepang. Sastra Jepang salah satunya adalah *folksong* Jepang. *Folksong* Jepang memiliki unsur intrinsik yang berupa latar suasana yang dapat dipelajari oleh pemelajar bahasa tak terkecuali pemelajar bahasa asing yang salah satunya adalah pemelajar bahasa Jepang.

Pada proses pengembangan media memiliki langkah atau tahap yang harus

ditempuh dan pada penelitian ini menempuh tahap sebanyak sembilan tahap sesuai teori pengemangan milik Sugiyono. Salah satu tahap dalam pengembangan tersebut adalah tahap validasi media yang terbagi menjadi dua bagian yaitu validasi desain dan validasi materi yang dilakukan oleh para ahli atau praktisi. Hasil perolehan nilai dari validator desain yaitu 76,67% dengan pernyataan layak dengan sedikit revisi, kemudian perolehan nilai dari validator materi adalah 80% materi yang disusun dinyatakan layak untuk digunakan.

2. Respon Siswa
Pemberian lembar angket respon kepada pengguna media dalam uji coba diberikan setelah uji coba sudah selesai. Kemudian dilakukan perhitungan terhadap angket respon siswa ini guna mengetahui seberapa besar media ini

berguna pada kegiatan belajar mengajar atau proses pembelajaran.

Angket respon siswa ini diberikan pada seluruh siswa kelas XI Bahasa SMA Negeri 7 Surabaya yang berjumlah 20 orang sebagai responden uji coba pertama dan memperoleh presentase penilaian 89,57%.

Kemudian angket respon siswa juga diberikan kepada siswa kelas XI IPS SMA *Labschool* Universitas Negeri Surabaya yang berjumlah 18 orang dan mendapatkan presentase penilaian sebesar 72,5% tergolong kuat meski perolehan presentase lebih rendah dari uji coba pertama.

Saran

Saran yang disampaikan pada akhir penelitian ini terbagi menjadi dua jenis saran yaitu saran yang ditujukan kepada pihak yang akan menggunakan media ini dan saran untuk

peneliti yang meneliti media yang sama atau mirip dengan media ini.

Beberapa saran yang ditujukan kepada pengguna media ini yaitu sebagai berikut :

1. Pentingnya penyampaian awal atau pengenalan terlebih dahulu materi yang berupa lagu *folksong* Jepang yang ingin disampaikan disertai pemberian lirik lagu dan terjemah dari lagu tersebut. Menyampaikan tentang penggunaan lagu ini di Jepang merupakan lagu yang sering dibawakan pada saat acara perpisahan atau kelulusan.
2. Perlunya penjelasan secara detail dan menyeluruh mengenai penggunaan media kepada pemelajar bahasa

Jepang sehingga pemelajar dapat dengan mudah mengaplikasikan media.

3. Pembentukan kelompok minimal lebih dari dua orang anak sehingga memudahkan pembagian tugas dalam menggunakan produk pengembangan media ini.

Adapun saran untuk peneliti selanjutnya yang ingin melakukan penelitian yang sama dengan penelitian ini maka berikut penjabarannya :

1. Pengembangan media yang sama dapat dipakai sebagai media yang mengenalkan materi pembelajaran bahasa Jepang pada bab apapun dengan syarat merupakan tingkatan dasar yang bertujuan untuk mencocokkan suatu teks berupa kata,

kosakata, atau kalimat dengan gambar yang sesuai dengan teks tersebut.

2. Peneliti yang ingin menggunakan materi sastra dalam pengembangan media yang serupa maka diharapkan membuat sketsa gambar yang tidak terlalu banyak detail. Bahan dapat bertahan lama dan mudah dilepas daripada kertas stiker adalah akrilik, namun perlu dana lebih untuk membuat media dengan bahan dasar akrilik.
3. Memperhatikan lebih detail alur pada metode penelitian pengembangan yang digunakan, dan apabila menggunakan teori pengembangan Sugiyono

maka dapat melakukan sampai tahap uji coba yang ketiga sesuai panduan buku penelitian dan pengembangan terbaru karena dapat memperoleh produk yang lebih baik lagi.

Nugraha, Ali., & Rachmawati, Yeni. 2014. *Metode Pengembangan Sosial Emosional*. Banten: Universitas Terbuka
Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press

Rahmanelli. 2008. *Efektivitas Pemberian Tugas Media Puzzle dalam Pembelajaran Geografi Regional*. Jurnal Pembelajaran, Vol 30, No 1, Halaman 23-30

K. Toha. 2010. *Pedoman Penelitian Sastra Anak*. Jakarta: Yayasan Pustaka Obor Indonesia

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Bandung: Alfabeta

Wati, Ega Risma. 2016. *Ragam Media Pembelajaran*. Jakarta: Kata Pena

DAFTAR PUSTAKA

Danandjaja, James. 1997. *Foklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng, dan lain-lain*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti
Danandjaja, James. 1997. *Foklor Jepang: dilihat dari kacamata Indonesia*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti
Ismail, Andang. 2006. *Education Games Menjadi Cerdas dan Ceria dengan Permainan Edukatif*. Yogyakarta: Nuansa Aksara
Moleong, Lexy J. 2014. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rodaskarya
Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta Selatan: Referensi (GP Press Group)

