

# Pengembangan Media Flash pada Pengenalan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang “Saru Kani Kassen”

## PENGEMBANGAN MEDIA FLASH PADA PENGENALAN KOSAKATA DALAM CERITA RAKYAT JEPANG “SARU KANI KASSEN”

Oleh :

**Resty Cintia Putri**

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[resty.cintia@gmail.com](mailto:resty.cintia@gmail.com)

**Yovinza Bethvine**

Dosen S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[yovinzabethvine@unesa.ac.id](mailto:yovinzabethvine@unesa.ac.id)

### Abstract

Literature is a familiar thing for language learners. Likewise for Japanese language learners, studying a literary work can increase vocabulary to understand a work. However, literary learning is not taught at school. Teaching literature is important to teach, to support language skills. One of Japanese literary works is folklore. The saru kani kassen folklore is one of the most well-known stories in Japan. *Flash* media are media that contain animated "Saru kani Kassen" folklore accompanied by hiragana letters, romaji and Indonesian translations. This media also contains a collection of vocabulary and practice questions. In this study *flash* media was developed to help students learn new Japanese vocabulary in the "Saru Kani Kassen" folklore. The purpose of this study is to determine the feasibility and response of students to Flash media.

This research is the development of a research based on Sugiyono's development model. This research was conducted on students of Labschool Unesa High School class XI. The results of the study are disclosed below:

1. From the Flash media feasibility test the results obtained are, 84% obtained from material experts. While from media experts the results were 97%. Based on these results, flash media gets very good and decent results.
2. Based on the analysis of student questionnaire responses, Flash media received very good responses with a percentage of 82.5%. With these results, this flash media is appropriate to be used to introduce Japanese vocabulary. However, to make a media that really sempurna, still needed improvement.

**Keywords:** development, flash media, vocabulary, Saru Kani Kassen folklore

### 要旨

文学は言語学習者にとって聞き慣れたことがある。やはり文学で語彙を増やすことは日本語学習者にとって重要がある。しかし一方で、文学の知識は言語能力をサポートするために重要であるから日本の文学を学校で学習者に教えたほうが良いとも言われている。文学の一つに昔話である。本研究は日本に「サルカニ合戦」という昔話はとても有名である。フラッシュのメディアは、アニメーションのあるサルカニ合戦のお話、ひらがなで書いてあるメディアとインドネシア語の翻訳のビデオがある。このメディアも色々なことばと練習がある。この研究では、フラッシュのメディアは、学生が「サルカニ合戦」の昔話で新しい日本語の語彙を学習できるように開発されました。この研究の目的は、メディアの適当について知ると、学習者のフラッシュのメディアに対するアンケート結果である。

本研究は開発研究であり、スギヨノ（2015:42）による研究モデルを使用した。本研究対象の学生は SMA Labschool Unesa の二年生の学生がである。この研究の結果として、以下のことが明らかになった。

1. 試作品の審査について、その結果は材料専門家から 84%、メディアの専門家から 97% の評価を受けた。つまりに、このフラッシュのメディアは非常に適している。

## **Pengembangan Media Flash pada Pengenalan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang “Saru Kani Kassen”**

2. 学習者の 82,5%がアンケートで「フラッシュのメディア」と回答した。この結果に基づいて、フラッシュのメディアは日本語の語彙を紹介するのに適切なことが分かった。しかし、学生の反応から、もっと完璧なメディアするためには、このメディアには改善が必要だと言える。

**キーワード：**開発、フラッシュのメディア、語彙、日本昔話「サルカニ合戦」

# Pengembangan Media Flash pada Pengenalan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang “Saru Kani Kassen”

## PENDAHULUAN

Di era globalisasi ini masyarakat dituntut untuk mempelajari beberapa bahasa asing. Di Indonesia bahasa asing sudah mulai dipelajari sejak dini. Dewasa ini, bahasa Jepang pun mulai diminati sehingga muncul banyaknya kursus-kursus bahasa Jepang. Akan tetapi perkembangannya tidak sejalan dengan pesatnya pembelajaran bahasa Jepang. Sastra merupakan hal yang tidak asing bagi pembelajar bahasa, termasuk bagi pembelajar bahasa Jepang. Secara mendasar, suatu teks sastra setidaknya harus mengandung tiga aspek utama yaitu, *decore* (memberikan sesuatu kepada pembaca), *delectare* (memberikan kenikmatan melalui unsur estetika), dan *movere* (mampu menggerakkan kreativitas pembaca) (Fananie, 2000:4). Menurut pemaparan Nurgiyantoro (2016:42) berhadapan dengan sastra berarti pula berhadapan dengan kata-kata, dan tentunya bahasa. Mempelajari sebuah karya sastra dapat menambah perbendaharaan kosakata yang digunakan untuk mempelajari sebuah karya sastra tersebut. Akan tetapi pembelajaran sastra ini sangat minim, begitupun dalam mempelajari bahasa Jepang, pengajar lebih menekankan pembelajaran praktek bahasa Jepang dan pengenalan huruf Jepang dibandingkan sastra dan budayanya.

Sedangkan menurut apa yang dikemukakan oleh Lazar (dalam Noviana 2017) sastra seharusnya digunakan dalam pembelajaran di dalam kelas bahasa. Hal ini dikarenakan karya sastra mampu menciptakan motivasi bagi pembacanya, karya sastra juga mampu mendorong penguasaan bahasa, karya sastra juga mampu mengembangkan kemampuan interpretatif pembacanya.

Kosakata mempunyai peran yang cukup penting dalam mempelajari bahasa asing. Dengan kurangnya kosakata yang dikuasai dapat memunculkan hambatan untuk proses mempelajari suatu bahasa. Karena tidak mengertinya maksud dari apa yang disampaikan dengan bahasa tersebut. Tarigan (1996:2) menyebutkan bahwa kualitas keterampilan berbahasa yang dimiliki seseorang bergantung pada kuantitas dan juga kualitas kosakata yang dimilikinya. Semakin banyak kosakata yang dimiliki maka semakin besar kemungkinan keterampilan bahasa yang dimiliki.

Berkembangnya teknologi yang diciptakan oleh manusia, mempunyai peran yang penting dalam dunia pendidikan. Salah satu contoh penggunaan teknologi pada dunia pendidikan adalah dengan dibuatnya suatu media untuk mendukung proses belajar mengajar di kelas. Adanya variasi yang diciptakan dengan penggunaan media ini dapat mempermudah siswa dalam mengingat sebuah materi. Media ini mempunyai peran yang penting

dalam pembelajaran termasuk pada bahasa pada bahasa asing.

Pratita (2017:30) mengatakan bahwa dalam proses pembelajaran diperlukan strategi yang variatif agar para siswa tertarik mengikuti pembelajaran di dalam kelas dengan nyaman. Oleh karena itu, untuk mendukung karya sastra tersebut agar lebih diminati pembaca, diperlukan media yang inovatif dan sesuai dengan perkembangan zaman yang mengacu pada kemajuan teknologi. Media yang digunakan berupa media *Flash*. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat maka harus dimanfaatkan untuk menunjang proses pembelajaran khususnya pembelajaran sastra dewasa ini.

Cerita “*Saru Kani Kassen*” merupakan salah satu cerita rakyat dari Jepang yang menceritakan tentang kisah seekor Kepiting yang membawa sebuah *onigiri* (nasi kepal) bertemu dengan seekor Kera yang lapar. Kera memaksa Kepiting untuk menukar nasi kepal dengan sebuah biji kesemek. Meskipun sang Kepiting menolak, Kera meminta paksa nasi kepal milik Kepiting dan melemparkan biji kesemek ke arah Kepiting. Meskipun kesal, Kepiting menanam biji kesemek yang diberikan Kera dan menanamnya hingga tumbuh menjadi sebuah pohon kesemek yang berbuah lebat. Akan tetapi saat pohon berbuah, Kepiting tidak bisa mengambil buah kesemek yang terlalu tinggi. Sampai muncullah Kera yang tiba-tiba memanjat pohon kesemek milik Kepiting dan memakan buah kesemek yang masak, dan Kera melempar buah kesemek yang masih hijau mengenai Kepiting hingga Kepiting mati. Namun anak-anak Kepiting tidak mati, mereka mendapat bantuan dari Lebah, Lesung, Kacang Kastanye, dan Kotoran Kerbau untuk membalas perbuatan Kera yang telah membuat induk Kepiting mati. Menurut Purnomo (2007:80) terdapat beberapa nilai positif yang dapat diambil dari cerita ini, yaitu “perbuatan jahat akan mendapat balasan yang setimpal” serta “rasa setia kawan dan persatuan akan membuka segala macam rintangan yang ada”. Akan tetapi cerita ini lebih banyak dikemas sebagai buku maupun video, sehingga dengan adanya nilai positif tersebut serta penggunaan media yang inovatif membuat cerita ini layak untuk dipelajari.

Selain itu, cerita ini juga cukup populer di negara Jepang, terbukti dengan diangkatnya cerita ini ke dalam bentuk cerita pendek oleh Akutagawa Ryunosuke. Cerita ini diterbitkan dalam versi bahasa Inggris oleh David Thomson dengan judul *The Battle of The Monkey and The Crab*. Cerita tersebut diterbitkan dalam volume ketiga *Japanese Fairytale Series* oleh Hasegawa Takejiro pada tahun 1885. Karena itu selain dapat digunakan untuk mempelajari kosakata, cerita ini juga

# Pengembangan Media Flash pada Pengenalan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang “Saru Kani Kassen”

diharapkan mampu mengenalkan, salah satu karya sastra Jepang.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang terdapat dalam penelitian ini:

1. Bagaimana kelayakan media *Flash* pada Pengenalan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang “*Saru Kani Kassen*”?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media *Flash* pada Pengenalan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang “*Saru Kani Kassen*”?

## Media

Dalam suatu proses pembelajaran media mempunyai arti yang cukup penting, karena dalam kegiatan tersebut ketika terjadi ketidakjelasan materi yang disampaikan dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Seperti yang dikemukakan Arsyad (2013:10) bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat siswa. Penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar adalah untuk menarik minat siswa dan memperbesar perhatian siswa terhadap materi pengajaran yang disampaikan. Munadi (2008,7-8) menyebutkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif agar penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efisien dan efektif.

Arsyad (2013: 93) menyebutkan bahwa media berbasis komputer mempunyai peranan yang cukup penting dalam proses belajar, yang berfungsi sebagai penyampai isi materi pelajaran, latihan maupun keduanya. Kehadiran media berbasis komputer dalam sistem teknologi informasi ini dapat mengubah sistem pembelajaran yang semula berbasis tradisional menjadi tak terbatas ruang dan waktu, yang mana pembelajaran dapat dilakukan dimanapun dan kapanpun.

## Kosa kata

Dalam bahasa Jepang, kosakata sering disebut dengan *Goi*, Sudjianto (2012:97) menjelaskan bahwa *Goi* adalah salah satu aspek yang harus diperhatikan dan dikuasai untuk menunjang kelancaran berkomunikasi dengan bahasa Jepang yang baik secara lisan maupun tulisan.

Menurut Morita dalam Wardani (2016:14), menyebutkan bahwa pembelajaran kosakata

merupakan bagian yang paling harus diperhatikan dalam pembelajaran bahasa.

## Kata Benda

Nomina atau kata benda dalam gramatika bahasa Jepang disebut sebagai *meishi*. *Meishi* adalah kata yang menyatakan orang, benda, atau perkara dan dapat dilanjutkan dengan *kakujoshi* menurut Matsuoka dalam Sudjianto dan Dahidi (2012:156). Hirai dalam Sudjianto dan Dahidi (2012:156) menyebutkan bahwa kata lain dari *meishi* adalah *taigen*, yang berarti dalam sebuah kalimat ia dapat menjadi subyek, predikat maupun keterangan.

## Macromedia Flash

Hadi (2003:10) menyebutkan bahwa macromedia flash adalah sebuah software aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat sajian visual yang menginterpretasikan berbagai media misalnya video, animasi, gambar dan suara. Adapun keunggulan dari media *flash* ini adalah:

1. Flash dapat membuat sebuah tombol interaktif dengan sebuah movie atau objek yang lain.
2. Dapat mengubah transparansi warna yang ada dalam movie.
3. Dapat membuat perubahan animasi dari satu bentuk ke bentuk lain dan juga membuat gerakan animasi dengan mengikuti alur yang telah ditetapkan.
4. Gambar *flash* merupakan sebuah gambar vektor, sehingga kualitas gambar sangat bagus dan tidak akan pecah meskipun di zoom.
5. *Flash* dapat dioperasikan pada sistem operasi windows ataupun macintosh.
6. *Flash* mampu mengimpor hampir semua bentuk file gambar dan file-file audio lainnya sehingga untuk melakukan presentasi dengan *flash* akan terasa lebih hidup.
7. Font dari hasil yang digunakan dan dibuat dengan *flash* tidak akan berubah meskipun komputer lain yang digunakan tidak memiliki font tersebut.

## Cerita Rakyat

Pada dasarnya cerita rakyat atau dongeng adalah sebuah cerita fiktif yang dikisahkan dari mulut ke mulut sejak lahirnya peradaban manusia (Pujo, 2007). Dongeng merupakan salah satu cerita rakyat (folklor) yang cukup beragam cakupannya. Istilah dongeng dapat dipahami sebagai cerita yang tidak benar-benar terjadi dan dalam banyak hal sering tidak masuk akal (Nurgiyantoro, 2016:198).

## Pengembangan Media Flash pada Pengenalan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang “Saru Kani Kassen”

Pada umumnya dongeng juga tidak terikat oleh waktu dan tempat, dapat terjadi dimana saja dan kapan saja tanpa perlu harus ada semacam pertanggungjawaban pelataran. Kekurangjelasan latar tersebut sudah terlihat sejak cerita dongeng dimulai, yaitu sering menggunakan kata-kata pembuka penunjuk waktu seperti “pada zaman dahulu kala” nun pada waktu itu”, “pada zaman dahulu kala ketika hewan masih bercakap-cakap seperti halnya manusia” dan lain-lain.

Dongeng juga diceritakan sebagai hiburan, namun dalam beberapa kesempatan dongeng ini juga melukiskan kebenaran bahkan mengandung pesan moral bagi pembacanya. Anti Aane dan Stith Thompson dalam Danandjaja (2002:86) membagi dongeng kedalam beberapa golongan, diantaranya adalah dongeng biasa, dongeng binatang, dongeng berumus serta lelucon atau anekdot.

### METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*research and development/ R&D*) menurut Sugiyono (2014:297). Penelitian *Research and Development* atau penelitian dan pengembangan adalah sebuah metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk serta mengujicobakan keefektifan dari produk tersebut. Menurut Sugiyono (2015:28) mengembangkan memiliki dua arti yang luas yaitu memperbarui suatu produk yang telah ada ataupun menciptakan sebuah produk yang baru.

Model penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan yang telah dimodifikasi menurut Sugiyono (2015:42) yang dibatasi pada uji coba produk.



bagan 1. Langkah-langkah metode penelitian dan pengembangan

Pada penelitian ini langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah sampai tahap ke enam pada tahap uji coba produk.

Menurut Arikunto (2010:203) instrumen penelitian merupakan sebuah fasilitas atau alat yang digunakan oleh peneliti dalam proses penelitiannya. Pada penelitian ini ada beberapa instrumen yang

akan digunakan, diantaranya yaitu, lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, wawancara bebas, dan lembar angket respon siswa.

### Angket Validasi Materi dan Ahli Media

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

Keterangan :

Skor kriteriaum = skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden

(Riduwan,2013:40-41)

Untuk data yang diperoleh dari hasil perhitungan ini, akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah pertama pada penelitian ini yaitu mengenai kelayakan media *flash* pada pengenalan kosakata dalam cerita rakyat Jepang “*saru kani kassen*”.

### Wawancara bebas

Arikunto (2010:57) menyebutkan bahwa wawancara bebas merupakan proses tanya jawab bebas antara narasumber dan pewawancara yang berpedoman pada tujuan penelitian. Wawancara ini dilakukan pada guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA Labschool Unesa tanpa beliau sadari adanya proses wawancara.

### Angket Respon siswa

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

Keterangan :

Skor kriteriaum = skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden

(Riduwan,2013:40-41)

Untuk data yang diperoleh dari hasil perhitungan ini, akan digunakan untuk menjawab rumusan masalah kedua pada penelitian ini yaitu mengenai respon siswa pada media *flash*. Data yang diperoleh akan diinterpretasikan menggunakan interpretasi skor skala *Likert* sebagai berikut.

Prosentase	Kategori
1%-20%	Sangat buruk
21%-40%	Buruk
41%-60%	Cukup
61%-80%	Baik

# Pengembangan Media Flash pada Pengenalan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang “Saru Kani Kassen”

81%-100%	Sangat baik
----------	-------------

Tabel 1 Kriteria Interpretasi Skor Skala *Likert* (Riduwan, 2013:41)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini akan dijabarkan hasil penelitian mengenai pengembangan media flash.

Berikut adalah hasilnya :

### 1. Potensi dan masalah

Menurut Sugiyono (2007:299) potensi merupakan segala sesuatu yang apabila dimanfaatkan akan memiliki nilai lebih, sedangkan masalah adalah penyimpangan yang terjadi entah diharapkan atau tidak.

Berdasarkan studi pustaka dan pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya oleh peneliti, siswa siswi kelas XI IPS SMA Labschool Unesa memiliki minat yang cukup tinggi dalam mempelajari bahasa Jepang. Bahasa Jepang juga merupakan salah satu bahasa asing yang cukup diunggulkan di sekolah ini. Selain itu siswa siswi tersebut belum pernah membaca suatu karya sastra Jepang ataupun mempelajari karya sastra Jepang sebelumnya. Karena pembelajaran bahasa Jepang hanya fokus pada buku panduan sehingga perbendaharaan kosakata yang dimiliki siswa masih sangat terbatas. Selain itu, perbedaan penggunaan huruf Jepang memiliki tingkat kesulitan tersendiri bagi pebelajar awal bahasa Jepang.

Dengan adanya pengenalan materi ajar baru seperti sastra Jepang, siswa diharapkan mampu mengembangkan potensi dan minat untuk mempelajari bahasa jepang lebih dalam. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Lazar dalam Noviana (2017:89) bahwa karya sastra seharusnya digunakan dalam kelas pembelajaran bahasa, karena suatu karya sastra dapat menimbulkan motivasi bagi pebelajar bahasa, dengan karya sastra dapat menjadi sarana yang pas untuk mendorong penguasaan bahasa, bahkan karya sastra juga mampu untuk memberikan edukasi terhadap pembacanya.

Adanya media pendukung untuk mempelajari bahasa Jepang diharapkan dapat membantu untuk menambah minat siswa dalam mempelajari bahasa Jepang.

### 2. Pengumpulan data

Pada tahap ini, peneliti melakukan sesi wawancara bebas dengan guru mata pelajaran bahasa Jepang SMA Labschool Unesa yang dilakukan melalui pesan singkat dari telepon seluler. Diperoleh hasil bahwa buku pedoman yang digunakan dalam pelajaran bahasa Jepang di SMA Labschool Unesa yaitu buku Sakura. Selain itu, diketahui juga bahwa pembelajaran di SMA Labschool Unesa memiliki sarana dan prasarana yang sangat mendukung seperti layar proyektor, di sekolah ini juga setiap siswa belajar menggunakan media elektronik seperti tablet pintar untuk menunjang proses pembelajaran.

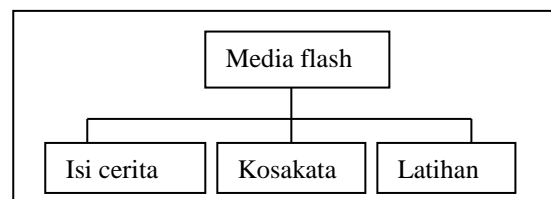
Penguasaan kosakata pada siswa dirasa masih sangat terbatas dikarenakan materi serta kurikulum yang dianut oleh sekolah. Sementara itu, kelas XI IPS SMA Labschool Unesa ini telah mempelajari huruf hiragana serta katakana, akan tetapi masih ditemukannya kendala dalam pembelajaran yaitu kesulitan untuk menghafal huruf hiragana pada sebagian siswa. Siswa di kelas XI IPS cenderung aktif dalam setiap pembelajaran bahasa Jepang. Hal tersebut menjadi sebuah acuan bagi peneliti agar dapat menyesuaikan materi yang akan digunakan dengan kemampuan siswa.

Selanjutnya data diperoleh dari hasil validasi oleh ahli materi yang mengoreksi isi dan juga terjemahan materi yang akan digunakan dalam media *flash* dengan begitu pengumpulan data tersebut akan digunakan pada tahap selanjutnya yaitu desain produk media *flash*.

### 3. Desain produk

Menurut apa yang dikemukakan oleh Sugiyono (2014:300), pada tahap ini media telah mulai dirancang dan dibuat, dan hasil akhir dari tahap ini adalah berupa media yang sudah dibuat sesuai dengan tujuan penelitian.

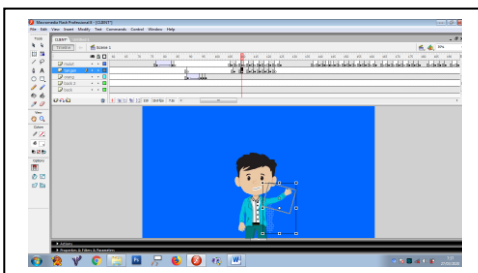
Peneliti memilih untuk mengembangkan media *flash* ini karena sesuai dengan perkembangan teknologi yang mudah digunakan dan dipahami oleh masyarakat. Berikut beberapa tahapan desain produk media flash diantaranya adalah :



Bagan 2. Desain media *flash*

## Pengembangan Media Flash pada Pengenalan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang “Saru Kani Kassen”

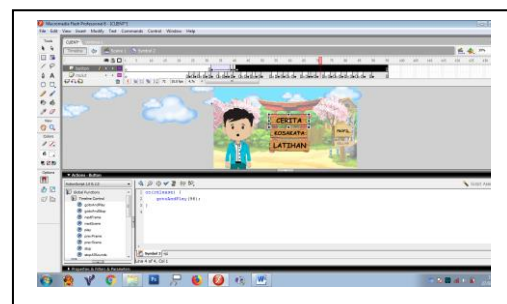
1. Tahap penyusunan cerita yang digunakan pada media *flash* yaitu cerita rakyat “*Saru Kani Kassen*”. Peneliti mengumpulkan beberapa versi dari cerita tersebut, dan memilih versi cerita yang memiliki kosakata yang dianggap paling sederhana, kemudian menerjemahkannya ke dalam bahasa Indonesia. Setelah proses penerjemahan tersebut, selanjutnya peneliti melakukan validasi oleh ahli materi yang merupakan seorang dosen jurusan Bahasa dan Sastra Jepang untuk mengantisipasi kesalahan maupun kekurangan dari materi yang akan digunakan. Selanjutnya peneliti membuat rekaman suara dari cerita “*saru kani kassen*” dengan menggunakan *smartphone* yang akan digunakan untuk mengisi suara pada media *flash*.
2. Pembuatan tampilan awal cerita, peneliti menggunakan aplikasi *Macromedia Flash Profesional* untuk pembuatan desain media serta animasi untuk media *flash* ini. Pada tahap ini, adalah pemilihan background untuk tampilan awal media, peneliti memilih warna biru sebagai background karena tidak begitu mencolok. Selanjutnya, dibuatlah desain tokoh narator, dimana tokoh ini mempunyai peran penting pada media, yaitu sebagai pemberi instruksi atau pemberi petunjuk mengenai media ini. Pada tampilan awal media *flash* ini, narator akan memperkenalkan diri serta menjelaskan fungsi media menggunakan efek animasi. Setelah proses animasi awal selesai, dilanjutkan dengan proses penginputan file audio, sebelumnya telah dijelaskan bahwa peneliti telah melakukan proses perekaman audio untuk pemenuhan kebutuhan dalam proses pembuatan media *flash* ini.



Gambar 1. Pembuatan desain tampilan awal media *flash*

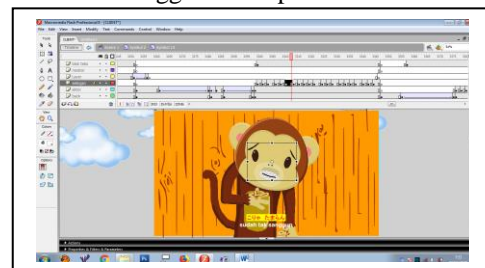
3. Tampilan menu pada media *flash*, tampilan ini akan muncul setelah narator selesai menjelaskan tentang media ini. Pada halaman ini akan tersaji beberapa pilihan tombol menu, diantaranya adalah menu cerita, menu kosakata, serta menu

latihan. Pada halaman ini narator mengikuti untuk tampil guna menjelaskan tampilan menu yang tersedia. Menu tampilan tersebut diberikan *action script* yang berguna untuk mengarahkan pada menu yang diinginkan. Menu cerita nantinya akan berisi rangkaian cerita bergambar yang alur ceritanya akan dipandu oleh narator untuk penyampaian cerita “*saru kani kassen*”. Sedangkan menu kosakata, akan terdapat 21 kosakata bergambar yang telah dikelompokkan menurut latar cerita “*saru kani kassen*”. Pada menu latihan, akan ada soal untuk mengulas kosakata yang telah disajikan pada kolom menu kosakata.



Gambar 2. Tampilan menu media *flash*

4. Pembuatan slide cerita, pada tahap ini peneliti membuat seluruh rangkaian tahapan cerita rakyat “*saru kani kassen*” dari awal cerita hingga akhir, termasuk pengantar dan pengenalan tokoh dalam cerita “*saru kani kassen*”. Pembuatan desain masing-masing tokoh dibuat berdasarkan slide pada *scene* cerita. Dilanjutkan pada pemberian audio serta pemberian sub judul terjemahan dalam bahasa Indonesia dan bahasa Jepang. Hal ini dimaksudkan agar siswa mampu menangkap apa yang dikatakan dalam cerita. Tampilan ini akan muncul ketika mengklik tombol menu cerita, pemberian warna serta konsep penyajian cerita ini dimaksudkan agar menarik bagi siswa dalam menggunakan aplikasi.



Gambar 3. Pembuatan animasi cerita

5. Selanjutnya adalah pembuatan menu kosakata, telah disebutkan sebelumnya bahwa dalam menu ini akan tersaji kurang

## Pengembangan Media Flash pada Pengenalan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang “Saru Kani Kassen”

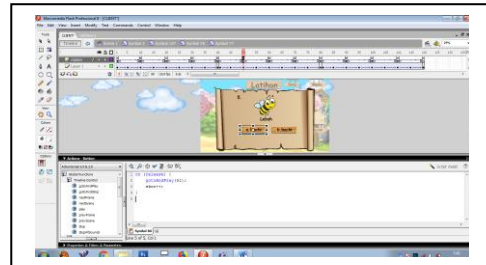
lebih 21 buah kosakata yang dibatasi pada kosakata kata benda yang telah dipilih sebelumnya. Kosakata ini dipilih berdasarkan keberadaannya di dalam cerita. Terdapat 3 latar yang digunakan yaitu di hutan, di rumah kepiting, dan di rumah monyet. Kosakata tersebut telah dipilih dan dikelompokkan dan ditampilkan seperti kamus bergambar, dengan dibuatnya desain dari masing - masing kosakata. Selain itu, kosakata ini ditulis menggunakan huruf hiragana serta romajidan diikuti terjemahannya ke dalam bahasa Indonesia. Sehingga diharapkan dapat memudahkan untuk pebelajar awal bahasa Jepang untuk menggunakan media *flash* ini.



Gambar 4. Kamus kosakata pada media *flash*

6. Menu latihan, ini termasuk dalam tiga menu utama pada media *flash*. Menu latihan ini akan digunakan untuk menguji serta memberikan latihan terkait dengan kosakata yang telah ditampilkan pada cerita “*saru kani kassen*” sebelumnya. Terdapat tiga tipe soal yang ditampilkan pada media *flash* ini, dan semuanya bersifat pilihan ganda. Masing-masing tipe soal yang dipilih mewakili beberapa keterampilan, diantaranya adalah keterampilan membaca, dan keterampilan mendengar. Tiga tipe soal ini adalah, soal menebak gambar, soal menebak suara, dan soal menebak tulisan. Pada soal menebak gambar, peneliti akan menampilkan gambar serta pilihan jawaban dari gambar tersebut dalam bahasa Jepang dengan menggunakan huruf romaji. Sedangkan untuk soal menebak suara, peneliti akan menampilkan file audio yang berisi dari salah satu kosakata yang diucapkan dalam bahasa Jepang dan siswa dipersilahkan untuk memilih jawaban dari kata yang didengar tadi. Terakhir untuk soal menebak tulisan adalah soal yang diberikan kali ini berupa tulisan kosakata dalam huruf romaji dan siswa untuk pilihan jawaban akan ditulis menggunakan huruf hiragana. Masing-masing soal dari tiga tipe tersebut berjumlah 10 sehingga

total keseluruhan terdapat 30 soal pada menu latihan. Diakhir pengerjaan soal peneliti menambahkan papan skor, sehingga siswa dapat melihat hasil yang ia dapatkan dan mengevaluasi jawaban mereka sebelumnya.



Gambar 5. Pembuatan soal latihan

7. Pembuatan menu keluar serta profil dari peneliti, dalam setiap aplikasi pastinya akan ditemukan tombol menu pilihan untuk keluar, oleh karena itu peneliti juga membuat pilihan menu tombol keluar pada media *flash*. Selain itu menu terakhir yang terdapat pada media *flash* ini adalah profil dari peneliti, hal ini dicantumkan agar keberadaan media tidak disalahgunakan nantinya.
8. Setelah media telah selesai dibuat, tahap selanjutnya yaitu merancang *cover* kemasan media. Karena media ini berbentuk aplikasi, maka dipilihlah tempat berupa dvd. Agar lebih menarik makadibuatlah desain untuk sampul kemasan media. Pada bagian belakang kemasan peneliti memberikan sedikit gambaran mengenai isi media *flash* dan pada bagian depan kemasan terdapat judul media diikuti dengan desain para tokoh dari cerita rakyat “*saru kani kassen*” yang digunakan pada media *flash*.

#### 4. Validasi desain

Tahap selanjutnya setelah pembuatan desain media adalah validasi media *flash*. Proses validasi desain ini dilakukan oleh ahli media dengan tujuan untuk menyempurnakan media *flash* untuk mengurangi kendala pada saat melakukan tahap uji coba. Penilaian yang diberikan adalah berupa kritik, saran serta lembar validasi yang berupa daftar cek. Adapun penilaian yang diberikan adalah penilaian kontruksi media oleh ahli media serta penilaian mengenai isi materi serta penulisan oleh ahli materi.

Untuk mengetahui hasil kelayakan pada materi, telah dilakukan validasi oleh ahli materi yang merupakan dosen dari jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Jepang, validasi oleh ahli materi ini dilaksanakan dengan memberikan tanda centang pada lembar validasi yang telah disediakan.



## Pengembangan Media Flash pada Pengenalan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang “Saru Kani Kassen”

Menurut hasil perhitungan dari lembar angket validasi isi atau materi media *flash* ini berikut adalah hasilnya:

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100$$

Skor kriteria didapat dari mengalikan skor tertinggi tiap item yaitu 5, dengan jumlah item 10, dan jumlah responden adalah 1. Skor total adalah hasil penilaian yang didapat dari ahli materi.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{42}{50} \times 100 \\ &= 84\% \end{aligned}$$

Persentase 84% mendapatkan kelayakan sangat baik menurut kriteria penilaian berdasarkan skala Likert. Oleh karena itu, media flash ini layak digunakan dengan sedikit revisi.

Sedangkan menurut hasil validasi konstruksi media *flash*, terkait fungsi dan tampilan fisik media. Hasil yang didapatkan adalah sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100$$

Skor kriteria didapat dengan mengalikan skor tertinggi tiap item yaitu 5, dengan jumlah item 25, dan jumlah responden adalah 1. Skor total adalah hasil penilaian yang didapat dari ahli media.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{121}{125} \times 100 \\ &= 96,8\% \end{aligned}$$

Berdasarkan dengan hasil tersebut, kriteria kelayakan yang diperoleh termasuk sangat baik menurut interpretasi skala Likert.

### 5. Revisi desain

Proses revisi desain ini dilakukan setelah dilaksanakannya validasi oleh ahli materi maupun ahli media. Hal ini bertujuan untuk memperbaiki beberapa kekurangan yang masih ada pada media *flash*. Setelah proses validasi oleh ahli materi dilaksanakan, diketahui bahwa hasil yang diperoleh adalah sangat baik, dengan persentase sebesar 82,5%. Meskipun begitu masih terdapat beberapa point yang dirasa masih memiliki kekurangan sehingga diperlukannya perbaikan. Adapun saran yang diberikan oleh ahli materi yaitu dengan memperbaiki materi kosakaya dengan mengelompokkan jenis kosakata kata benda yang di gunakan pada media berdasarkan dengan latar yang terdapat dalam cerita rakyat “*saru kani kassen*”.

Sedangkan hasil yang diperoleh dari ahli media mendapatkan persentase sebesar 77,6% dengan kelayakan yang baik. Dari hasil tersebut terdapat beberapa hal penting yang masih perlu untuk diperbaiki. Adapun saran yang diberikan oleh ahli media diantaranya adalah karena masih ditemukannya beberapa kesalahan penulisan maupun pengejaan di dalam media sehingga peneliti melakukan perbaikan pada poin tersebut. Selanjutnya kekurangan masih ditemukan pada teks sub judul pada cerita, dimana pemilihan warna pada huruf yang digunakan kurang sesuai sehingga tidak dapat dilihat dengan jelas, ahli media memberikan saran untuk menambahkan latar warna polos pada tulisan agar dapat terbaca dengan jelas. Pada menu latihan peneliti tidak menambahkan tombol kembali pada menu utama, sehingga ahli media menyarankan untuk menambahkan tombol kembali hal ini untuk memudahkan jika pengguna akan kembali pada menu utama media *flash*. Selanjutnya adalah pada tombol keluar pada menu kosakata yang masih dirasa tumpang tindih dengan kosakata yang dipakai, hal ini dapat membingungkan pengguna media nantinya sehingga peneliti melakukan perbaikan dengan menambahkan *background* pada menu kosakata untuk menutupi tombol keluar. Ahli media juga menyarankan untuk mengubah *background* tampilan awal agar lebih disesuaikan dengan tema yang digunakan. Terakhir peneliti juga mengubah pemilihan font yang digunakan pada media *flash*, sesuai dengan yang disarankan oleh ahli media.

Setelah revisi konstruksi media dilaksanakan, media *flash* kembali divalidasi oleh ahli media. Hasil yang diperoleh dari ahli media menunjukkan kelayakan yang sangat baik dengan persentase sebesar 96,8% dan dibulatkan menjadi 97%. Meskipun peneliti telah melakukan revisi, masih terdapat beberapa kekurangan pada media, namun diharapkan media *flash* ini dapat digunakan dengan baik.

### 6. Uji Coba Produk

Uji coba produk merupakan tahap yang dilakukan untuk mengetahui hasil dari produk yang akan digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini bertujuan untuk mengetahui hal - hal yang perlu diperbaiki terhadap produk yang sedang dikembangkan.

Uji coba produk untuk pengembangan media flash dilakukan pada siswa SMA Labschool Unesa sebanyak 19 orang. Uji coba produk ini hanya dilaksanakan selama satu kali, dikarenakan keterbatasan waktu, tenaga dan kesempatan terkait pandemi yang tengah melanda belakangan ini.

## Pengembangan Media Flash pada Pengenalan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang “Saru Kani Kassen”

Untuk subyek pada uji coba ini adalah siswa kelas XI IPS, yang membawa laptop.

Sebelum pelaksanaan ujicoba produk, angket respon siswa terlebih dulu dibagikan agar siswa dapat membaca dan memahami terlebih dulu isi angket tersebut. Berdasarkan pada hasil uji coba pada 19 siswa siswi tersebut diperoleh hasil sebagai berikut :

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor total}}{\text{Skor Kriteria}} \times 100$$

Skor kriteria diperoleh dari nilai skor tertinggi pada angket yaitu 5 dikalikan dengan 20 soal dan 19 responden, maka diperoleh hasil 1900. Sedangkan skor total adalah hasil akhir yang didapat dari hasil uji coba yaitu 1568.

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{1568}{1900} \times 100 \\ &= 82,526\% \end{aligned}$$

Dari hasil akhir tersebut dibulatkan menjadi 82,5%. Hasil ini menunjukkan respon yang sangat baik terhadap media *flash* pada pengenalan kosakata dalam cerita rakyat Jepang “*saru kani kassen*”. Dari beberapa komentar dan saran juga diketahui bahwa media *flash* membantu siswa untuk belajar bahasa Jepang dengan menyenangkan. Adapun kekurangan yang dipaparkan oleh siswa yaitu, penggunaannya hanya bisa digunakan pada laptop atau komputer, sehingga para siswa berharap media ini nantinya dapat dikembangkan lebih lanjut sehingga dapat digunakan pada *smartphone*.

### Pembahasan

Pada penelitian ini, proses pengembangan dilakukan dengan enam tahap, di antaranya adalah potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain hingga uji coba produk. Dalam pembahasan ini akan diketahui hasil dari pengolahan data yang telah diteliti sebelumnya. Selanjutnya akan dijelaskan bagaimana untuk menjawab rumusan masalah yang digunakan. Adapun rumusan masalah yang pertama merupakan kelayakan media *flash* pada pengenalan kosakata dalam cerita rakyat Jepang “*Saru Kani Kassen*”. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, dibutuhkan peran dari ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan media.

Berdasarkan penilaian dari ahli materi, terdapat 10 butir pertanyaan mengenai aspek isi materi, hasil yang didapatkan adalah sebesar 84%. Dengan berdasarkan interval skala penilaian dari 1 sampai 5, dengan keterangan sangat tidak baik, tidak baik, cukup baik, baik dan sangat baik. Menurut kriteria penilaian skala Likert validasi materi ini

mendapatkan hasil yang sangat baik. Sedangkan hasil penilaian yang diperoleh dari ahli media, terdapat 25 butir pertanyaan yang disampaikan meliputi aspek tampilan fisik media serta aspek fungsi media, hasil yang didapatkan sebelum dilakukan revisi yaitu 75% untuk tampilan fisik media, sedangkan untuk fungsi media adalah 88%. Setelah dilakukannya revisi hasil sebesar 97% diperoleh untuk tampilan fisik. Dan untuk aspek fungsi media mendapatkan persentase sebesar 96%. Hasil tersebut diperoleh dari perhitungan berdasarkan skala Likert. Dengan interval skala penilaian dari 1 sampai 5, dengan keterangan sangat tidak baik, tidak baik, cukup baik, baik dan sangat baik. Dengan demikian hasil kelayakan media yang didapat sangat baik.

Dilanjutkan pada rumusan masalah kedua yaitu mengenai respon siswa terhadap media *Flash* pada pengenalan kosakata dalam cerita rakyat Jepang “*Saru Kani Kassen*”. Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, peneliti melakukan uji coba produk pada siswa kelas XI ips SMA Labschool Unesa, dengan jumlah total responden adalah 19 anak hal ini dikarenakan tidak semua murid memiliki laptop. Uji coba ini dilaksanakan dengan bantuan guru bahasa Jepang, secara online menggunakan aplikasi *zoom*. Lembar respon siswa dibagikan sebelum siswa melakukan ujicoba pada media *flash*. Lembar tersebut berisi 20 butir soal pertanyaan, yang meliputi aspek tampilan media 7 soal, aspek pemrograman 8 soal, aspek pembelajaran 2 soal, serta aspek isi 3 soal, serta kolom saran dan komentar. Adapun interval skala penilaian yang digunakan adalah dari angka 1 sampai 5, yang berturut-turut bernilai sangat tidak setuju, tidak setuju, netral, setuju, dan sangat setuju. Hasil yang didapat pada aspek tampilan media adalah 83%, aspek pemrograman 82.5%, aspek pembelajaran 84% serta aspek isi sebesar 81%. Sedangkan respon siswa pada pernyataan “saya dapat termotivasi setelah menggunakan media *flash*” adalah sebesar 80% dengan kriteria yang sangat baik. Sedangkan pada penghitungan seluruhnya pada hasil respon siswa didapat persentase sebesar 82,5%. Hasil tersebut sangat baik, menurut interval skala penilaian pada skala Likert.

Beragam komentar yang didapatkan dari hasil angket respon menjadikan peneliti sadar akan minat siswa pada media *flash* serta kelemahan maupun kekurangan yang masih terdapat pada media tersebut.

### PENUTUP

#### Simpulan

Berdasarkan dengan penelitian yang telah dilakukan di atas, dapat diketahui dan ditarik

# Pengembangan Media Flash pada Pengenalan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang “Saru Kani Kassen”

kesimpulan dari penelitian ini berupa hasil kelayakan media serta hasil respon pada siswa terhadap media *flash*. Masing-masing hasil yang didapatkan peneliti dari validasi materi oleh ahli materi dan juga validasi media oleh ahli media secara berturut-turut adalah sangat baik menurut interpretasi skor menurut skala Likert. Dengan persentase sebesar 84% untuk validasi materi dan 97% untuk hasil validasi media. Dengan demikian baik validasi dari ahli materi maupun validasi dari ahli media keduanya mendapatkan hasil yang sangat baik, sehingga media *flash* ini sangatlah baik dan sangat layak digunakan.

Sedangkan untuk respon siswa yang didapat berdasarkan hasil uji coba produk yang telah dilaksanakan di SMA Labschool Unesa mendapatkan hasil presentase sebesar 82,5% dan hasil berikut merupakan kriteria yang sangat baik dan juga layak menurut skala Likert.

Simpulan yang didapatkan dari penelitian ini adalah bahwa media *flash* ini mampu menjalankan fungsinya pada pengenalan kosakata dalam cerita rakyat “Saru Kani Kassen” terlepas dari kekurangan yang masih dimiliki.

## Saran

Berikut beberapa saran yang perlu diperhatikan oleh peneliti selanjutnya adalah :

1. Media *flash* ini merupakan media yang ditujukan bagi pembelajar awal bahasa Jepang (level Shokyuu).
2. Media *flash* ini dapat dikembangkan dengan menggunakan materi atau karya sastra yang lain. Akan tetapi tetap dengan memperhatikan level bahasa Jepang subyek yang akan diteliti.
3. Desain pada media dapat dikembangkan sesuai dengan perkembangan jaman.
4. Aplikasi yang digunakan untuk mengembangkan media *flash* dapat diganti dengan menggunakan aplikasi lain.
5. Metode kuantitatif dapat digunakan pada penelitian selanjutnya, yakni dengan menggunakan kelas kontrol maupun kelas eksperimen untuk mengetahui pengaruh penggunaan media. Serta metode kuantitatif lainnya dengan memberikan post test maupun pretest untuk mengetahui perbandingan sebelum dan setelah media *flash* digunakan.

## DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktek)*. Jakarta: Pt. Rineka Cipta

Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo

Danandjaja, James. 2002. *Folklor Indonesia: Ilmu Gosip, Dongeng dan lain-lain*. Jakarta: Grafiti

Emzir dan Saifur Rohman. 2015. *Teori dan Pegajaran Sastra*. Jakarta: Rajawali Press

Fanie, Zainuddin. 2010. *Telaah Sastra*. Surakarta: Muhammadiyah University Press

Pratita, Ina Ika. 2017. *Pengembangan Model Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman (Dokai) Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya*. Jurnal Asa Archives, (Online), Vol 4 Nomor 2 (<https://journal.unesa.ac.id/index.php/asa/article/view/24751591>), diakses pada 3 Februari 2020)

Jabrohim. 2012. *Teori Penelitian Sastra*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Noviana, Fajriana. 2017. *Sastra dan Pembelajaran Bahasa Jepang*, (Online) Vol. 2 Nomor 2 (<https://ejournal.upi.edu/index.php/japaned/article/view/8709>) diakses pada 29 Januari 2020)

Nurgiyantoro, Burhan. 2016. *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gajahmada University Press

Nurgiyantoro, Burhan. 2013. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gajahmada University Press

Hadi, Ariesto. 2003. *Multimedia Interaktif dengan Flash*. Jakarta: Graha Ilmu

Jabrohim. 1994. *Pengajaran Sastra*. Yogyakarta: Pustaka pelajar

Munadi, Yudhi. 2012. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Press

Ridwan. 2013. *Dasar-dasar statistika*. Bandung: Alfabeta

Sudjianto, Dahidi Ahmad. 2012. *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc

## **Pengembangan Media Flash pada Pengenalan Kosakata dalam Cerita Rakyat Jepang “Saru Kani Kassen”**

Sudjiman, Panuti.1988.*Memahami Cerita Rekaan*.Jakarta:Pustaka Jaya

Sugiyono.2014.*Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung:Alfabeta

Sugiyono.2015.*Metode Penelitian dan Pengembangan (Research and Development)*. Bandung:Alfabeta

Tarigan, Hendry Guntur.1996. *Menyimak Sebagai Suatu Keterampilan Berbahas*.Bandung:Angkasa

TIM. 2014.*Buku Panduan Skripsi:Fakulas Bahasa dan Seni*.Edisi Revisi.Surabaya: UNESA Press

Wardani, Lisa Karina.2016.*Pengembangan Media Nihongo No Shichoukakukyouzai Untuk pembelajaran kosakata bahasa Jepang SiswaKelas X SMAN 1 Patianrowo Nganjuk tahun Ajaran 2015-2016*.Surabaya (Skripsi tidak diterbitkan)