

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN *FLASH “DOUBUTSUPE”* UNTUK PENGENALAN ONOMATOPE HEWAN DALAM *NIHON NO DOUYOU*

**Siti Chomariah**

S1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[sitichomariah@mhs.unesa.ac.id](mailto:sitichomariah@mhs.unesa.ac.id)

**Dra. Yovinza Bethvine S., M.Pd.**

Dosen S-1 Pend. Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
[yovinzabethvine@unesa.ac.id](mailto:yovinzabethvine@unesa.ac.id)

**Abstract**

This research is research development of *Doubutsupe* flash game media for the introduction of animal onomatopoeia in *Nihon No Douyou*. Based on student needs questionnaire analysis data, 89% of students are interested learning of Japanese literary works, 96% of students are interested in learning and knowing animal onomatopoeia in Japanese, and 100% of students need supporting media in the learning process. Based on this, the researchers developed *Doubutsupe* flash game media to introduce students about animal onomatopoeia and *douyou* in Japanese. This study aims to describe the results of development *Doubutsupe* flash game media, and to describe students responses to *Doubutsupe* flash game media.

The development in this media uses the theory of development research methods or called research & development (R&D) of Sugiyono (2015: 407). This media development research is limited to the ninth stage, namely the second product revision stage. This is adjusted to the objectives of the research mentioned earlier. To find out what percentage of results from the feasibility of the media and the results of student responses are based on a Likert scale in Riduwan (2013: 23).

The data used in this study are the results of the questionnaire on student needs, validation of media feasibility (material and design) and the results of student questionnaire responses. The data used to compile the material is randomly selected 7 *douyou* whose lyrics are onomatopoeia and animal names. The final results of research into the development of *Doubutsupe* flash game media for the introduction of animal onomatopoeia in *Nihon No Douyou* are described below:

1. The results of the design validation by the media experts for the feasibility of the media were declared suitable for use with a few revisions with a percentage value of 88% included in the very strong eligibility criteria.
2. The results of the material validation by the material expert for the feasibility of the material are declared to be suitable for use with a slight revision with a percentage value of 78% included in the strong eligibility criteria.
3. The results of testing media products through a questionnaire of student responses to the development of *Doubutsupe* flash game media for the introduction of animal onomatopoeia in *Nihon No Douyou* obtained a percentage value of 89% included in very strong criteria.

From the results of the assessment of both validators and student response questionnaire, *Doubutsupe* flash game media for the introduction of animal onomatopoeia can be said to be worthy as media for the introduction of animal onomatopoeia in Japanese children's songs.

**Keywords:** Media development, *Doubutsupe* flash game, animal onomatopoeia, *douyou*.

**要旨**

本研究は日本の童謡のある動物のオノマトペを理解する「Flash ドウブツペ」のゲームのメディアを開発した。アンケート用紙に基づいて、その結果は興味にある日本の文学を勉強する学生から 88%、興味にある日本の文学と日本語で動物のオノマトペを理解する学生から 96%、学習過程でメディアサポートを必要とする学生から 100%の評価を受けた。上記の問題の背景に基づいて、研究者は学生に日本語で童謡と動物のオノマトペを紹介するために、「Flash ドウブツペ」のゲームのメディアを

開発した。この研究の目的は、「Flash ドウブツペ」のゲームのメディア開発を記述し、「Flash ドウブツペ」のゲームのメディアに対する学生の反応を記述することである。

本研究は開発研究であり、Sugiyono(2015: 407)による *Research & Development (R&D)*の研究開発を使用した。この研究は研究の目的に基づいて、製品の改訂の第 9 段階まで実施された。それに、適当なメディアと学生の反応を知るために Likert (Riduwan, 2013: 23)の理論による使用した。

この研究のデータにはアンケート用紙と適当な設計検証と学生の反応のアンケート用紙を使用した。この研究の材料には日本の童謡を使用し、その日本の童謡の中から動物の名前と動物のオノマトペを見つけ、七つの童謡を選ばれた。この日本の童謡のある動物のオノマトペを理解する「Flash ドウブツペ」のゲームのメディアの研究開発の結果は以下の通りである。

1. 試作品の審査について、その設計検証の結果はメディアの専門家から 88%の評価を受けた。つまり、このメディアの開発は日本の童謡のある動物のオノマトペを理解するのに使用するのに適しているといえる。
2. 試作品の審査について、その材料検証の結果は材料専門家から 78%の評価を受けた。つまり、この材料は日本の童謡のある動物のオノマトペを理解するのに使用するのに適しているといえる。
3. 外部資格品の審査について、メディア開発の日本の童謡のある動物のオノマトペを理解する学生のアンケート用紙から 89%の評価を受けた。つまり、このメディア開発は日本の童謡のある動物のオノマトペを理解するのに使用するのに適しているといえる。

その結果に基づいて、日本の童謡のある動物のオノマトペを理解する「Flash ドウブツペ」のゲームのメディアは童謡の中から動物のオノマトペを理解するのに非常に適している。

**キーワード：**メディア開発、*Flash* ドウブツペのゲーム、動物のオノマトペ、童謡。

## PENDAHULUAN

Sastra merupakan istilah yang tidak asing lagi dikalangan masyarakat. Sastra menawarkan dua hal utama, yaitu kesenangan dan pemahaman (Lukens dalam Fananie 2000:3). Hal tersebut juga berlaku dalam salah satu karya sastra, yaitu sajak. Dalam penelitian ini, yang akan menjadi sumber data adalah karya sastra yang berupa sajak anak. Sajak anak di Jepang dikenal dengan sebutan *douyou* (童謡). Beberapa sajak anak di Jepang di publikasikan dalam *Minna no Douyou* 1, 2, dan 3 yang di terbitkan oleh NHK dalam bentuk DVD. Pada tahun 2007, Dinas Kebudayaan Jepang kemudian merilis dan menerbitkan sebuah Compact Disc (CD) dan sebuah buku sajak anak yang diberi judul *Nihon no Uta Hyakusen* (日本の歌百選) dalam barisan lagu lengkap dengan not lagu untuk dipakai sebagai bahan ajar di sekolah-sekolah umum (*Yomiuri Shimbun*, 14 Januari 2007 dalam wikipedia.org).

Pada perkembangannya dalam dunia pendidikan kini, *douyou* diapresiasi oleh berbagai macam sarana. Mulai dari sarana kesenian secara lisan sampai pada sarana teknologi komputer. Namun di Indonesia sendiri,

karya sastra Jepang khususnya *douyou* belum begitu dikenal. Hal tersebut dikarenakan belum ada ahli pendidikan Bahasa Jepang yang menggunakan karya sastra untuk pembelajaran Bahasa Jepang (Soeparjo,2008:1). Hal ini juga diketahui peneliti pada saat peneliti praktek mengajar di salah satu Sekolah Menengah Atas Negeri (SMAN) di Sidoarjo. Dalam pertemuan tatap muka di kelas, yaitu 2x45 menit waktu pembelajaran setiap minggunya, siswa hanya mendapatkan pembelajaran tentang huruf Jepang, kosakata, dan pola kalimat. Selanjutnya peneliti juga melakukan wawancara kepada guru pengajar mata pelajaran bahasa Jepang dan menyebarkan angket kebutuhan siswa di SMA Labschool Universitas Negeri Surabaya (UNESA) dan mendapatkan hasil bahwa siswa saat pembelajaran bahasa Jepang di sekolah mereka tidak mendapatkan pengetahuan mengenai karya sastra Jepang, termasuk *douyou*. Padahal, dengan mempelajari karya sastra, salah satunya *douyou* siswa akan memperoleh tambahan materi dan kumpulan kosakata dari lirik *douyou* yang dapat digunakan untuk menunjang ketrampilan berbahasa.

Terdapat beberapa potensi yang ditemukan berdasarkan hasil angket kebutuhan siswa. Antara lain, 88% dari 28 siswa tertarik belajar karya sastra Jepang

*douyou*. Hasil dari angket inilah yang mendorong peneliti untuk memanfaatkan *douyou* sebagai pedoman materi. Peneliti beranggapan bahwa dalam lirik *douyou* juga mengandung unsur pembelajaran. Lirik *douyou* bervariasi dan mempunyai tema yang erat dengan kehidupan sehari-hari, antara lain permainan, musim, budaya, keindahan alam, dan lain sebagainya. Namun, ada satu tema yang erat kaitannya dengan pembelajaran bahasa dan komunikasi, yaitu onomatope.

Dalam bahasa Jepang, onomatope memiliki peranan. Masyarakat Jepang sering menggunakan onomatope dalam kehidupan sehari-hari sebagai kata-kata yang mengakrabbkan (Hinata, 1989:i). Onomatope sendiri adalah kata peniru bunyi (Chaer, 1994: 45). Selanjutnya, Kindaichi (dalam Hinata,1989:1) membagi jenis onomatope Bahasa Jepang dalam dua bagian yaitu, *gitaigo* dan *giongo*.

*Gitaigo* terbagi menjadi tiga bentuk, yaitu *gitaigo*, *giyougo* dan *gijougo*. *Gitaigo* merupakan perwujudan keadaan benda-benda tak hidup. Misalnya, (ひかひか) memiliki arti yaitu menggambarkan keadaan yang berkilauan. *Giyougo* merupakan kata yang menyatakan keadaan tingkah laku makhluk hidup. Misalnya, (ペラペラ) memiliki arti yaitu menggambarkan tingkah laku manusia sedang berbicara. Dan *gijougo* merupakan kata yang seolah-olah menyatakan keadaan hati (perasaan) manusia. Misalnya, (フワフワ) memiliki arti lembut/halus.

*Giongo* terbagi menjadi dua bentuk, yaitu *giongo* dan *giseigo*. *Giongo* adalah onomatope yang menirukan atau menggambarkan bunyi-bunyian benda mati. Misalnya, (ぽつぽつ) memiliki arti hujan turun rintik-rintik. Sedangkan *giseigo* merupakan onomatope yang menirukan atau menggambarkan bunyi-bunyian dari benda hidup seperti hewan dan manusia. Misalnya, (ワウワン) tiruan suara anjing.

Dalam kumpulan *minna no douyou* ditemukan 10 *douyou* yang mengandung onomatope. 7 *douyou* mengandung onomatope hewan. 3 *douyou* mengandung onomatope lain. Dalam 7 *douyou* tersebut, ditemukan 15 karakter hewan yang muncul. Judul *douyou* yaitu, *Kobutanukitsuneko*, *Bun Bun Bun*, *Inu No Omowarisan*, *Kaeru No Gasshou*, *Karasu No Akachan*, *Kotori No Uta*, dan *Mushi No Koe*. Selain itu, potensi yang mendukung adalah hasil angket kebutuhan siswa yang menyatakan 96% dari 28 siswa tertarik belajar dan mengenal onomatope hewan dalam bahasa Jepang yang terdapat dalam *douyou*. Guru mata pelajaran juga menyatakan bahwa, “dalam buku pedoman yang digunakan di kelas, yaitu buku sakura, tidak terdapat materi pengenalan kosakata hewan dan onomatope hewan. Biasanya dalam belajar bahasa asing, kosakata hewan merupakan

kosakata umum”. Pengenalan onomatope hewan pada siswa diharapkan mampu menambah informasi, perbendaharaan kosakata dan menunjang ketrampilan berbahasa karena pengucapan onomatope di setiap daerah berbeda-beda. Mempelajari kosakata juga sangat penting agar maksud dapat tersampaikan. Seperti menurut Mael (Mael,2017), kosakata merupakan unsur yang sangat penting, karena dengan menggunakan kosakata manusia berbahasa.

Contoh onomatope hewan yang dikemukakan Chaer (1994:47), bahwa “Bunyi ayam jantan yang dalam bahasa Indonesia dan dialek Jakarta berbunyi [kukuruyuk] ternyata dalam bahasa Sunda berbunyi [kongkorongok]”. Sedangkan onomatope ayam dalam bahasa Jepang terdapat pada *douyou* yg berjudul *Karasu No Akachan* [からすの赤ちゃん] berbunyi [kokekokko/こけこ].

Untuk mendukung proses pengenalan onomatope hewan, peneliti membuat strategi dengan mengembangkan sebuah media. Pratita (2017:30) mengatakan bahwa “Dalam proses pembelajaran diperlukan strategi yang variatif agar para siswa tertarik mengikuti pembelajaran di dalam kelas dengan nyaman.” peneliti mengembangkan sebuah media. Media diperlukan agar pembelajar dapat menerima materi dengan baik. Hal ini didukung dengan hasil angket kebutuhan siswa yang menyatakan 100% dari 28 siswa membutuhkan media pendukung dalam proses pembelajaran. Dengan adanya media, pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan dan menumbuhkan minat pembelajar. Hal ini seperti yang diungkapkan Hamalik dalam Arsyad (2007:19) bahwa, “pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.” Media yang digunakan adalah media *flash*. Media tersebut dikembangkan menjadi media permainan *flash* yang diberi nama “*Doubutsupe*”. *Doubutsupe* sendiri merupakan kepanjangan dari “*Doubutsu no Onomatope/動物のオノマトペ*”, yang dalam Bahasa Indonesia mengandung arti “suara hewan”. Permainan yang memiliki konten pendidikan lebih di kenal dengan istilah permainan edukasi. Permainan edukasi harus memiliki desain yang interaktif dan mengandung unsur menyenangkan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang dapat memotivasi siswa agar tertarik dalam belajar (Hurd dan Jenuings dalam Wahono, 2009). Sedangkan *flash* merupakan sistem komputer yang biasanya digunakan untuk membuat animasi, iklan dan beragam komponen *website* (Binanto, 2010:231). Peneliti beranggapan bahwa ada kesempatan yang baik untuk menggunakan komponen rancangan gabungan dari keduanya dan menerapkannya pada proses pembelajaran.



Spesifikasi dari produk pengembangan media permainan *flash “Doubutsupe”* diuraikan dalam 2 jenis, yaitu fisik produk dan isi produk. Fisik produk yang pertama, media yang dikembangkan adalah sebuah permainan *flash* yang berguna untuk membantu siswa dalam mengenal onomatope hewan dalam *Nihon no Douyou*, yang kedua, media dapat digunakan dan berfungsi pada *personal computer*, laptop dan *notebook* yang mendukung *media player flash*. Selanjutnya, media akan dibuat dalam format *.swf*<sup>1</sup> dan dikemas dalam *CD-R*.

Sedangkan untuk isi produk berupa menu yang terbagi dalam 6 menu utama. Menu yang pertama adalah menu “materi”. Menu ini memuat materi yang bisa dipelajari yaitu, definisi *douyou* dan onomatope, serta lirik *douyou* yang ditulis menggunakan huruf romaji dan terjemahan dalam bahasa Indonesia yang disertai audio, serta 15 karakter hewan yang disertai audio onomatope hewan. Menu kedua adalah menu “permainan”. Menu ini memuat cara bermain dan permainan. Ada dua permainan, yaitu tebak onomatope hewan dan tebak gambar hewan. Permainan ini merupakan sarana bermain dan belajar yang berfungsi untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman dan ingatan siswa terhadap materi yang sebelumnya telah di pelajari di menu “materi”. Diakhir permainan, siswa juga akan mendapatkan nilai skor sesuai dengan jawabannya. Sehingga siswa tahu sejauh mana pemahaman dan ingatan terhadap materi. Menu yang ketiga adalah menu “tentang media”. Menu ini memuat tentang tujuan dan fungsi media. Menu yang keempat adalah menu “langkah pembelajaran”. Menu ini memuat urutan langkah-langkah pembelajaran dengan menggunakan media. Menu selanjutnya adalah menu “profil”. Menu ini memuat identitas peneliti. Menu yang terakhir adalah menu “panduan”, yang memuat panduan penggunaan tombol pada media.

Tujuan dari penelitian ini yaitu, mendeskripsikan hasil pengembangan media permainan *flash “Doubutsupe”* untuk pengenalan onomatope hewan dalam *Nihon No Douyou (日本の童謡)*, dan mendeskripsikan respon siswa terhadap media permainan *flash “Doubutsupe”* untuk pengenalan onomatope hewan dalam *Nihon No Douyou (日本の童謡)*.

## METODE

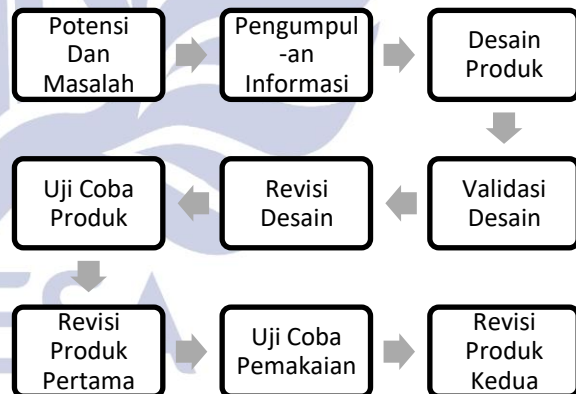
### Model Penelitian

Penelitian ini menggunakan teori penelitian pengembangan milik Sugiyono. Menurut Sugiyono (2015:407), metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/R&D*) merupakan metode

penelitian untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Data yang didapat digunakan untuk mengembangkan produk. Dalam penelitian ini, produk yang dikembangkan berupa media permainan *flash*. Penelitian ini dirancang untuk mengembangkan media permainan *flash “Doubutsupe”* untuk pengenalan onomatope hewan dalam *Nihon No Douyou (日本の童謡)*. Pada akhirnya media ini diharapkan dapat menjadi alat bagi siswa untuk mengenal onomatope hewan dalam *Nihon no Douyou*.

### Prosedur Penelitian

Dalam melaksanakan penelitian, tentu harus memperhatikan prosedur-prosedur yang harus dilakukan. Berdasarkan jenis penelitian dan pengembangan milik Sugiyono (2015:298) ada beberapa langkah prosedur yang ditempuh yaitu: (1) potensi dan masalah; (2) mengumpulkan data/informasi; (3) desain produk; (4) validasi desain; (5) revisi desain; (6) uji coba produk; (7) revisi produk; (8) uji coba pemakaian; (9) revisi produk, dan; (10) produksi massal. Namun, penelitian ini dilakukan hanya sampai pada tahap ke sembilan, yaitu sampai tahap revisi produk yang kedua. Tahap revisi kedua ini merupakan revisi yang bersifat akhir (*final product revision*). Hal ini disesuaikan dengan tujuan dalam penelitian pengembangan media permainan *flash “Doubutsupe”*.



Bagan 3.1 Langkah prosedur penelitian dan Pengembangan Media Permainan *Flash “Doubutsupe”*

- 1) Potensi dan masalah

Langkah pertama berdasarkan prosedur penelitian pengembangan menurut Sugiyono (2015:298) yaitu mengetahui potensi & masalah yang ada. Potensi menurut Sugiyono adalah segala sesuatu yang jika digunakan akan memiliki nilai tambah. Dalam tahap ini diteliti potensi yang ada pada SMA Labschool Universitas Negeri Surabaya yang mendukung penelitian pengembangan ini dengan melakukan survei ke sekolah. Adanya fasilitas penunjang pembelajaran seperti LCD proyektor, *personal computer*, buku penunjang, dan lembar kerja siswa. Selain itu, hasil angket kebutuhan siswa dan wawancara bebas dengan guru mata pelajaran

<sup>1</sup> *.swf* ShockWaveFlash adalah sebuah *file project* yang menampilkan animasi 2D dari program *adobe flash* dan dapat dijalankan pada *flash player*.

juga menjadi salah satu potensi dalam penelitian ini. angket kebutuhan siswa serta hasil wawancara guru potensi untuk dijadikan subjek penelitian. Hasil angket kebutuhan siswa yang menyatakan 96% dari 28 siswa tertarik belajar dan mengenal onomatope hewan dalam bahasa Jepang yang terdapat dalam *douyou*. Guru mata pelajaran juga menyatakan bahwa, “dalam buku pedoman yang digunakan di kelas, yaitu buku “*Sakura*”, tidak terdapat materi pengenalan kosakata hewan dan onomatope hewan. Biasanya dalam belajar bahasa asing, kosakata hewan merupakan kosakata umum”.

Masalah merupakan penyimpangan antara yang diharapkan dengan yang terjadi. Masalah yang diteliti pada tahap ini merupakan masalah mengenai pembelajaran bahasa Jepang di SMA Labschool Universitas Negeri Surabaya. Penyimpangan yang terjadi tersebut adalah kurangnya pengetahuan siswa mengenai sastra Jepang. Sebagian besar siswa tidak mengetahui karya sastra termasuk *douyou* (lagu anak Jepang). Hal ini terjadi karena sastra Jepang bukan mata pelajaran yang berdiri sendiri, tapi merupakan mata pelajaran yang digabung dengan bahasa Jepang atau dengan nama lain Bahasa dan Sastra Jepang. Hal ini didukung dengan hasil wawancara kepada guru mata pelajaran dan observasi lapangan melalui data angket kebutuhan siswa di SMA Labschool Universitas Negeri Surabaya.

#### 2) Pengumpulan data

Langkah selanjutnya adalah pengumpulan beberapa informasi yang dapat digunakan sebagai data untuk perencanaan produk yang akan dikembangkan dan diharapkan dapat mengatasi masalah yang terjadi. Data yang akan digunakan diperoleh dari beberapa sumber yang relevan untuk digunakan sebagai data perencanaan produk. Pada penelitian ini, data yang didapat berupa analisis angket kebutuhan siswa. Selain itu, data yang digunakan untuk membuat media tersebut berupa lirik *Nihon No Douyou* yang mengandung onomatope hewan didalamnya. Berikut judul *Nihon No Douyou* yang digunakan dalam penelitian ini adalah (1) *Kobutanukitsuneko* [こぶたぬきつねこ]; (2) *Bun Bun Bun*[ぶんぶんぶん]; (3) *Inu No Omowarisan*[犬のおもわりさん]; (4) *Kaeru No Gasshou* [かえるのがっしょう]; (5) *Karasu No Akachan*[からすの赤ちゃん]; (6) *Kotori No Uta*[小鳥の歌]; (7) *Mushi No Koe*[虫の声].

#### 3) Desain Produk

Dalam membuat desain produk pengembangan media permainan *flash “Doubutsupe”* untuk pengenalan onomatope hewan dalam *Nihon No Douyou* ini dilakukan beberapa tahapan antara lain, menerjemahkan lirik *Nihon No Douyou* ke dalam bahasa Indonesia. Hasil

terjemahan divalidasi kepada ahli materi agar terjemahan lirik mendapat kelayakan untuk dijadikan sebagai isi dari media yang dikembangkan, membuat konsep desain permainan *flash* sesuai dengan materi, menggabungkan desain konsep *flash* dengan program *adobe flash CS6*, membuat tombol dan *action script* pada bagian yang diinginkan, memberikan audio pada desain dan yang terakhir mengekspor file ke format *.swf*.

#### 4) Validasi Produk

Dalam tahap ini, peneliti bekerjasama dengan beberapa ahli media yang memvalidasi materi dan media sebelum beranjak ke tahap berikutnya. Ahli media tersebut menguji kevaliditasan produk meliputi desain dan visualisasi produk. Karakteristik dari ahli media adalah seorang pakar atau tenaga ahli yang berpengalaman dalam menilai dengan sebenarnya hasil desain produk atau media yang telah direncanakan atau dibuat (Sugiyono, 2015: 302).

Validator ahli materi memvalidasi isi dan terjemahan lirik *Nihon No Douyou*. Validator media memberi pengarahannya jika ada beberapa fisik dan isi media yang perlu dibenahi. Dalam penelitian ini dibutuhkan 2 ahli yakni 1 ahli materi dan 1 ahli media.

#### 5) Revisi Desain

Setelah media divalidasi kepada kedua validator, maka berlanjut ke tahap berikutnya yakni revisi desain. Dalam tahap ini, peneliti memperbaiki apa saja yang harus diperbaiki setelah mendapat masukan dari ahli materi dan ahli media. Menerima dan melaksanakan kritik dan saran dari kedua ahli, agar media yang dikembangkan dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media.

#### 6) Uji Coba Produk

Setelah media dinyatakan layak oleh validator dan telah divalidasi, peneliti mengujicobakan media dalam skala kecil kepada responden yaitu siswa kelas X IPA 1 di SMA Labschool Universitas Negeri Surabaya. Uji coba terbatas ini dilakukan pada tanggal 1 November 2019. Uji coba ini bertujuan untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media permainan *flash “Doubutsupe”* untuk pengenalan onomatope hewan dalam *Nihon No Douyou* (日本の童謡) .

#### 7) Revisi Produk

Tahap revisi produk dilakukan setelah menguji produk desain awal. Hal ini berguna untuk merevisi desain produk awal apabila masih memiliki kelemahan-kelemahan berdasarkan hasil dari uji coba produk.

#### 8) Uji Coba Pemakaian

Uji coba pemakaian dilakukan untuk mengujicobakan produk yang sudah dilakukan perbaikan pada kelompok yang lebih luas (Sugiyono, 2015:495). Uji coba dilakukan dalam satu pertemuan dan diujicobakan pada siswa kelas X IPA 3 dan X IPS 1 SMA

Labschool Universitas Negeri Surabaya. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 5 November 2019. Media tetap dilihat jika ada kelemahan yang muncul untuk dilakukan revisi lebih lanjut.

#### 9) Revisi Produk Kedua

Pada tahap kesembilan ini, bertujuan untuk merevisi secara final dengan cara memperbaiki kelemahan yang muncul sebelumnya. Revisi pada tahap ini merupakan revisi tahap akhir (*final product revision*).

#### Instrumen Pengumpulan Data

- 1) Lembar wawancara guru
- 2) Lembar angket kebutuhan siswa
- 3) Lembar validasi ahli media
- 4) Lembar validasi ahli materi
- 5) Lembar angket respon siswa

#### Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan media permainan *flash “Doubutsupe”* untuk pengenalan onomatope hewan dalam *Nihon No Douyou* (日本の童謡) ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data yaitu, pelaksanaan wawancara guru, penyebaran angket kebutuhan siswa, penyerahan angket validasi ahli, dan penyebaran Angket respon siswa.

#### Teknik Analisis Data

Analisis dilakukan pada setiap kriteria yang berhubungan dengan setiap komponen media. Analisis data dalam penelitian ini meliputi bagian-bagian sebagai berikut :

##### 1) Wawancara

Wawancara bebas terjadi adanya tanya jawab bebas antara responden dan pewawancara, tetapi pewawancara menggunakan tujuan penelitian sebagai pedoman wawancaranya (Riduwan 2013:57). Sehingga dalam wawancara ini responden tidak menyadari sepenuhnya bahwa sedang diwawancarai.

##### 2) Angket Kebutuhan Siswa

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

Keterangan:

P = Persentase

f = frekuensi jawaban

N = jumlah responden

(Sudijono, 2007:43)

##### 3) Angket Validasi Ahli

Lembar validasi ahli materi dan ahli media digunakan untuk menjawab rumusan masalah yang kedua. Validasi oleh validator akan menghasilkan perbandingan jumlah persentase skor. Perbandingan tersebut kemudian diolah lalu dihitung dengan menggunakan rumus dibawah ini:

$$P = \frac{\text{skor total}}{\text{skor kriterium}} \times 100 \%$$

Keterangan:

P = Persentase

Skor kriterium = skor tertinggi setiap item x jumlah item x jumlah responden

Analisis ini dipergunakan untuk mendeskripsikan kelayakan media permainan *flash “Doubutsupe”* dengan menggunakan kriteria skor sebagai berikut :

0%-20% : sangat lemah

21%-40% : lemah

41%-60% : cukup

61%-80% : kuat

81%-100% : sangat kuat

(Diadaptasi dari Riduwan, 2013:41)

Kriteria produk dapat dikatakan valid apabila memenuhi persentase rata-rata lebih besar atau sama dengan 61%.

##### 4) Angket respon siswa

Respon siswa yang dianalisis diantaranya adalah, tampilan media, materi isi media, dan minat siswa terhadap pengenalan materi, serta manfaat penggunaan media. Data yang di dapat kemudian diimplementasikan mengacu pada skala Likert. Rumus yang digunakan sama dengan yang digunakan untk analisis data validasi ahli. Berdasarkan data hasil angket respon siswa, dapat diketahui respon terhadap media *flash “Doubutsupe”* menggunakan kriteria skor sebagai berikut :

0%-20% : sangat lemah

21%-40% : lemah

41%-60% : cukup

61%-80% : kuat

81%-100% : sangat kuat

(Diadaptasi dari Riduwan, 2013:23)

Kriteria produk dapat dikatakan valid apabila memenuhi persentase rata-rata lebih besar atau sama dengan 61%.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil Pengembangan Media

#### 1. Potensi dan Masalah

Dalam tahap ini untuk mengetahui potensi dan masalah yang ada dilakukan prapenelitian di SMA Labschool Universitas Negeri Surabaya dengan menyebarkan angket kebutuhan siswa pada siswa kelas X IPA 1. Angket yang diberikan berisi pertanyaan seputar proses pembelajaran Bahasa Jepang yang dilakukan siswa dikelas. Masalah utama berkaitan dengan pembelajaran karya sastra dan



pengenalan onomatope hewan kemudian berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran bahasa Jepang dilakukan. Berikut ini adalah masalah-masalah dalam penelitian ini:

1. Sebagian besar siswa tidak mengetahui karya sastra termasuk *douyou* (lagu anak Jepang). Hal ini terjadi karena dikarenakan sastra Jepang bukan mata pelajaran yang berdiri sendiri, tapi merupakan mata pelajaran yang digabung dengan bahasa Jepang atau dengan nama lain Bahasa dan Sastra Jepang. Hal ini yang menjadikan siswa belum mengetahui karya sastra Jepang.
2. Sebagian besar siswa tidak mengenal onomatope (peniru bunyi) dalam bahasa Jepang. Kesulitan dalam pengenalan terhadap kosa kata bahasa Jepang biasanya disebabkan karena cara melafalkan yang cukup sulit untuk siswa. Pelafalannya berbeda dengan pelafalan bahasa Indonesia. Cara melafalkan dalam bahasa Indonesia tidak ada kata yang konsonannya panjang, pendek dan rangkap. Selain itu bentuk tulisan huruf dalam bahasa Jepang yang menggunakan *hiragana, katakata, dan kanji* berbeda dengan bahasa Indonesia yang menggunakan huruf abjad pada umumnya yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari.
3. Kurangnya pemakaian media pada saat pembelajaran di kelas. Menggunakan media di kelas dapat membuat siswa termotivasi untuk belajar, suasana kelas lebih menyenangkan dan ilmu yang diterima bertambah banyak.

Berikut beberapa potensi yang dapat dikembangkan:

1. Ketertarikan belajar siswa terhadap karya sastra Jepang dan onomatope hewan dalam bahasa Jepang. Dibuktikan dari hasil angket kebutuhan siswa bahwa 88% siswa tertarik belajar karya sastra Jepang. 96% siswa tertarik belajar dan mengenal onomatope hewan dan nama hewan dalam bahasa Jepang. Pengenalan sastra Jepang penting diberikan pada pembelajar awal di lembaga formal maupun nonformal karena sastra dapat menunjang kemampuan seorang pembelajar bahasa Jepang.
2. Mengajar sastra Jepang termasuk potensi yang bisa dikembangkan pada saat mata pelajaran bahasa Jepang dikelas, bisa dilakukan pada saat awal, akhir atau disela-

sela pergantian bab selanjutnya. Dapat juga dilakukan pada saat ekstrakurikuler khusus bahasa Jepang apabila ada di sekolah. Dalam penelitian ini sasarannya kepada pembelajar bahasa Jepang siswa kelas X SMA LabSchool UNESA dan dilakukan pada akhir jam pelajaran bahasa Jepang di kelas.

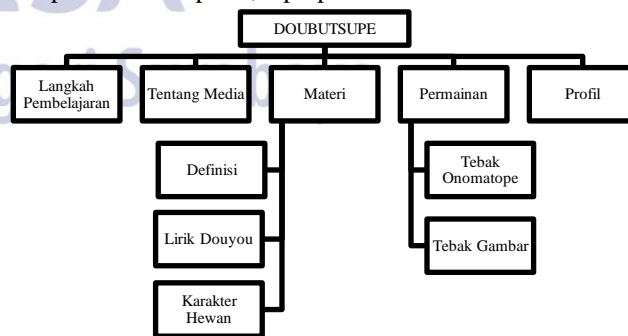
3. Penggunaan media permainan *flash Doubutsupe* ini dapat digunakan pada pengajaran karya sastra Jepang. Media berfungsi menjadi perantara untuk menyampaikan informasi kepada subjek. Media yang dikembangkan diharapkan bisa menambah informasi siswa terhadap karya sastra Jepang, khususnya *douyou*. Selain itu, media ini diharapkan dapat menambah pengetahuan kosakata onomatope hewan dalam bahasa Jepang.

### 2. Pengumpulan Data

Data yang dikumpulkan adalah dari subjek uji coba yang dilaksanakan di SMA Labschool UNESA. Pengumpulan informasi dan data ini dilakukan dengan cara wawancara tidak terstruktur atau disebut dengan wawancara bebas, angket kebutuhan siswa. Selain itu, data juga diperoleh dari lirik *douyou* yang telah dipilih berdasarkan isi liriknya yang terdapat onomatope dan nama hewan. Data yang diperoleh ini kemudian digunakan untuk bahan rencana desain media permainan *flash doubutsupe* yang dibuat.

### 3. Desain Produk

Dalam desain produk terdapat audio dan visual gambar agar lebih menarik minat siswa untuk belajar. Media ini dibuat menggunakan program komputer *Adobe flash CS.6* dengan format *.swf* dan bisa digunakan pada *flash player* yang terdapat pada personal komputer, laptop dan *notebook*.



Bagan 4.1 Desain media permainan *flash doubutsupe*.



Gambar 4.1 Menu utama



Gambar 4.6 Menu materi lirik lagu



Gambar 4.7 Menu karakter hewan



Gambar 4.9 Menu permainan tebak onomatope

#### 4. Validasi Desain

Validasi media ini dilakukan oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media oleh Muhammad Rois Abidin S.Pd., M.Pd dosen jurusan desain komunikasi visual

Universitas Negeri Surabaya. Hasil validasi media mendapatkan persentase sebesar 88% masuk dalam kriteria kelayakan sangat kuat. Sedangkan untuk ahli materi oleh Masilva Raynox Mael, S.Pd., M.Pd dosen jurusan bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya. Hasil validasi materi mendapatkan persentase sebesar 78% masuk dalam kriteria kelayakan kuat.

#### 5. Revisi Desain

Revisi desain yang dilakukan adalah perubahan warna *font* pada slide fungsi tombol yang semula berwarna hitam di ubah menjadi warna putih, input suara untuk lagu pembuka pada media, dan tambahan slide langkah&tujuan pembelajaran

#### 6. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilaksanakan di kelas yang sebelumnya sudah diberi lembar angket kebutuhan, yaitu kelas X IPA 1 SMA Lab School Universitas Negeri Surabaya yang melibatkan 28 siswa. Hasil uji coba ini mendapatkan respon siswa dengan persentase 88% masuk dalam kriteria kelayakan sangat kuat. Selanjutnya jika masih ada yang kurang sempurna pada media maka akan dilakukan revisi untuk uji coba selanjutnya.

#### 7. Revisi Produk

Tahap ini dilakukan berdasarkan pada hasil uji coba produk yang telah dilaksanakan dan berdasarkan pada angket respon siswa yang dibagikan, terdapat kesalahan penulisan huruf *hiragana* pada satu lirik *douyou*, yaitu pada bagian onomatope burung yang seharusnya menggunakan huruf *katakana*.

#### 8. Uji Coba Pemakaian

Tahap uji coba pemakaian ini dilakukan terhadap kelompok kelas yang lebih besar dari uji coba sebelumnya, yaitu di 2 kelas X IPS 1 SMA Labschol UNESA dan X IPS 3 SMA Labschol UNESA dengan total 53 siswa.. Hasil uji coba ini mendapatkan respon siswa dengan persentase 89% masuk dalam kriteria kelayakan sangat kuat.

#### 9. Revisi Produk

Revisi produk pada tahap ini merupakan tahap terakhir. Dari hasil uji coba pemakaian dan angket respon tidak ditemukan revisi fatal yang harus dilakukan. Beberapa siswa memberi saran agar media bisa diterapkan pada materi lain karena belajar menggunakan media di nilai lebih menyenangkan.

### Respon Siswa terhadap media permainan *flash Doubutsupe*.

Dari data yang diperoleh, hasil respon siswa terhadap penggunaan media permainan *flash Doubutsupe* mendapat persentase sebesar 89% masuk dalam kriteria kelayakan sangat kuat. Hal ini didukung pula dengan komentar-komentar positif responden. Selain itu, selama



uji coba berlangsung, responden sangat aktif dan juga sangat bersemangat untuk bernyanyi bersama-sama

### **Pembahasan**

Pembahasan ini adalah untuk menjawab rumusan masalah. Pembahasan rumusan masalah yang pertama adalah mendeskripsikan hasil pengembangan media. Hasil pengembangan media diperoleh melalui proses pengembangan media dan diperoleh kelayakan media dari dua validator. Proses pengembangan media yang dilakukan melalui sembilan tahap yaitu, tahap potensi dan masalah, tahap pengumpulan data, tahap desain produk, tahap validasi desain, tahap revisi desain, tahap uji coba produk, tahap revisi produk, tahap uji coba pemakaian dan yang terakhir revisi produk. Pada tahap potensi dan masalah, diperoleh hasil bahwa bahwa 88% siswa tertarik belajar karya sastra Jepang. 96% siswa tertarik belajar dan mengenal onomatope hewan dan nama ewan dalam bahasa Jepang, dan 100% siswa menjawab bahwa mereka membutuhkan media dalam proses pembelajaran. Maka dari itu peneliti merancang media permainan *flash Doubutsupe*.

Pengumpulan data diperoleh dari hasil validasi media, respon siswa dan data untuk materi diambil adalah lirik lagu dari 7 *douyou* yang mengandung unsur onomatope hewan dan nama hewan. Permainan ini merupakan permainan yang dibuat menggunakan program komputer *Adobe flash CS.6* dengan format *.swf* dan bisa digunakan pada *flash player* yang terdapat pada personal komputer, laptop dan *notebook*. Selanjutnya validasi desain dilakukan oleh ahli mediadan ahli materi. Ahli media oleh Muhammad Rois Abidin S.Pd., M.Pd dosen jurusan desain komunikasi visual Universitas Negeri Surabaya. Hasil validasi dari validator ahlimedia mendapatkan persentase sebesar 88% masuk dalam kriteria kelayakan sangat kuat. Sedangkan untuk ahli materi oleh Masilva Raynox Mael, S.Pd., M.Pd dosen jurusan bahasa Jepang Universitas Negeri Surabaya. Hasil validasi materi mendapatkan persentase sebesar 78% masuk dalam kriteria kelayakan kuat. Adapun revisi desain oleh ahli media yang dilakukan adalah perubahan warna *font* pada slide fungsi tombol yang semula berwarna hitam dirubah menjadi warna putih, input suara untuk lagu pembuka pada media, dan tambahan slide langkah&tujuan pembelajaran.

Media di revisi berdasarkan komentar dan saran yang diberikan validator. Selanjutnya, diuji cobakan kepada kelas kecil yaitu pada 28 siswa kelas X IPA 1 SMA Labschool UNESA. Persentase hasil dari respon siswa yang didapat sebesar 88% dengan kriterian sangat kuat, namun berdasarkan saran dari siswa ada kesalahan yang muncul. Selanjutnya dilakukan revisi desain, yaitu revisi pada penulisan huruf *hiragana* pada satu lirik

*douyou*, yaitu pada bagian onomatope burung yang seharusnya menggunakan huruf *katakana*.

Selanjutnya dilakukan tahap uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian pada tahap ini dilakukan pada kelompok yang lebih besar dari uji coba sebelumnya, yaitu di dua kelas yaitu kelas X IPS 1 & dikelas X IPS 3 dengan total 53 siswa. Setelah siswa menggunakan media pada ujicoba, dilakukan pembagian angket repon siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan media. Hasil uji coba ini mendapatkan respon siswa dengan persentase 89% masuk dalam kriteria kelayakan sangat kuat.

### **PENUTUP**

#### **Simpulan**

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada bab IV, maka dapat diambil kesimpulan bahwa media permainan *flash doubutsupe* untuk pengenalan onomatope hewan dalam *Nihon no douyou* layak dan sangat baik digunakan. Hal ini berdasarkan pada hasil penilaian dari validator ahli materi dan validator ahli media serta respon siswa pada saat uji coba. Hal tersebut diuraikan sebagai berikut:

#### **1. Hasil Pengembangan media permainan *flash doubutsupe* untuk pengenalan onomatope hewan dalam *Nihon no douyou***

Rumusan masalah pertama telah terjawab melalui deskripsi proses pengembangan media dan didukung pula dari hasil analisis lembar angket isi materi dan lembar angket konstruksi media. Media yang dihasilkan adalah sebuah media permaian *flash* yang diberi nama *Doubutsupe*, dalam media ini terdapat audio dan visual gambar yang lebih menarik minat siswa untuk belajar. Disertai dengan audio materi lirik *douyou* dan onomatope hewan. Terdapat pula permainan tebak onomatope dan tebak gambar. Media ini dibuat menggunakan program komputer *Adobe flash CS.6* dengan format *.swf* dan bisa digunakan pada *flash player* yang terdapat pada personal komputer, laptop dan *notebook*.

Kelayakan media permainan *flash Doubutsupe* di buktikan dari hasil validasi dari ahli materi dan hasil validasi dari ahli media dapat disimpulkan bahwa validasi isi materi oleh Masilva Raynox Mael, S.Pd, M.Pd dan Muhammad Rois Abidin S.Pd, M.Pd. Hasil validasi media mendapatkan persentase sebesar 88% masuk dalam kriteria sangat kuat. Hasil validasi materi mendapatkan persentase sebesar 78% masuk dalam kriteria kuat. Dengan demikian, pengembangan media permainan *flash doubutsupe* untuk pengenalan onomatope hewan dalam *Nihon no douyou* dilihat secara isi inti materi dan desain konstruksi media, media ini dinyatakan layak digunakan untuk pengenalan onomatope hewan.

## 2. Respon Siswa Terhadap Pengembangan media permainan *flash doubutsupe* untuk pengenalan onomatope hewan dalam *Nihon no douyou*

Rumusan masalah kedua terjawab melalui analisis lembar angket respon siswa pada saat uji coba produk dan uji coba pemakaian terhadap media permainan *flash doubutsupe* untuk pengenalan onomatope hewan dalam *Nihon no douyou*. Berdasarkan angket respon siswa yang telah dibagikan saat uji coba pemakaian skala besar pada 53 siswa di kelas X IPS 1 & IPS 3 SMA Labschool UNESA Hasil uji coba ini mendapatkan respon siswa dengan persentase 89% masuk dalam kriteria kelayakan sangat kuat. Berdasarkan perolehan didapatkan dari hasil respon siswa tersebut, maka dapat dikatakan bahwa media permainan *flash Doubutsupe* sangat baik digunakan sebagai media untuk mengenalkan onomatope hewan.

### Saran

Hasil penelitian ini adalah media permainan *flash doubutsupe* untuk pengenalan onomatope hewan dalam *Nihon no douyou*. Adapun beberapa saran yang perlu diperhatikan, antara lain:

1. Bagi Pengajar
  - a. Media permainan *flash Doubutsupe* ini sebaiknya digunakan untuk siswa pembelajar awal bahasa Jepang, bisa digunakan untuk level SMA, level N4 dan N5.
  - b. Tata cara penggunaan media perlu disampaikan sebelum media dipergunakan agar supaya pengguna tidak bingung saat menggunakan media.
  - c. Media sebaiknya dipergunakan secara mandiri dengan menggunakan laptop / notebook masing-masing.
2. Bagi Peneliti
  - a. Media permainan *flash Doubutsupe* ini dapat dikembangkan lagi pada jenis karya sastra lain dengan memperhatikan level tingkatan bahasa sesuai dengan kemampuan subyek yang akan diteliti.
  - b. Media permainan *flash Doubutsupe* ini dapat dipergunakan pada metode penelitian kuantitatif, dapat digunakan dengan cara pemberian pre test dan post test agar diketahui perbedaan pengetahuan siswa dan kemampuan siswa pada saat sebelum menggunakan media dan setelah menggunakan media.

### DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2007. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Binanto, Iwan. 2010. *Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya*. Yogyakarta: Andi.
- Chaer, Abdul. 1994. *Pengantar Semantik Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fanianie, Zainuddin. 2000. *Telaah Sastra*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Hibiya, Junko dan Shigeo, Hinata. 1989. 擬音語・擬態語 . Kyoto: 荒竹出版
- [http://id.m.wikipedia.org/wiki/Nihon\\_no\\_Uta\\_Hyakusen](http://id.m.wikipedia.org/wiki/Nihon_no_Uta_Hyakusen), diakses 23 Juli 2017
- <http://worldfolksong.com/sp/songbook/japan>, diakses 3 Juni 2017
- Mael, Masilva Raynox dan Cahyo, Rizki Dwi. 2017. "Konsep Sosial Budaya Hubungan Manusia Dalam Pembentukan Kata Majemuk Bahasa Jepang". *Jurnal Asa*, (Online), Vol. 4, (<http://journal.unesa.ac.id/index.php/asa>) diakses 23 Mei 2020.
- Pratita, Ina Ika. 2017. *Pengembangan Model Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman (Dokkai) Mahasiswa Jurusan Bahasa dan Sastra Jepang Universitas Negeri Surabaya*. *Jurnal Asa*, (Online), Vol. 4 Nomor 2. (<http://journal.unesa.ac.id/index.php/asa>) diakses 23 Mei 2020.
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Soepardjo, Djodjok. 2008. *Pembelajaran Bahasa Jepang Dilihat dari Perspektif Sastra Jepang*. *Jurnal Kajian Jepang*, Vol.1 No. 1. Surabaya: Lembaga Penerbitan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya.
- Sudijono, Anas. 2007. *Pengantar Statistika Pendidikan*. Jakarta: Grafindo Persada Raju
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Tim Penyusun. 2014. *Buku Panduan Skripsi Fakultas Bahasa dan Seni (Edisi Revisi)*. Surabaya: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Universitas Negeri Surabaya
- UNESA. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.
- Wahono, R.S. 2009. *Antara Game, Pendidikan dan HP*. Jakarta: Global Cipta.