

**Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Pengenalan *Douyou* Tentang Musim Di Jepang Pada Siswa SMA
Katolik Untung Suropati Krian**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK PENGENALAN *DOUYOU* TENTANG
MUSIM DI JEPANG PADA SISWA SMA KATOLIK UNTUNG SUROPATI KRIAN**

Yonatan Pakerti

S1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
yonatanpakerti@mhs.unesa.ac.id

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

Dosen S-1 Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
yovinzabethvine@unesa.ac.id

Abstract

The rapid development of technology is an opportunity for the usage of computer technology in the learning process. One of computer technology is the Powerpoint program that is increasingly used in the learning process especially the introduction of Japanese, which so far is still only focused on Japanese grammar, such as letters, words, phrases and sentences. Besides that, literature can be taught together with grammar simultaneously, for example children's songs (*Douyou*). There are various themes for children's songs, such as about seasons, celebrations and daily life. Season is very much related to Japanese people's life. Therefore, in this study, researcher developed Powerpoint media about the season and used this media to research about introducing Japanese culture as well. In this study, 12 season-themed songs will be used. Here is a list of 12 songs, Spring: *Sōshunbu, haruyokoi, doko ka de haru ga*. Summer: *Ware ha uminoko, natsuhakinu, natsu no omoide*. Autumn: *Kōyō, chīsai akits mitsuketa, sato no aki*. Winter: *Yuki, yuki no furumachiwo, pechika*. The purpose of this research is to find out and then describe the development process and test results on Powerpoint learning media to introduce *Douyou* about seasons in Japan. This research uses The Research & Development method by Sugiyono (2015: 409). In collecting student response we visit Untung Suropati Catholic High School Krian and helped by 20 students as subjects. There are two tests were conducted, the validation by experts and trials to the subjects. based on the validation calculation that is equal to 94.44% by material experts and 90% by media experts, and gets very good student responses with a percentage of 89.58%. Thus the results of this study produce Powerpoint learning media that are suitable for the introduction of *Douyou* about seasons in Japan.

Keywords: development, learning media, powerpoint, *douyou*.

要旨

現在の高度な技術は、学習プロセスでコンピューター技術を使用する機会である。特に日本語の文法のみ焦点を合わせてきた日本の紹介である。最近、パワーポイントは学習プロセスでよく使用されるプログラムである。実際には、文法を学ぶと同時に文学を教えることができる。例えば童謡などである。童謡には様々なテーマがある。季節や祝賀会や日常生活などが様々なテーマに富んでいる。季節は日本社会と非常に関係があることである。そこで本研究ではパワーポイント媒体を開発し、日本文化、特に季節を紹介するための研究を行っている。この研究では12の季節をテーマにした歌が研究された。これは研究された12曲のリストである。春：早春賦、春よ来い、どこかで春が、夏：われは海の子、夏は来ぬ、夏の思い出、秋：紅葉、ちいさい秋みつけた、里の秋、冬：雪、雪の降る街を、ペチカ。この研究の目的は報告者が開発したパワーポイント媒体の開発プロセスと試作品に対する評価を調査し、結果を記述することである。この研究はシドアルジョの SMA Katolik Untung Suropati でおこなった。ビジーブックメディアの評価を行った学習者は20名である。この研究の結果は以下のことが明らかになった。メディアテストはメディアの検証と試用の2つに分かれている。メディア検証はコンテンツの検証

とメディア講成の検証から講成される。メディアの専門学はメディアのデザインが 90%で有効だと評価した。学科専門学は 94,44%で内容が有効だと評価した。学習者の 89,58%がアンケートで「パワーポイントメディアの使用はよい」と回答した。つまりこのメディアは日本の童謡を教えるのに、非常に適している。

キーワード：開発、教育メディア、パワーポイント、童謡

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi yang maju pada masa ini berpengaruh besar terhadap proses pembelajaran di instansi pendidikan dan berpengaruh juga pada materi pembelajaran serta cara penyampaian materi dalam proses kegiatan belajar mengajar.

Teknologi dalam pendidikan adalah kajian dan praktik etis untuk memfasilitasi belajar dan memperbaiki proses pendidikan dengan menciptakan, menggunakan, serta mengelola proses dari sumber teknologi yang berkaitan (Januszewski dan Molenda dalam Arsyad 2013:7). Gerlach & Ely, mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual atau verbal (Arsyad 2013:3).

Pada era teknologi ini, pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar dapat berpengaruh dalam membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan juga membawa efek ke dalam psikologis siswa (Hamalik dalam Arsyad 2013:19). Mengingat pengalaman peneliti selama menjalani Program Pengelolaan Pembelajaran (PPP) di SMA Negeri 1 Waru. Peneliti mendapati bahwa sampai saat tersebut belum digunakannya media pembelajaran baik dalam bentuk digital maupun fisik selama pelajaran dikelas. Pembelajaran selama dikelas masih dengan pembelajaran kosakata hingga pola kalimat yang diajarkan secara lisan. Hal yang sama juga dijumpai pada SMA Katolik Untung Suropati Krian ketika peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran. Berdasarkan jarak lokasi dan perihal diatas SMA Katolik Untung Suropati Krian dipilih sebagai tempat pelaksanaan uji coba terbatas pengembangan media pembelajaran sastra Jepang.

Mendapati perkembangan teknologi komputer sebagai peluang peneliti akan mengembangkan media pembelajaran berbentuk permainan pada *Microsoft Office*

Powerpoint untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa belajar Bahasa Jepang. sesuai pendapat Hurd dan Jenuings (2009:32)

Educative game has to designed by interest design in order to give motivate for student to play.

“Di mana games yang dirancang untuk media pembelajaran harus memiliki desain interface yang interaktif, menarik serta mengandung unsur yang menyenangkan saat digunakan.”.

Microsoft Office Powerpoint dipilih sebagai program yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran ini dikarenakan Microsoft Office Powerpoint kaya akan fitur dan telah banyak digunakan untuk keperluan penting, layaknya presentasi. Hal ini sesuai dengan pendapat Murray (2014:290), bahwa Microsoft Powerpoint berisi banyak fitur hebat yang memudahkan anda untuk membuat presentasi professional dengan cepat, membagikannya kepada orang lain, serta mengustomisasi element, animasi, dan transisi untuk mendapatkan efek yang anda inginkan. Purnomo (2011:2) menyatakan bahwa presentasi menggunakan powerpoint adalah salah satu cara yang digunakan untuk memperkenalkan atau menjelaskan sesuatu yang dikemas ke dalam beberapa slide yang menarik. Beberapa hal yang menjadikan media ini menarik untuk digunakan sebagai alat presentasi adalah berbagai kemampuan pengolah teks, warna, dan gambar, serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreativitas penggunaannya.

Demi membuat proses pembelajaran yang sesuai, terdapat tiga unsur yang harus diperhatikan dalam membuat media berbantuan komputer. Yang pertama adalah menantang, dimana program permainan itu harus menyajikan tujuan yang hasilnya tidak statis dengan cara menyiapkan beberapa tingkatan permainan baik secara otomatis atau dengan pilihan. Kedua adalah fantasi, yaitu kegiatan instruksional untuk suatu permainan itu dapat masuk dan menyentuh secara personal. Ketiga ingin tahu, adalah kegiatan instruksional harus menarik sehingga dapat membangkitkan indra visual serta musik dan grafik pengguna (Arsyad, 2013:158).

Karya sastra yang akan menjadi objek dari penelitian ini adalah syair lagu. Syair lagu atau tembang tidak lain adalah puisi. Jadi, lagu dan tembang dapat pula disebut

sebagai puisi yang dilagukan, puisi lagu (Nurgiyantoro 2016:103). Genre puisi anak dapat berwujud puisi-puisi lirik tembang-tembang anak tradisional, lirik tembang-tembang ninabobo, puisi naratif, dan puisi personal (Nurgiyantoro 2016:27). Tiap masyarakat yang memiliki latar belakang budaya dan bahasa memiliki puisi lagu atau tembang yang populer didendangkan anak untuk pengantar tidur. Masyarakat Jawa sendiri memiliki banyak puisi lagu atau yang lebih dikenal sebagai tembang dolanan, yang dinyanyikan menurut Bahasa dan budaya Jawa. Puisi atau tembang dolanan tersebut secara umum tidak dapat diketahui pasti pengarangnya karena penciptaannya terwaris secara turun temurun secara lisan. Pada masyarakat yang bahasa Inggris sebagai Bahasa utama, sajak anak juga dikenal sebagai *nursery rhymes* atau *nursery song*. *Nursery rhymes* merupakan sebutan dalam Bahasa Inggris bagi puisi atau sajak favorit yang telah menjadi tradisi turun-temurun (Mitchell, dalam Nurgiyantoro 2016:111). Sajak anak di negara Jepang sendiri dikenal dengan sebutan *Douyou* [童謡]. Daftar karya berupa sajak anak karya para penyair di Jepang diterbitkan dalam DVD berseri oleh NHK dengan judul *Minna no Douyou*. DVD yang terbit dari tahun 2005 sampai 2008 ini memiliki 4 seri.

Oleh karena berbagai keterbatasan peneliti, maka penelitian ini hanya akan meneliti lagu dari seri *Minna no Douyou 1*, *Minna no Douyou 2* dan *Minna no Douyou 3* saja, dan *douyou* yang diteliti semua bertemakan musim yang ada di Jepang, yaitu musim panas, gugur, semi dan dingin. Musim di Jepang telah banyak mempengaruhi kehidupan orang Jepang sehari-hari. Masyarakat Jepang rutin mengadakan festival (*bunkasai*) menurut setiap musim yang datang. Begitu juga dengan motif pada kain, peralatan makan, karya tangan hingga pakaian yang dikenakan dan juga macam hidangan makana yang ikut berganti mengikuti musim yang sedang dilalui. Musim di Jepang biasanya diabadikan dalam bentuk foto, lukisan, tulisan-tulisan, maupun puisi.

Pergantian musim begitu penting dan diperhatikan bagi rakyat Jepang, karena hanya dimusim tertentu (gugur) saja panen oleh petani dapat dilakukan (Darsimah dkk, 1992:4), oleh karena itu rakyat Jepang begitu memperhatikan musim. Karena eratnya hubungan manusia dengan alam itulah sebuah kesusastraan akan terpengaruhi, yang adalah pekerjaan manusia yang menggambarkan apa saja hal yang ada disekitarnya melalui sebuah karya. Jepang memiliki 4 musimnya (semi, panas, gugur dan dingin) yang indah nan terkenal, dengan alasan tersebut akan mudah sekali di temui aspek musim dalam sebuah karya sastra di Jepang.

Menurut Darsimah (1992:28) Perbedaan alam yang nyata dapat membedakan sastra dari suatu negara. Dengan sajak anak atau *douyou*, keindahan musim diceritakan ke

seluruh negeri secara terus menerus ke setiap generasi hingga sekarang.

Tema musim dipilih untuk diteliti selain hal yang telah disebutkan di atas juga karena begitu terkenal dan indahnya musim di Jepang, sehingga dengan tema ini akan menarik minat siswa dan juga dapat mempermudah dalam pengenalan *douyou* pada siswa.

3 *Douyou* dari setiap musim akan digunakan dalam penelitian ini, sehingga secara keseluruhan akan terdapat 12 judul *douyou* pada media pembelajaran yang akan digunakan. Di latar belakang oleh berbagai hal diatas, peneliti akan memperkenalkan *Douyou* dengan media pembelajaran dalam program Microsoft Office Powerpoint yang berjudul *The Adventure Of Masato & Kiyomi*. Berikut judul lagu diantaranya adalah,

1. Musim semi: dokokade haruga (どこかで春が); soshunfu (早春賦); haruyokoi (春よ来い).
2. Musim panas: natsuha kinu (夏は来ぬ); warewa uminoko (われは海の子); natsuno omoide (夏の思い出).
3. Musim gugur: satono aki (里の秋); kouyou (紅葉); chisaiaki mitsuketa (ちいさい秋みつけた).
4. Musim dingin: yuki yakonko (雪やこんこ); yuki (雪); pechika (ペチカ).

Untuk mengenalkan 12 *Douyou* tentang keempat musim tersebut maka peneliti mewujudkannya dalam sebuah media pembelajaran yang menggunakan alur cerita didalamnya, tentang dua sahabat yang terpisah diantara 12 *Douyou* yang telah disebutkan diatas, tentu dengan menggunakan *Microsoft Office Powerpoint* dalam pembuatannya.

Dari beberapa hal yang telah diungkapkan diatas, peneliti membuat sebuah penelitian berjudul "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Pengenalan *Douyou* Tentang Musim Di Jepang Pada Siswa SMA Katolik Untung Suropati Krian."

Terdapat dua rumusan masalah dari penelitian ini yaitu, bagaimana kelayakan media dan bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran untuk pengenalan *douyou* tentang musim di Jepang pada siswa SMA Katolik Untung Suropati Krian. Mengacu pada rumusan masalah yang telah disebutkan diatas, tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan kelayakan media dan mendeskripsikan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran untuk pengenalan *douyou* tentang musim di Jepang pada siswa SMA.

METODE

Metode penelitian ini merupakan *Research dan Development (R&D)* atau dalam Bahasa Indonesia disebut penelitian dan pengembangan. Seperti dalam Sugiyono (2015:42) langkah-langkah pada metode ini ialah

Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Pengenalan *Douyou* Tentang Musim Di Jepang Pada Siswa SMA Katolik Untung Suropati Krian

- 1) Potensi dan masalah;
- 2) Pengumpulan data;
- 3) Desain produk;
- 4) Validasi desain;
- 5) Revisi desain;
- 6) Ujicoba produk;
- 7) Revisi produk;
- 8) Ujicoba pemakaian;
- 9) Revisi produk; dan
- 10) Produksi masal.

Pada penelitian ini langkah penelitian dan pengembangan yang digunakan adalah sampai tahap ke-7 yakni tahap revisi produk.

Menurut Sugiyono (2015: 184), bahwa instrumen penelitian ialah sebuah alat yang digunakan untuk menganalisa suatu fenomena alam maupun untuk mengukur fenomena-fenomena sosial yang diamati secara rinci. Menurut Sugiyono semua fenomena tersebut adalah variabel penelitian. Jadi dapat disimpulkan instrumen penelitian merupakan alat bantu yang digunakan ketika meneliti fenomena yang memiliki tujuan utama mengumpulkan data.

Menurut Arikunto (2013:203) 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. Berikut beberapa daftar instrumen dalam penelitian ini:

1. Lembar wawancara bebas
2. Lembar validasi ahli media
3. Lembar validasi ahli materi
4. Lembar angket respon siswa

Angket Validasi Ahli Materi dan Ahli Media

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Jumlah skor Ideal}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2013: 40-41)

Hasil dari penghitungan diatas akan mendeskripsikan rumusan masalah pertama, yaitu mendeskripsikan kelayakan dari media pembelajaran untuk pengenalan *douyou* tentang musim di Jepang yang dengan menggunakan kategori skor yang dimodifikasi sedemikian rupa.

Memodifikasi skala *likert* dengan meniadakan kategori jawaban yang ditengah memiliki beberapa alasan, yaitu: 1) kategori *undecided* itu mempunyai beberapa makna, dapat diartikan pula jika belum dapat memberikan jawaban yang absolut, bisa juga diartikan netral, setuju, maupun tidak setuju, atau bahkan ragu-ragu. 2) tersedianya pilihan jawaban ditengah menimbulkan kecenderungan dari responden untuk menjawab pilihan tersebut (*central*

tendency affect), seperti yang dijelaskan oleh Sutrisno Hadi (1990: 20).

Persen	Kategori
0% - 25%	Sangat Buruk
26% - 50%	Buruk
51% - 75%	Baik
76% - 100%	Sangat Baik

Tabel 1 Modifikasi Kategori Skor Skala Likert

Wawancara Bebas

Wawancara bebas adalah ketika terjadi proses dialog atau tanya jawab diantara peneliti dan responden, tetapi peneliti tetap menggunakan tujuan penelitian sebagai dasar pedoman dari pertanyaan yang diajukan (Riduwan, 2013: 57). Sehingga dalam kegiatan tanya jawab ini responden tidak betul-betul menyadari bahwa ia sedang menjawab pertanyaan guna keperluan penelitian. Wawancara bebas dilakukan pada saat pra-penelitian terhadap guru pengampu pelajaran bahasa Jepang di SMA Katolik Untung Suropati Krian.

Angket Respon Siswa

$$\text{Persentase} = \frac{\text{Skor Total}}{\text{Jumlah skor Ideal}} \times 100\%$$

(Riduwan, 2013: 40-41)

Presentase yang didapatkan dari perhitungan rumus dia atas akan menjawab rumusan masalah yang kedua. Yaitu mendeskripsikan respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran untuk pengenalan *douyou* tentang musim di Jepang pada siswa SMA Katolik Untung Suropati Krian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Pada bagian ini akan dibahas mengenai hasil dari penelitian yang telah dilaksanakan, yaitu berupa pengembangan media pembelajaran berbasis Powerpoint dan juga berupa perhitungan statistik data yang diperoleh dari penyebaran angket instrument penelitian kepada responden. Berikut adalah hasilnya:

Menurut Sugiyono (2015:3) metode penelitian merupakan langkah-langkah ilmiah untuk mendapatkan data yang sesuai dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Didalam melakukan penelitian ini, metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development/ R&D*) digunakan oleh peneliti.



Bagan 1. Prosedur Penelitian dan pengembangan media pembelajaran untuk pengenalan *douyou* tentang musim di Jepang

1. Potensi dan Masalah

Demi mengetahui potensi dan masalah, pada prapenelitian di SMA Katolik Untung Suropati Krian dilakukan wawancara sederhana kepada guru pengajar di sekolah dan melakukan beberapa observasi terlebih dahulu. Berdasarkan hasil pra-penelitian yang telah dilakukan di SMA Katolik Untung Suropati Krian, berikut ini merupakan potensi dan masalah yang ada setelah dilakukan prapenelitian:

1) Potensi

Minat siswa menurut guru pembimbing cukup tinggi, terbukti dengan adanya klub Bahasa Jepang yang rutin dilaksanakan dan dengan respon tiap siswa yang tinggi baik dalam mengikuti materi pada kegiatan rutin di klub Bahasa Jepang juga pada mata pelajaran di sekolah. Serta belum di ajarkannya sastra Jepang menjadi potensi pengenalan wawasannya tentang materi baru, diharapkan dengan materi baru siswa makin tertarik untuk belajar. Selain faktor diatas fasilitas penunjang dalam pembelajaran Bahasa Jepang di SMA Katolik Untung Suropati Krian juga menjadi potensi yang dapat menunjang aktifitas belajar.

No	Fasilitas
1	laboratorium
2	LCD
3	laptop
4	Buku
5	LKS

Tabel 2 Fasilitas penunjang

2) Masalah

Masalah yang ditemukan pada SMA Katolik Untung Suropati Krian diantaranya adalah adalah proses belajar mengajar Bahasa Jepang di SMA Katolik Untung Suropati Krian ini didapati masih menggunakan metode konservatif seperti penjelasan sederhana dan penggunaan media papan

tulis. Siswa dinilai masih minim perbendaharaan kosakata dan pula sebagian besar siswa SMA ini belum pernah membaca karya sastra Jepang. Selain itu, siswa juga terpantau masih juga mengalami kesulitan dalam mengenal kosakata-kosakata bahasa Jepang.

Beberapa kesulitan dalam pengenalan kosakata ini sendiri dikarenakan pelafalan vokal yang asing menurut siswa jika dibandingkan dengan bahasa Indonesia, sehingga siswa SMA Katolik Untung Suropati Krian merasakan kesulitan dalam memahami dan memperbanyak kosakata dalam bahasa Jepang. Selain itu, bentuk aksara dalam bahasa Jepang juga berbeda dengan bentuk tulisan romawi, sehingga menyebabkan siswa kesulitan membaca dan memahami terhadap kaidah-kaidah bahasa dan berpengaruh ketika siswa menerapkannya dalam proses belajar.

Pengajaran karya sastra Jepang merupakan sebuah potensi yang dapat dikembangkan oleh penajar melalui kesempatan disaat siswa jenuh dengan materi konservatif. Penggunaan media dapat memberikan kemudahan dalam membantu proses pengajaran karya sastra Jepang. Dengan adanya media diharapkan mampu menyajikan materi dengan menarik, memudahkan penafsiran atau pemahaman materi, dan memadatkan informasi dalam karya sastra itu sendiri sehingga membangkitkan motivasi dan minat dalam proses belajar.

2. Pengumpulan Data

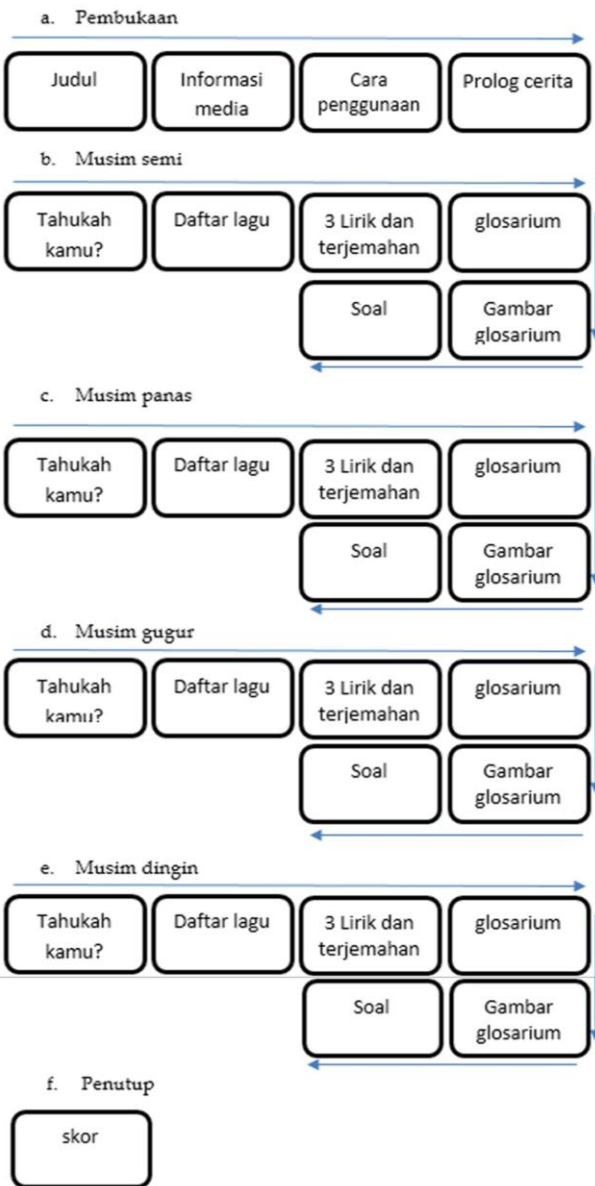
Wawancara bebas dalam penelitian kali ini dilakukan pada guru pengampu di SMA Katolik Untung Suropati Krian. Dari wawancara tersebut didapatkan hasil, yaitu buku yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah buku sakura terbitan Japan foundation. Buku sakura digunakan untuk seluruh kelas di SMA Katolik Untung Suropati Krian. Didapatkan informasi pula bahwa siswa-siswa SMA tersebut sangat tertarik untuk mengenal dan mempelajari karya sastra Jepang, namun terbentur materi pelajaran karya sastra Jepang yang masih belum ada di SMA Katolik Untung Suropati Krian ini.

Selain itu materi yang digunakan dalam Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Pengenalan *Douyou* Tentang Musim Di Jepang ini berupa lirik lagu yang ada pada 12 lagu yang dipilih dari 4 seri DVD yang diterbitkan oleh NHK Enterprise dari tahun 2005 sampai 2008. Penelitian ini akan mengambil masing-masing 3 lagu dari setiap musim di Jepang, dibatasi dalam seri DVD *Minna no Douyou 1*, *Minna no Douyou 2* dan *Minna no Douyou 3*. Lirik Douyou bertema musim yang telah dipilih ada dalam website www.worldfolksong.com dan peneliti menggunakan audio yang berasal dari platform youtube, beberapa audio dapat diakses melalui daftar douyou berikut

https://www.youtube.com/playlist?list=OLAK5uy_1mhQl5fMpSj9T1OZOXVshthC_LNOzOJ8k

Douyou ini perlu diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia guna memudahkan siswa sebagai pengguna media dalam belajar hal baru, yakni *douyou* tentang musim di Jepang. Proses ini juga memudahkan peneliti dalam pembuatan sketsa untuk media, dengan mengetahui terjemahan Bahasa Indonesia peneliti dapat memasukkan visual yang sesuai dengan sajak di dalam *douyou*.

3. Desain Produk

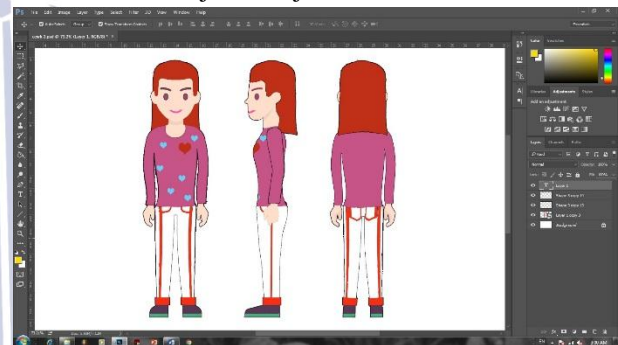


Bagan 2. Desain rancangan media pembelajaran untuk pengenalan *douyou* tentang musim di Jepang

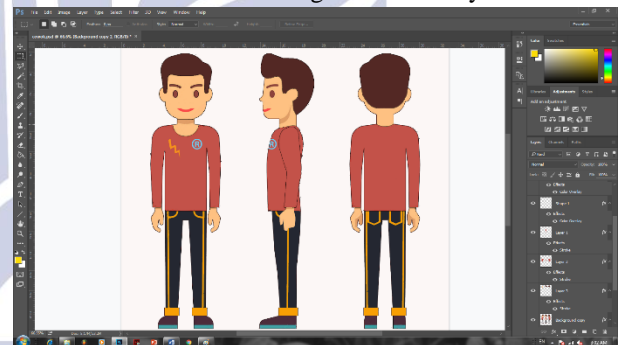
Pada bagan diatas menunjukkan rancangan dari keseluruhan media pembelajaran untuk pengenalan *Douyou* tentang musim di Jepang, *douyou* pada media ini

dikelompokkan menurut musim agar memudahkan penggunaan media maupun dalam mempelajari *douyou* itu sendiri. Selanjutnya pembuatan karakter dan cerita yang dikerjakan pada aplikasi Adobe Photoshop CC. cerita yang dikisahkan tentang sahabat yang terpisah diantara musim-musim di Jepang, dimana salah satu karakter harus melewati musim-musim tersebut agar dapat bertemu dengan sahabatnya.

Slide media disusun sesuai bagan 2 yang telah dijabarkan diatas, dimulai dari judul, informasi media, cara penggunaan hingga materi *Douyou* menurut musim semi, musim panas, musim gugur hingga musim salju. Pada setiap *douyou* akan terdapat 2 lirik yang disediakan yaitu dalam huruf romaji dan terjemahan Bahasa Indonesia.



Gambar 1 Rancangan karakter kiyomi

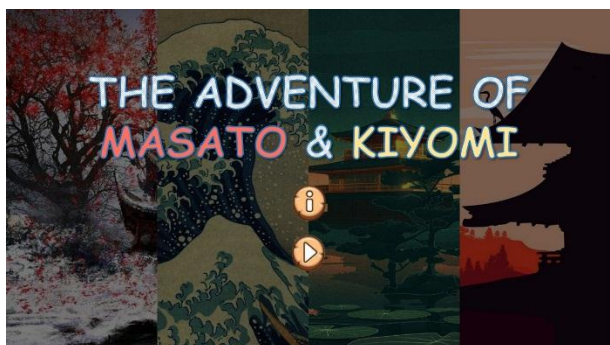


Gambar 2 Rancangan karakter masato

Pada media pembelajaran untuk pengenalan *Douyou* tentang musim di Jepang ini peneliti merancang sendiri jalan cerita dan komponen-komponen grafis di dalamnya. Diantaranya adalah karakter kiyomi, karakter masato, dan beberapa tombol di dalam media ini.

Secara keseluruhan media yang dikembangkan menggunakan rasio 16:9. ukuran rasio ini dipilih karena alasan umum digunakan dan bersifat universal, seperti yang ditemui pada layar komputer, laptop maupun smartphone pada hari ini.

Kemudian Font Comic Sans MS dengan ukuran 28 lengkap dengan model Bold & italic dipilih untuk digunakan pada media pembelajaran ini. dikarenakan kejelasan dan keluwesan pada tipe tulisan ini, sehingga secara keseluruhan media pembelajaran ini dapat dengan jelas dan menarik untuk digunakan sebagai sarana pendukung belajar sastra terutama *douyou*.



Gambar 3 Menu awal

Dalam menu awal atau halaman utama ini terdapat latar belakang dengan gambar yang di susun dari suasana 4 musim di Jepang. Selain itu juga terdapat judul dari media pembelajaran ini, yaitu “THE ADVENTURE OF MASATO & KIYOMI”. Pada halaman ini terdapat 2 tombol berwarna kuning yang berguna sebagai tombol informasi media pembelajaran dan tombol *play* yang akan membawa pengguna memulai permainan.

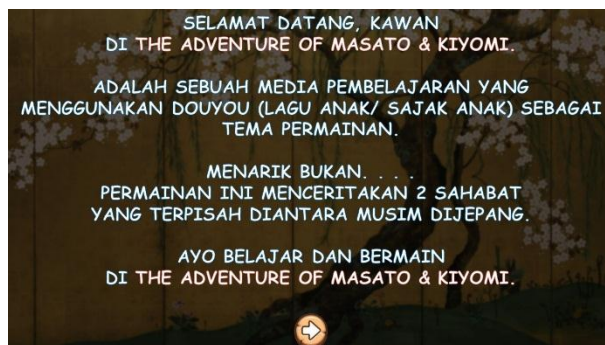


Gambar 4 Halaman Legenda

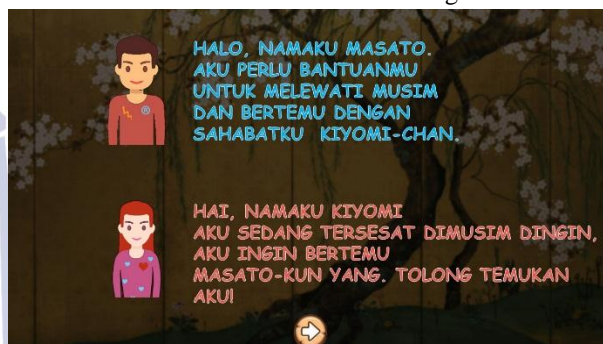
Pada halaman legenda ini di tampilkan informasi berbagai tombol dan keterangannya masing-masing yang akan sering dijumpai ketika menggunakan media ini,

Sebagai contoh terdapat ikon tombol bergambar rumah, tombol ini memiliki keterangan halaman utama, yang menunjukkan bahwa ketika ikon tombol bergambar rumah di tekan akan membawa pengguna menuju halaman utama. Selanjutnya ikon tombol bergambar arah panah, yang berarti ketika ikon tombol ini di tekan akan membawa kita ke halaman yang dituju. Selanjutnya ikon tombol segitiga atau *play* yang memiliki keterangan memutar musik, dengan kata lain ketika pengguna menekan ikon *play* ini maka music atau *douyou* akan diputar. Kemudian ikon tombol terjemahan dan romaji, yang masing-masing akan menampilkan lirik *douyou* dalam Bahasa yang dipilih.

Diharapkan dengan halaman legenda ini, pengguna dapat memahami beberapa navigasi didalam media ini, sehingga ketika menggunakan media ini tidak mengalami suatu kesulitan.

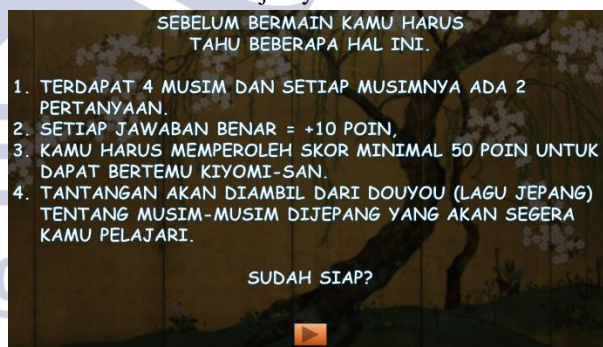


Gambar 5 Halaman Prolog



Gambar 6 Halaman Prolog 2

Halaman prolog terbagi menjadi 2 halaman yaitu sambutan awal dan pengantar media pembelajaran ini. Di dalam halaman ini terdapat penjelasan singkat tentang jenis permainan apa yang akan dijalankan, yaitu bermain peran. Juga dijelaskan latar belakang cerita singkat terpisahnya sahabat ini. Pada gambar 6 tersebut ditampilkan karakter dari Masato dan Kiyomi, serta ditampilkan juga sedikit dialog dari kedua karakter tersebut. Pada bagian bawah halaman terdapat ikon tombol *Next* guna melanjutkan media ke halaman selanjutnya.



Gambar 7 Halaman peraturan skor

Berikutnya, pada halaman ini terdapat beberapa informasi tentang skor dari beberapa pertanyaan yang ada pada media ini, skor akhir kan didapat pengguna nantinya pada akhir permainan.



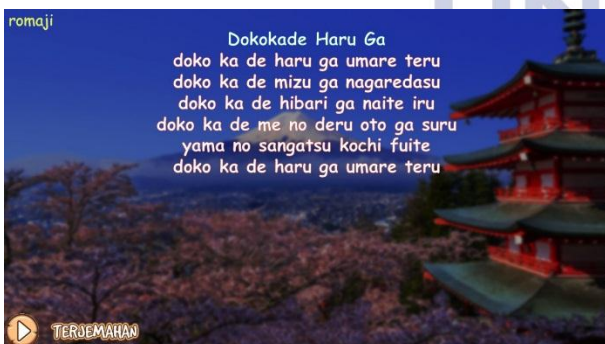
Gambar 8 Halaman *fun fact*

Setiap memasuki musim yang baru, pengguna akan menjumpai halaman *fun fact* atau sedikit informasi umum sebelum berlanjut ke dalam daftar *douyou* dari musim tersebut. Peneliti memutuskan memilih menambahkan halaman *fun fact*, agar siswa dapat belajar hal-hal baru yang umum untuk diketahui. Gambar 8 diatas menampilkan *fun fact* dari musim semi, yang berisi informasi bahwa musim semi terjadi pada bulan Maret hingga bulan Mei.



Gambar 9 Halaman daftar *douyou*

Selanjutnya pada halaman ini di tampilkan daftar *douyou* pada musim yang sedang dilalui pengguna, daftar *douyou* juga disertai terjemahan judulnya dalam Bahasa Indonesia. Pada Gambar 9 ditampilkan daftar *douyou* musim semi.



Gambar 10 Halaman lirik romaji



Gambar 11 Halaman lirik terjemahan

Pada Gambar 10 terdapat penggalan lirik *douyou* bertema musim semi dalam bentuk *romaji* atau berbahasa Jepang. Selain itu pada halaman ini pula terdapat 2 tombol lain di bagian bawah yaitu tombol *play* dan tombol menuju lirik terjemahan. tombol *play* berfungsi sebagai pemutar *douyou* tersebut dan tombol terjemahan berfungsi sebagai tombol yang akan mengganti tampilan lirik romaji ke dalam terjemahan Bahasa Indonesia, begitu juga sebaliknya pada gambar 11 ditampilkan halaman lirik terjemahan dengan ikon tombol romaji yang berfungsi mengganti tampilan lirik terjemahan Bahasa Indonesia menjadi lirik romaji.



Gambar 12 Halaman Glosarium



Gambar 13 Halaman Visualisasi Glosarium

Halaman glosarium berfungsi sebagai informasi umum dan juga penjelasan dari kata-kata baru yang muncul pada lirik *douyou* yang sudah ditampilkan di tiap musim. Pada glosarium ditampilkan 4 kotak yang berisi penjelasan singkat, dan apabila kotak di tekan akan menuju ke gambar 13 yaitu visualisasi dari glosarium tersebut.



Gambar 14 Halaman Soal latihan

Terdapat 2 latihan soal pada setiap musim, berikut adalah salah satu contoh soal latihan pada musim semi untuk mengetahui seberapa mengerti siswa dengan materi *douyou* yang telah dipelajari. Dengan menekan salah satu kotak maka siswa telah memilih jawaban sekaligus menuju ke halaman selanjutnya.

Dari Gambar 9 hingga Gambar 14 adalah runtutan halaman yang akan siswa mainkan dalam 1 musim (musim semi), begitu pula pada ketiga musim lainnya siswa akan menemui runtutan yang sama. Setelah keempat musim dilalui oleh pengguna maka halaman selanjutnya ialah halaman cek skor. Halaman cek skor akan menampilkan nilai jawaban dari 8 soal yang sudah dijawab. Untuk menampilkan skor yang didapat, pengguna harus menekan cek skor pada halaman tersebut, setelah itu skor yang didapat akan muncul pada bagian bawah.



Gambar 15 Halaman cek skor

4. Validasi Desain

Validasi dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ini berkaitan dengan isi materi dan konstruksi media pembelajaran untuk pengenalan *douyou* tentang musim di Jepang. Validasi isi media berkaitan dengan terjemahan *douyou* musim semi hingga musim dingin dan keterangan mengenai cara baca huruf kanji, dan kosakata-kosakata baru serta penulisan yang sesuai untuk diajarkan pada siswa SMA.

Adapun beberapa penilaian yang diberikan oleh validator berupa penilaian, kritik dan saran pada lembar validasi yang berupa daftar cek. Penilaian yang diberikan validator adalah penilaian tentang konstruksi dari media oleh ahli media serta penilaian mengenai kualitas isi materi

dan penulisan oleh ahli materi. Penilaian yang telah diisi akan menggambarkan kelayakan dari media pembelajaran untuk pengenalan *Douyou* tentang musim di Jepang ini.

Hasil penilaian validasi ahli media dan materi menyatakan media pembelajaran untuk pengenalan *Douyou* tentang musim di Jepang memperoleh persentase validasi yaitu masing-masing sebesar 96.25% dari ahli media dan 90% dari ahli materi. Keduanya memenuhi kriteria sangat baik menurut skala Likert dan layak untuk digunakan.

5. Revisi Desain

Proses validasi pada validasi materi dan validasi media ditemukan beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki. Terdapat kritik dan saran pada saat validasi desain media powerpoint ini.

Oleh ahli media, media ini mendapat respon yang cukup positif seperti pemilihan gambar latar yang menarik hingga pemilihan perangkat lunak yang sudah tepat, sehingga perubahan pada media tidak terlalu banyak. Hanya beberapa hal seperti diantaranya pemilihan warna font maupun kecerahan dari gambar latar yang kurang kontras, dimana seharusnya materi dari *douyou* ini lebih menonjol dan gambar latar harus lebih terang atau mengikuti kontras dari materi.

Sementara revisi dari validator materi yang merupakan dosen pendidikan bahasa Jepang UNESA. pada saat melakukan diskusi dan penilaian, ahli materi mampu mengetahui bagian-bagian yang terdapat kelemahan, seperti arti yang kurang tepat. Sehingga arti atau terjemahan diubah seperti apa yang telah disarankan oleh ahli materi. Meskipun terjemahan mendapat perubahan, penulisan isi cerita dan kosakata bahasa Jepang tidak mengalami saran perubahan dari ahli materi.

6. Uji Coba Produk

Uji coba produk dilakukan di SMA Katolik Untung Suropati Krian – Sidoarjo untuk mengetahui hasil respon siswa terhadap proses pengembangan pada media pembelajaran untuk pengenalan *douyou* tentang musim di Jepang. Uji coba dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 02 juni 2018 pukul 13.00-14.30 WIB. Uji coba selama 90 menit ini menghasilkan data kuantitatif terhadap Pengembangan pada media pembelajaran untuk pengenalan *Douyou* tentang musim di Jepang.

Kegiatan pengujian dilakukan terhadap 20 siswa sebagai subjek. Diawali dengan pengenalan oleh peneliti dan menjelaskan maksud dan tujuan dari kegiatan tersebut, selanjutnya peneliti menjelaskan singkat tentang sastra, sastra Jepang dan *douyou*. Kemudian peneliti menjelaskan bagaimana kegiatan ini akan berlangsung dan tata cara penggunaan media. setelah membagikan file powerpoint ini ke seluruh siswa dikelas. Siswa dapat memilih untuk

menggunakan *personal computer*, *laptop* maupun *smartphone* masing-masing. Setelah seluruh siswa siap, peneliti memfasilitasi setiap siswadengan sebuah *headset* agar siswa dapat berkonsentrasi dalam mendengarkan *douyou* dari media ini.

Kegiatan selanjutnya, siswa menjalankan media pembelajaran untuk pengenalan *Douyou* tentang musim di Jepang. Ketika kegiatan berlangsung seluruh kelas cukup berkonsentrasi dan serius menjalankan media powerpoint ini. Tidak sampai satu jam seluruh siswa telah selesai menggunakan media pembelajaran untuk pengenalan *Douyou* tentang musim di Jepang, kemudian peneliti mencatat skor seluruh siswa dan menyerahkan kepada guru mata pelajaran Bahasa Jepang SMA Katolik Untung Suropati. Kemudian peneliti membagikan angket respon siswa beserta angket kritik dan saran.

Pengambilan data dalam penelitian ini berfungsi untuk memperoleh respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran untuk memperkenalkan Sastra Jepang pada siswa SMA. Hasil data yang telah dianalisis menunjukkan bahwa respon siswa terhadap media pembelajaran sastra Jepang ini adalah sangat baik dengan perolehan persentase 89.58%, sehingga pengembangan media pembelajaran untuk pengenalan *Douyou* tentang musim di Jepang ini dapat dikategorikan layak digunakan sebagai media pendukung untuk memperkenalkan sastra Jepang pada siswa tingkat SMA.

7. Revisi Produk

Hasil dari uji coba produk yang dilakukan dilakukan di SMA Katolik Untung Suropati Krian – Sidoarjo mendapat respon yang cukup positif dari 20 siswa sebagai subjeknya. Peneliti juga tidak mendapat kritik dan saran untuk media pembelajaran untuk pengenalan *Douyou* tentang musim di Jepang. Sehingga proses revisi pada tahap ini hanya dilakukan pada bagian minor yang menurut peneliti masih kurang pada saat uji coba. Diantaranya penempatan beberapa tombol yang kurang simetris.

Pembahasan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui cara mengembangkan media media pembelajaran untuk pengenalan *douyou* tentang musim di Jepang dan mengetahui kelayakan media pembelajaran untuk pengenalan *douyou* tentang musim di Jepang. Media yang dikembangkan dinyatakan layak dikembangkan dan digunakan berdasarkan validasi ahli materi, validasi ahli media, dan uji penggunaan media oleh siswa.

1. Pembahasan cara mengembangkan media pembelajaran untuk pengenalan *douyou* tentang musim Di Jepang.

Langkah mengembangkan media pembelajaran untuk pengenalan *douyou* tentang musim di Jepang ini

mengacu model pengembangan Sugiyono (2015:42), yakni, melakukan pra-penelitian untuk mengetahui potensi dan masalah; melakukan kegiatan pengumpulan data melalui beberapa sajak yang sudah di terjemahkan dan di validasi oleh ahli materi; mendesain produk dari pemilihan gambar latar, merancang alur cerita hingga membuat karakter animasinya; melakukan validasi desain ke ahli media yakni salah satu dosen mata kuliah desain komunikasi visual dari Universitas Negeri Surabaya; melakukan revisi desain sesuai arahan dan kritik dari ahli media; Melakukan ujicoba produk ke SMA Katolik Untung Suropati Krian; melakukan revisi produk sesuai kritik dan saran siswa SMA Katolik Untung Suropati Krian yang didapat melalui angket yang telah disebar.

2. Pembahasan Hasil Validasi Ahli

a. Pembahasan Hasil Validasi Ahli Materi

Hasil validasi materi pada media powerpoint ini rata-rata mendapatkan penilaian yang cukup positif dengan 10 indikator yang terdapat pada lembar daftar cek. Dari lembar daftar cek ahli materi memberikan penilaian Sangat Baik pada 6 indikator dan penilaian Baik pada 4 indikator. Dengan demikian materi dari media pembelajaran untuk pengenalan *Douyou* tentang musim di Jepang memperoleh kategori sangat baik, dengan total presentase 90%.

b. Pembahasan Hasil Validasi Ahli Media

Hasil validasi oleh ahli media pada media powerpoint ini dilakukan dengan mengisi lembar validasi, yang terdapat 20 indikator penilaian dari berbagai aspek diantaranya aspek perangkat lunak, aspek desain, hingga kejelasan dalam pemakaian.

Dalam aspek perangkat lunak yaitu berkenaan dengan penggunaan, kemudahan hingga konstruksi perangkat lunak pada media pembelajaran untuk pengenalan *Douyou* tentang musim di Jepang. Dari kelima indikator rata-rata presentase yang diperoleh ialah 100%, dengan demikian memenuhi kategori sangat baik.

Dari segi desain terdiri 6 indikator penilaian, yaitu tentang kesesuaian pemilihan berbagai aspek visual layaknya jenis huruf, warna, ukuran hingga gambar. Jika dirata-rata dari 6 indikator tersebut, segi desain pada media pembelajaran untuk pengenalan *Douyou* tentang musim di Jepang memperoleh kategori sangat baik dengan presentase 95.83%.

Berkenaan kejelasan dalam penggunaan media ini. Terdapat 9 indikator didalamnya. Dari 9 indikator tersebut, rata-rata yang didapatkan adalah 94.44%, dengan demikian kejelasan penggunaan media pembelajaran untuk pengenalan *Douyou* tentang musim di Jepang memperoleh kategori sangat baik. Dengan tiga aspek dalam daftar cek yang telah dinilai, media

Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Pengenalan *Douyou* Tentang Musim Di Jepang Pada Siswa SMA Katolik Untung Suropati Krian

powerpoint ini mendapat rata-rata 96.25%, dan dapat dikategorikan sangat baik menurut skala likert.

3. Pembahasan Hasil Uji Penggunaan Media oleh Siswa

Pengambilan data respon siswa dilakukan pada saat uji coba produk. Pengambilan data respon siswa dilakukan dengan membagikan lembar respon, tujuannya memperoleh hasil terhadap penggunaan media pembelajaran untuk pengenalan *douyou* tentang musim di Jepang. Berdasarkan hasil analisis data maka respon siswa terhadap media pembelajaran untuk pengenalan *douyou* tentang musim di Jepang adalah 89.58%, dengan begitu media ini memenuhi kriteria sangat baik.

PENUTUP

Simpulan

Kelayakan Pengembangan media pembelajaran untuk pengenalan *Douyou* tentang musim di Jepang hasil validasi ahli media dan materi menyatakan media pembelajaran untuk pengenalan *Douyou* tentang musim di Jepang secara keseluruhan layak digunakan. Perolehan persentase validasi yaitu masing-masing sebesar 96.25% dari ahli media dan 90% dari ahli materi. Keduanya hasil tersebut memenuhi kriteria sangat baik menurut skala Likert. Dengan begitu, pengembangan media pembelajaran untuk pengenalan *Douyou* tentang musim di Jepang secara isi materi maupun konstruksi media dinyatakan layak untuk digunakan.

Respon Siswa Terhadap Pengembangan media pembelajaran untuk pengenalan *Douyou* tentang musim di Jepang Respon siswa terhadap media pembelajaran untuk pengenalan *Douyou* tentang musim di Jepang menurut skala Likert dengan perolehan persentase sebesar 89.58%. Sehingga media pembelajaran untuk pengenalan *Douyou* tentang musim di Jepang layak digunakan sebagai media pendukung dalam pembelajaran sastra Jepang.

Saran

Hasil penelitian berupa media yang dikembangkan pada penelitian ini adalah *The Adventure Of Masato & Kiyomi* sebagai media untuk mengenalkan *douyou* dalam tentang musim di Jepang. Berikut beberapa saran yang perlu diperhatikan oleh pengajar Bahasa Jepang maupun peneliti selanjutnya, antara lain:

1. Media pembelajaran ini sebaiknya ditujukan kepada pebelajar awal bahasa Jepang, tingkat SMA atau sederajat.
2. Penjelasan mengenai media powerpoint ini perlu dijelaskan pada pebelajar sebelum dilakukannya proses penelitian agar siswa tidak merasa bingung dan menjadi tidak paham saat menggunakan media tersebut.

3. Media pembelajaran powerpoint ini sebaiknya digunakan secara individu. Namun tidak menutup kemungkinan dapat digunakan bersama kelompok.

4. Media powerpoint ini dapat dilanjutkan dalam seri yang lain, diluar tema musim misalnya.

5. Diharapkan pengguna memiliki perangkat elektronik sesuai standar minimal yang telah disebutkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Chaer, Abdul. 2007. *Linguistik Umum*. Jakarta: Rineka Cipta
- Fanie, Zainuddin. 2000. *Telaah Sastra*. Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Hadi, Sutrisno. (1990). *Metodologi Research Jilid 1*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hurd, Daniel dan Jenuings, Erin. (2009), *Standardized Educational Games Ratings: Suggested Criteria*. Karya Tulis Ilmiah
- <http://worldfolksong.com/sp/songbook/japan>, diakses 3 Juni 2017
- Mandah, Darsimah dkk.1992. *Pengantar Kesusastraan Jepang*. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Murray, Katherine. 2014. *Microsoft Office Professional 2013: Plain and Simple*. Jakarta: Pixel Publications
- Munadhi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi (GP Press Group).
- Nurgiyantoro, Burhan. 2016. *Sastra Anak: Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Purnomo, Catur H. 2011. *Panduan belajar otodidak microsoft office powerpoint 2010*. Jakarta: Mediakita
- Riduwan. 2013. *Skala Pengukuran Variabel-variabel Penelitian*. Bandung: Alfabeta
- 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
- Tim Penyusun. 2000. *Pedoman Penulisan Artikel Jurnal*, Surabaya: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Surabaya.