

Pengembangan Media Pembelajaran *Daily Activity* Berbasis *Unity3d* Pada Pembelajaran Kosakata Kata Kerja Dan Kata Kerja Bahasa Jepang Tingkat Dasar Di SMAN 1 Krembung Tahun Ajaran 2018-2019

Dia Kartikasari

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Diakartikasari@mhs.unesa.ac.id

Joko Prasetyo, S. Pd., M. Pd.

Program Studi Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
Jokoprasetyo@unesa.ac.id

Abstract

This study discusses the potential and problem of potential outcomes and problems caused to class XI students of SMAN 1 Krembung language where 86% said have difficulties in learning Japanese especially verbs. 86% of students need some media to learn Japanese. 100% of students stated that they often use smartphones. Thru that case the researcher develop a media called daily activity for learning Japanese verb vocabulary. This study describe the process of developing daily activity learning media activities, the feasibility of daily activities media, and students' responses to learning media on daily activities.

This research is a research development using Sugiyono's research model. The data source in this study is the book *minna no nihon go* unit 6 dan *sakura* book 3 chapter 23-30. The subject in this study were students of class XI in SMAN 1 Krembung language and students of class XI in SMAN 1 Porong. The data used is the process of developing daily learning media activities, result media validation, result validation material, result of pre-test and post-test average values, and students responses.

The proses of developing a media daily activities are 10 thing, namely potential and problems, data collection, product design, validation design, design revision, product trials, product revision, trial use, product revision and mass production. In this research, it reached the 9th stage, namely the revision of the product was not approved at the 10th stage because of the time, energy and cost.

Media validation is carried out by media experts and material experts. The percentage of result of media validation from media experts at 88.9% is included in the excellent category. Furthermore, media validation from material experts was 80.8% with an excellent category from validator 1 and 94.6% with an excellent category from validator 2. The average pre-test score was 69 and the post-test was 91. Based on calculations the average value of the pre-test and the post-test, student learning outcomes improved after using the media to learn daily activities by 87.6% with a very strong category. Then it can be dismantled as daily learning media and not used as a learning medium for Japanese verb vocabulary.

Keyword : *Smartphone, this research, learning media daily activity*

要旨

キーワード: 教具開発、*Daily Activity*、動詞、スマホ

本研究は、潜在的なニーズと問題のアンケートの結果に基づいて、国立1Kremlung 高校の XI Bahasa の生徒に配布されたアンケートの結果では、86%の生徒が動詞を暗記するのが難しいと答え、86%の生徒が日本語を勉強するために教具が必要であると答え、100%の生徒がスマホをよく使っていると答えた。そこで、初級カリキュラムにおける日本語動詞の語彙学習のために Unity 3s に基づく教具「Daily Activity」を開発することになった。この研究の目的は以下の3つに分けられる

1. Unity 3s に基づく、日本語初級カリキュラムにおける動詞の語彙学習のための「Daily Activity」の教具開発するプロセスを説明することである。

Pengembangan Media Pembelajaran *Daily Activity* Berbasis *Unity3D* Pada
Pembelajaran Kosakata Kata Kerja Dan Kata Benda Bahasa Jepang Tingkat Dasar
Di SMAN 1 Krembung Tahun Ajaran 2018-2019

2. *Unity 3s*に基づく、日本語初級カリキュラムにおける動詞の語彙学習のための「*Daily Activity*」の教具開発実現可能性を知ることである。
3. *Unity 3s*に基づく、日本語初級カリキュラムにおける動詞の語彙学習のための「*Daily Activity*」の教具開発に対しての学生の反応を知ることである。

教具開発研究で用いられている方法は、Sugiyono 氏の研究開発方法である。皆の日本語1第 6 およびさくら第 22-30 および国立1Krembung 高校の XI Bahasa の生徒および国立1Porong 高校の XI Bahasa の生徒を研究対象としている。研究データは、メディアの検証、材料の検証、事前テストおよび事後テストの結果の平均、生徒からの回答である。

「*Daily Activity*」の教具開発の進捗は潜在的問題、データ収集、製品改訂、設計検証、設計改訂、製品試用、製品改訂、試用、製品改訂の 9 段階で構成されていた。本研究は、試用後の製品の改訂である第 9 段階に達し、時間、労力、およびコストの制約により大量生産である第段階で継続した。

メディアの検証はメディアの専門家および材料の専門家によって実施された。メディアの専門家によるメディア検証の結果の割合は 88.9%で、これは強力なカテゴリに含まれている。材料の 2 人の専門家によるメディア検証の結果の割合は 80.8% および 94.6% で、これは非常に強力なカテゴリに含まれている。事前テストスコアの平均結果は 69 で、事後テストスコアの平均結果は 91 であった。平均的な事前テストと事後テストのスコアの結果に基づいて、「*Daily Activity*」の教具を使用した後、生徒の学習成果が増加した。「*Daily Activity*」の教具開発に対する生徒の回答の結果は、強いカテゴリに含まれる 87.6%の割合になった。つまり、初級カリキュラムにおける日本語動詞の語彙学習において「*Daily Activity*」は有効な教具であると結論付けることができる。

PENDAHULUAN

Dalam proses pembelajaran tidak lepas dari tujuan pembelajaran. Berdasarkan kurikulum SMA tujuan yang ingin dicapai adalah peserta didik (siswa) mampu memahami suatu kata atau frasa melewati informasi berupa petunjuk, penjelasan singkat dan mudah diterima peserta didik pada situasi sehari-hari. Dalam penelitian ini menggunakan sekolah SMAN 1 Krembung dan berdasarkan pada pengalaman program pengelolaan pembelajaran (PPP) di SMA Negeri 1 Jogoroto, Jombang. Kesulitan yang dialami siswa yaitu memahami kosakata kata kerja dan kata benda bahasa Jepang dalam hal menghafal melalui wawancara dan menyebar angket ke pada para peserta didik (siswa). Dari penelitian tersebut 86% siswa mengalami kesulitan dalam bahasa Jepang dengan 19 siswa menjawab “ya” dan 3 siswa menjawab “tidak”.

Data diatas juga diperkuat dengan hasil wawancara dengan guru pengampu mata pelajaran bahasa Jepang di SMAN 1 Krembung. Hal tersebut juga dibenarkan dalam proses wawancara dengan guru bahasa Jepang yang menyatakan selama proses pembelajaran jarang menggunakan media untuk membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran bahasa Jepang.

Salah satu strategi yang dapat dilakukan untuk mengatasi masalah diatas dengan menyediakan media sebagai sara belajar kosakata kata kerja dan kata benda bahasa Jepang. Hal tersebut sejalan dengan pendapat (Sandiman, 1997:14) yang mengemukakan, media pembelajaran merupakan sarana belajar yang dapat menyampaikan pesan maupun informasi sehingga mampu mengatasi masalah belajar. media pembelajaran bisa berupa media audio-visual, media multimedia, media audio, serta media visual.

Seiring dengan perkembangan teknologi, media yang berbasis multimedia lebih menarik minat siswa dalam belajar bahasa Jepang sebab dapat dipergunakan dimana saja serta kapan saja. Hal ini didapatkan dari hasil

angket responden siswa yang menyatakan bahwa peserta didik mengaplikasikan *smartphone* lebih banyak yaitu 8 jam dalam sehari daripada belajar materi pembelajaran. Maka dari itu, Penelitian ini membuat media pembelajaran tentang kosakata kata kerja dan kata benda bahasa Jepang berbasis *unity 3D*.

Pembuatan media pembelajaran tersebut terinspirasi dari game yang memiliki alur permainan seperti *dora the exploe*, sehingga alur pembuatan game diawali dengan pengumpulan kosakata kata kerja dan kata benda yang ada dibuku *minna no Nihongo* dan buku sakura 2. Berikut kosakta kata benda yang terdapat pada media pembelajaran yaitu ごはん、パンや、はなや dan sebagainya. Kosakata kata kerja yang terdapat dalam media pembelajaran meliputi、おきます、ねます、みがきます、します、あらいます dan sebagainya. Kemudian kosakata tersebut dipilah dan digolongkan berdasarkan kebutuhan. Selain itu, peneliti membuat peta konsep alur cerita serta konsep desain media kemudian diserahkan pada *game developer* untuk dikemas menjadi sebuah media pembelajaran yang berbentuk *game daily activity*.

Berdasarkan uraian diatas dapat diambil sebagai latar belakang dalam penelitian ini dengan judul “Pengembangan media pembelajaran *daily activity* berbasis *unity 3D* pada pembelajaran kosakata kata kerja dan kata benda bahasa Jepang tingkat dasar di SMAN 1 Krembung tahun ajaran 2018-2019”.

Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini ada 3 hal yang dicapai :

1. Mendeskripsikan hasil pengembangan media pembelajaran *daily activity* berbasis *unity3D* pada pembelajaran kosakata kata kerja dan kata benda bahasa Jepang tingkat dasar di SMAN 1 Krembung tahun ajaran 2018-2019.

2. Mendeskripsikan hasil kelayakan media pembelajaran *daily activity* berbasis *unity3D* pada pembelajaran kosakata kata kerja dan kata benda bahasa Jepang tingkat dasar di SMAN 1 Krembung tahun ajaran 2018-2019.

3. Mendeskripsikan hasil respon siswa terhadap media pembelajaran *daily activity* berbasis *unity3D* pada pembelajaran kosakata kata kerja dan kata benda bahasa Jepang tingkat dasar di SMAN 1 Krembung tahun ajaran 2018-2019.

METODE

Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan milik Sugiyono (2011:407)

yang mengatakan penelitian pengembangan merupakan aktivitas melakukan penelitian untuk menghasilkan produk dan menguji tingkat efektivitas sehingga mampu dijadikan sebagai produk yang baik dan bermanfaat bagi semua masyarakat.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat dikatakan penelitian ini merupakan penelitian pengembangan karena menghasilkan produk. Penelitian ini menghasilkan produk berupa media pembelajaran *daily activity* berbasis *unity 3D* pada pembelajaran kosakata kata kerja bahasa Jepang tingkat dasar kurikulum SMA.

Prosedur penelitian

Penelitian pengembangan ini menganut pada model pengembangan yang dikemukakan Sugiyono. Akan tetapi penelitian kali ini hanya melalui 9 tahapan yaitu tahap revisi produk. Berikut langkah-langkah penelitian pengembangan :

a. Potensi dan Masalah

potensi dan masalah pada penelitian ini dihasilkan melalui prosesi wawancara dengan guru bahasa Jepang SMAN 1 Krembung dan hasil angket respon siswa. SMAN 1 Krembung merupakan salah satu yang memasukkan bahasa Jepang sebagai mata pelajaran bahasa asing. Pembelajaran bahasa asing (bahasa Jepang) tidak dijadikan sebagai lintas minat dan juga sudah menggunakan kurikulum 2013. Terdapat 1 kelas khusus bahasa di SMAN 1 Krembung yang dihadirkan sejak 5 tahun silam.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan pendidik (guru bahasa Jepang) SMAN 1 Krembung pada tanggal 28 November 2017 terdapat masalah yang dialami siswa yaitu kesulitan dalam mempelajari kosakata kata kerja bahasa Jepang tentang kegiatan sehari-hari. Kurangnya penggunaan media selama proses pembelajaran juga dapat menyebabkan antusias siswa dalam belajar menjadi turun.

b. Pengumpulan data

setelah diketahui potensi dan masalah yang ada, langkah selanjutnya adalah peneliti melakukan

pengumpulan data terkait pembuatan media pembelajaran *daily activity*. Langkah awal yaitu menyusun tujuan pembelajaran dan mengumpulkan kosakata kata kerja, nama mata pelajaran dan nama tempat yang dijadikan materi dalam media pembelajaran.

c. Desain Produk

langkah selanjutnya yaitu peneliti merancang konsep media pembelajaran *daily activity* dengan tujuan agar materi dapat dituangkan kedalam media yang berupa aplikasi. Huruf kana *romaji* digunakan dalam media supaya mempermudah pengguna untuk mengaplikasikannya. Alur cerita diharuskan struktur supaya tidak membingungkan pengguna dan menjadikan media pembelajaran lebih menarik. Setelah itu membuat menyusun format media dilanjutkan dengan penggambaran skrip pada komputer untuk dijadikan dalam bentuk *game*.

d. Validasi Desain

Setelah selesai membuat desain produk dan telah menghasilkan produk langkah selanjutnya yakni melakukan uji kelayakan yang ditunjukkan kepada ahli atau pakar yang telah berpengalaman dalam menilai produk (media pembelajaran) dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan media dari segi fisik dan juga materi. Dapat mengetahui kualitas kelayakan media pembelajaran yang siap untuk diuji cobakan merupakan tujuan dari validasi desain.

e. Revisi Desain

Tahap ini dilakukan sesudah produk divalidasi dan sudah diketahui hasilnya. Langkah selanjutnya yakni merevisi produk mulai dari isi materi serta desain sesuai dengan saran yang diberikan. Terlepas layak atau tidaknya media pembelajaran *daily activity*, revisi tetap dilakukan agar aplikasi layak digunakan sebelum tahap uji coba dilakukan.

f. Uji coba produk

Dalam tahap uji coba dilakukan secara uji coba terbatas. Uji coba ini dilakukan dengan cara mengisi lembar observasi yang telah disediakan dan siswa mengaplikasikan media pembelajaran *daily activity*. Setelah diperoleh hasil dari uji coba maka akan diketahui mengenai penggunaan media *daily activity* dan dapat membuktikan tingkat kesiapan media pembelajaran *daily activity*.

g. Revisi Produk

Tahap ini bersifat opsional, apabila dalam proses uji coba produk masih ditemukan hambatan yang ditunjukkan oleh faktor tertentu dari media *daily activity*, diperlukan adanya revisi produk guna menyempurnakan media pembelajaran *daily activity*.

h. Uji coba pemakaian

uji coba pemakaian merupakan tahap yang dilakukan untuk mengetahui respon terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Untuk mengetahui hasil tersebut peneliti memberikan angket respon siswa yang sudah mengaplikasikan media *daily activity*. Uji coba ini diberikan kepada siswa kelas XI SMAN 1 Krembung. Setelah itu siswa diberikan soal *pretest* dan *post-test* untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil siswa setelah menggunakan media *daily activity*.

i. Revisi produk

revisi produk dilakukan apabila dalam tahap uji coba pemakaian masih terdapat kelemahan serta kekurangan. Dari hasil uji coba pemakaian dapat diketahui kelemahan yang ada, sehingga dapat digunakan untuk menyempurnakan pembuatan produk.

Subyek Uji Coba

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran *daily activity* menggunakan kelas XI bahasa SMAN 1 Krembung sebagai subyek penelitian untuk uji coba pemakaian secara luas serta siswa kelas XI bahasa SMAN 1 Porong untuk uji coba produk secara terbatas. Tujuan dalam penelitian ini diharapkan mampu membantu siswa mempelajari kosakata kata kerja bahasa Jepang khususnya tentang kosakata kegiatan sehari-hari.

Instrumen Penelitian

Berikut instrumen yang digunakan dalam penelitian ini untuk menghasilkan data :

1. Lembar hasil wawancara guru dan siswa
2. Lembar angket kebutuhan siswa
3. Lembar hasil observasi
4. Lembar validasi materi
5. Lembar validasi media
6. Lembar respon siswa terhadap media *daily activity*
7. Hasil nilai *pre-test* dan *post-test*

Instrumen lembar hasil wawancara guru dan siswa serta lembar angket kebutuhan siswa digunakan untuk mengetahui kebutuhan siswa kelas XI bahasa di SMAN 1 Krembung, setelah itu melakukan telaah soal tes untuk mengetahui kesiapan soal uji coba sebelum diuji validitas dan reabilitas. Kemudian melakukan uji validitas dan reabilitas soal untuk mengetahui apakah setiap soal uji coba valid atau tidak dan reabilitas jika digunakan untuk uji coba pemakaian. Hasil observasi digunakan untuk mengetahui kinerja dari media *daily activity* selama uji coba terbatas. Untuk lembar validasi materi dan media digunakan oleh para ahli untuk menilai kelayakan media sebelum digunakan untuk uji coba pemakaian (terbatas dan luas). Uji coba dilakukan sebanyak 2 kali yaitu uji coba terbatas di SMAN 1 Porong kelas XI bahasa dan uji coba pemakaian (Luas) di SMAN 1 Krembung kelas XI bahasa. Dalam uji coba pemakaian siswa diminta untuk mengerjakan soal *pre-test* sebelum diberikan perlakuan mengaplikasikan media *daily*

activity, setelah itu siswa diminta mengisi angket respon siswa terhadap media, dan selanjutnya siswa diminta mengerjakan soal *post-test*.

Teknik pengumpulan data

Berikut teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini :

1. Melakukan wawancara dengan guru bahasa Jepang dan siswa kelas XI bahasa SMAN 1 Krembung serta menyebarkan angket kebutuhan siswa. Setelah itu dilakukan analisis terhadap hasil angket respon siswa dan hasil wawancara tersebut.
2. Melakukan uji validitas dan reabilitas soal, selanjutnya dilakukan analisis terhadap hasil validitas dan reabilitas soal.
3. Penilaian kelayakan media pembelajaran *daily activity* dari ahli media (desain), dan ahli materi kemudian menganalisis data tersebut.
4. Melakukan uji coba Produk di kelas XI bahasa SMAN 1 Porong untuk mendapatkan hasil observasi mengenai kinerja media pembelajaran *daily activity*.
5. melakukan uji coba pemakaian di kelas XI bahasa SMAN 1 Krembung untuk memperoleh data uji coba soal *pre-test* dan *post-test* serta data responden siswa.

Teknik Analisis Data

Teknis analisis data digunakan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan (Sugiyono, 2011: 243). Berikut bagian-bagian analisis data penelitian ini :

1. Lembar identifikasi kebutuhan siswa

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari angket kebutuhan siswa dalam penelitian ini digunakan rumus berikut

$$P = \frac{\text{Jumlah siswa yang menjawab}}{\text{total jumlah siswa}} \times 100$$

Keterangan :

P = Prosentase

Prosentase merupakan data yang didapatkan dari pembagian angket identifikasi kebutuhan siswa. Hasil tersebut diuraikan dalam bentuk diagram sesuai dengan jawaban siswa terhadap tiap butir pertanyaan

2. Angket validasi ahli materi dan ahli media

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

Keterangan :

F : Jumlah hasil pengumpulan data

N : Skor maksimal

P : Angka presentase

(sudijono,1997:40-41)

Kevalidan media *daily activity* dapat dinyatakan berdasarkan hasil prosentase sebagai berikut :

0% - 20% : Tidak baik

21% - 40% : Kurang baik

- 41% - 60% : Cukup baik
- 61% - 80% : Baik
- 81% - 100% : Sangat baik

(diadaptasi dari Ridwan, 2013:41)

Dari apa yang sudah dijelaskan diatas, kriteria produk dapat dikatakan valid apabila memenuhi prosentase rata – rata $\geq 61\%$.

3. Angket respon siswa

Untuk mendeskripsikan data yang dihasilkan dari angket responden siswa digunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

- F : Jumlah perolehan pengumpulan data
- P : Angka prosentase
- N : Skor maksimal

(Sudijono, 1997: 40-41)

Sehingga kevalidan media *daily activity* dapat diketahui dari hasil prosentase sebagai berikut :

- 0% - 20% : Tidak baik
- 21% - 40% : Kurang baik
- 41% - 60% : Cukup baik
- 61% - 80% : Baik
- 81% - 100% : Sangat baik

(diadaptasi dari Ridwan, 2013:41)

Dari penjelasan diatas, kriteria produk dapat dikatakan valid bila memenuhi prosentase rata-rata $\geq 61\%$.

4. Tes uji coba soal

1. Analisis soal tes

Soal tes yang telah disusun kemudian diujicobakan terlebih dahulu kevalidannya dengan melakukan uji coba validitas dan reabilitas soal sebelum uji coba pemakaian produk. Dala validitas tersebut dibagi menjadi dua bentuk yaitu validitas internal dan validitas eksternal. Validitas internal menyatakan tentang derajat akurasi dari desain penelitian yang telah dibuat dengan hasil yang dicapai. Validitas eksternal meliputi penggeneralisasian pada pengambilan sempel (Sugiyono, 2014:117)

Dalam penelitian ini untuk menguji validitas dan reabilitas soal tes menggunakan SPSS *Statistic 25*. Uji validitas, soal tes dinyatakan valid apabila r hitung $>$ r tabel serta dilakukan uji reabilitas dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui konsistensi soal, soal tes dinyatakan reliabel apabila $\alpha >$ r tabel, dan dinyatakan tidak reliabel apabila $\alpha <$ r tabel.

2. Analisis tes hasil belajar siswa

Berikut merupakan rumus yang digunakan untuk menganalisis hasil tes belajar siswa adalah sebagai berikut :

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

- Md : Mean devisiasi
- $\sum d$: Jumlah nilai siswa
- N : jumlah siswa

(Arikunto, 2013: 349-350)

Perolehan hasil analisis tes siswa dikatakan selesai atau tidak selesai dapat ditentukan dari tabel kriteria penilaian berikut ini :

Tabel krtiteria nilai ketuntasan hasil belajar

Nilai tes	Kategori
< 76	Tidak selesai
> 76	Selesai

Untuk menghitung taraf pencapaian dari efektivitas pengaplikasian media pembelajaran *daily activity* dapat ditentukan dari hasil nilai *pre-test* dan *post-test* dengan rumus berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

- $\sum X^2 d$: Jumlah kudrat devisiasi
- Md : Mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test*
- N : Subyek pada sampel

(Arikunto, 2013:349-350)

Dengan memakai rumus diatas, maka dapat disimpulkan aktifitas siswa selama proses uji coba terbatas dalam mengaplikasikan media pembelajaran *daily activity*. Dari hasil analisis juga dapat diketahui apakah terjadi peningkatan kemampuan siswa dari kegiatan uji coba menggunakan media pembelajran *daily activity* tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Media Pembelajaran *Daily Activity*

a) Potensi dan Masalah

Berdasarkan hasil analisis potensi dan masalah yang telah dilakukan, potensi yang ditemukan adalah minimnya media pembelajaran berbasis android yang digunakan selama proses pembelajaran. Selanjutnya masalah yang ditemukan yakni siswa mengalami kesulitan dalam belajara bahasa Jepang dalam hal menghafal khususnya kosakata kata kerja kegiatan sehari-hari.

Dari potensi dan masalah yang ada peneliti mengembangkan media pembelajaran *daily activity* yang diharapkan dapat membantu siswa dalam mempelajari kosakata kata kerja dan membantu guru dalam proses pembelajaran.

b) Pengumpulan Data

a. Menentukan materi

Materi yang digunakan dalam media pembelajaran berupa kosakata yang diambil dari buku Minna no Nihon go 1 unit 6 dan buku sakura 2 bab 23-30 dengan cara membaca dan memilah kosakata terbatas dengan kegiatan sehari-hari serta terdapat materi pendukung dalam media pembelajaran yaitu kosakata nama tempat dan mata pelajaran yang diambil dari buku sakura 2.

b. Analisis karakteristik siswa

pelajaran bahasa Jepang merupakan mata pelajaran wajib di SMAN 1 Krembung pada kelas XI bahasa sehingga penguasaan pelajaran bahasa Jepang merupakan aspek penting pada kelas tersebut. Kelas XI bahasa merupakan kelas yang heterogen yang terdiri dari 5 laki-laki dan 29 perempuan yang mereka semua tidak menggunakan bahasa Jepang sebagai bahasa keseharian menjadikan salah satu bahasa yang memiliki tingkat kesulitan tersendiri bagi siswa.

Siswa kelas XI bahasa SMAN 1 Krembung menurut data dari wawancara dengan guru sebagian besar menguasai hiragana dan tidak mengalami kesulitan didalamnya namun mereka mengalami kesulitan pada penghafalan kosakata terutama kosakata kata kerja. Dengan data tersebut peneliti mengambil materi utama pembelajaran kosakata kata kerja yang juga disetujui oleh guru bahasa Jepang SMAN 1 Krembung.

c) **Desain Produk**

Sesudah diketahui potensi dan masalah serta data yang diperlukan sudah terkumpul, langkah selanjutnya yakni membuat desain produk. Berikut merupakan rincian proses pembuatan dan hasil desain media:

1. Pembuatan alur cerita

Karena media pembelajaran ini berjenis game, maka diharuskan adanya alur cerita untuk membuat jalan cerita dari media pembelajaran ini lebih terstruktur. alur cerita dalam media pembelajaran ini menceritakan tentang seorang siswa Indonesia yang sedang tukar pelajar disalah satu kota yang ada di Jepang yaitu Tokyo. Karakter yang ada dalam media pembelajaran berbentuk gadis yang berjilbab yang bernama sari.

2. Penentuan materi

Materi yang digunakan sesuai dengan pembelajaran bahasa Jepang yang diambil dari buku Minna no Nihon go 1 unit 6 dan buku

sakura 2 bab 23-30. Materi yang digunakan berupa kosakata kata kerja yang kemudian diklasifikasikan berdasarkan pada part dalam media pembelajaran. Dalam media pembelajaran *daily activity* terdapat empat part.

3. Penentuan judul media pembelajaran

Media pembelajaran *daily activity* ini menceritakan tentang kegiatan sehari-hari siswa Indonesia yang sedang tukar pelajar di Jepang. Kegiatan yang dilakukan mulai dari aktivitas bangun tidur sampai pergi ke sekolah, melihat pertandingan badminton, sampai kembali ke rumah. Sehingga kata *daily activity* dipilih sebagai judul dari media pembelajaran ini.

d) **Validasi Desain**

Berdasarkan saran dari validator ahli materi yakni menambahkan beberapa menu pada media pembelajaran untuk membuat media pembelajaran *daily activity* memenuhi standar yang sesuai dengan game, berikut hasil validasi ahli media :

1. Menambahkan menu masukkan nama sebagai identitas pemain.
2. Mengunci setiap level agar permainan bisa dimainkan urut sesuai materi yang dipelajari.
3. Pemberian score akhir pada permainan.
4. Melengkapi menu keluar dengan menambahkan tombol “ya” atau “tidak” sehingga permainan akan otomatis keluar jika ditekan tanda *back* atau *undo* otomatis pada *smartphone*.

Berikut hasil validasi ahli materi :

1. Masih memiliki beberapa kesalahan pemilihan kosakata dalam bahasa Jepang dan kesalahan pengetikan atau ejaan dalam bahasa Jepang serta kesalahan penerjemahan materi dalam bahasa Jepang.
2. Materi yang diberikan peneliti terlalu berat untuk pembelajaran bahasa Jepang untuk tingkat dasar (SMA) sehingga membutuhkan kata-kata dalam bahasa Jepang yang lebih mudah dipahami.

e) **Revisi Desain**

Hal pertama yang banyak direvisi adalah pemilihan warna yang kurang sesuai pada media pembelajaran *daily activity* dan juga penambahan beberapa desain, antara lain yaitu penguncian level agar permainan hanya bisa dimulai dari level pertama, penambahan menu masukkan nama, penambahan menu keluar yang dilengkapi tombol “ya” atau “tidak” dan yang terakhir penambahan score akhir pada menu penutup.

f) **Uji coba Produk**

1. Uji coba secara teknis

Uji coba produk di lakukan di SMAN 1 Porong dengan teknik observasi oleh peneliti. Peneliti menilai kesiapan media pembelajaran *daily activity*. Peneliti mengamati proses pemasangan media pembelajaran dan kinerja media tersebut untuk mengetahui apakah media pembelajaran dapat terpasang atau tidak serta kualitas kinerja media pembelajaran ketika dijalankan pada beberapa merk *smartphone* dengan jenis android yang berbeda-beda.

Dari hasil observasi dapat diketahui prosentase penilaian untuk aspek pemasangan media pembelajaran sebesar 100% dan untuk aspek kinerja media *daily acidity* sebesar 100%. Namun saat proses penginstalan berlangsung terdapat 2 *smartphone* yang bermerk *smarfren* dengan type andromax A26C4H versi android 6.0.1 mengalami penginstalan lebih lama dibandingkan dengan *smartphone* merk lainnya. Penyebab masalah tersebut diketahui karena ruang penyimpanan yang terbatas.

2. Telaah soal tes

Berdasarkan lembar telaah soal tes, penilaian pertama memiliki kekurangan pada point kriteria penelaah gambar, garfik, tabel, dan sejenisnya jelas dan berfungsi. Kemudian bahasa yang digunakan belum sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia dan dirasa kurang komunikatif.

3. Uji coba validitas dan reabilitas butir soal

Sebelum instrumen digunakan untuk pengambilan data, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen di SMAN 1 Porong kelas XI bahasa untuk mengetahui apakah soal dalam instrumen pengambilan data layak digunakan sebagai pengumpul data yaitu dengan dilaukan uji validitas dan reabilitas.

Hasil uji coba instrumen penelitian terdiri dari 30 soal pilihan ganda, 55 soal uraian dan 15 soal mencocokkan yang telah di uji cobakan pada 22 siswa siswa kelas XI bahasa SMAN 1 Porong, kemudian hasilnya di uji menggunakan perhitungan validitas dan reabilitas denga bantuan *software* SPSS 25 for *windows*, dan hasilnya 17 soal dari 100 item soal dinyatakan tidak layak, dengan 7 sial pilihan ganda, 7 soal uraian dan 3 soal mencocokkan. Soal-soal yang hasilnya tidak valid tidak dipakai untuk soal *pre-test* dan *post-test*.

g) Revisi Produk

setelah dilakukan uji coba produk kepada 22 siswa untuk dilihat kesiapan media pembelajaran *daily activity* sebelum

diaplikasikan langsung kepada siswa SMAN 1 Krembung tentunya terdapat beberapa hal yang perlu direvisi meliputi ada part yang eror setelah diklik tombol maps, ada tombol yang tidak berfungsi dengan sempurna, serta beberapa kosakata yang tidak sertakan arti.

h) Uji coba Pemakaian

Uji coba pemakaian produk dilakukan di SMAN 1 Krembung Sidoarjo dengan quasi experiment. Berikut hal-hal yang dilakukan saat uji coba pemakaian :

a. hasil uji coba soal *pre-test* dan *post-test*.

Dari hasil analisis data tersebut dapat diketahui sebagian besar siswa mengalami peningkatan nilai hasil dengan menggunakan media pembelajaran *daily activity*, dari nilai rata-rata *pre-test* sebesar 69 serta pada *post-test* hasilnya meningkat menjadi 91. Selain itu siswa yang tidak tuntas dalam mengerjakan soal *pre-test* sebanyak 26 siswa menjadi berkurang 2 siswa pada saat mengerjakan *post-test*.

Berdasarkan hasil analisis data penilaian uji coba pemakaian media pembelajaran *daily activity*, diperoleh hasil sebagai berikut :

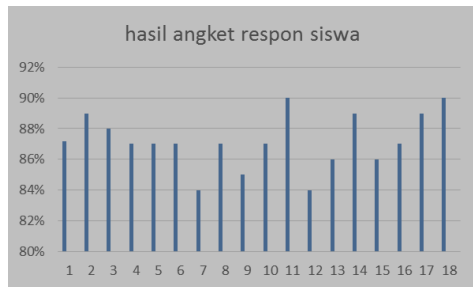
Tabel analisis perhitungan nilai uji coba pemakaian media pembelajaran

Deskripsi	Nilai
Mean devisiasi (Md)	21,63
Kuadrat devisiasi ($\sum X^2 d$)	1307,68
<i>t</i> -signifikansi (<i>t</i>)	19,66
<i>t</i> -tabel	2,03

Setelah itu dilakukan perhitungan *t*-signifikansi (*t*) dengan menggunakan taraf kepercayaan 95% atau taraf signifikansi 5% untuk menentukan tingkat signifikansi antara sebelum dan sesudah penggunaan media pembelajaran *daily activity*. Diketahui bahwa *t* yakni $19,66 > t(5\%, d.f. = 33) 2,03$, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil nilai *pre-tets* dan *post-test* pada tahap uji coba pemakaian media pembelajaran *daily acitivity*. Hasil dari nilai siswa tersebut dapat dijadikan untuk memperkuat hasil kelayakan media pembelajaran. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran *daily activity* dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran kosakata kata kerja bahasa Jepang.

b. Respon siswa

diperkuat dengan respon siswa dalam pengisian angket yang menyatakan prosentase total 87,6% sesuai dengan diagram yang disajikan berikut :



i) Revisi Produk

Setelah melalui semua tahapan validasi, reisi, uji coba produk terbatas, serta uji coba pemakaian media pembelajaran *daily activity* mengalami revisi dan perbaikan agar menjadi media pembelajaran yang layak digunakan sebagai sarana belajar. Berdasarkan hasil uji coba pemakaian dilakukan revisi dan perbaikan pada bagian menu credit yaitu penambahan informasi refrensi.

2. Hasil Kelayakan Media Pembelajaran *Daily Activity*

Berikut hasil analisis mengenai hasil kelayakan media dan materi. Validasi media ditunjukkan untuk mendapatkan penilaian dari ahli media dan materi gua mengetahui kelayakn media pembelajaran *daily activity*. Berikut hasil analisis validasi media dari ahli media :

Skor maksimal = skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah respon siswa
 $= 9 \times 30 \times 1$
 $= 270$

$$P \text{ total} = \frac{\text{jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{240}{270} \times 100\%$$

$$= 88,9\%$$

Dapat disimpulkan dari hasil diatas bahwa validator ahli media memberikan penilaian kelayakan media sebesar 88,9% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya hasil analisis validasi media ahli materi 1 :

Skor maksimal = skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden
 $= 9 \times 25 \times 1$
 $= 225$

$$P \text{ total} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{182}{225} \times 100\%$$

$$= 80,88\%$$

Hasil prosentase diatas dapat disimpulkan bahwa validator materi 1 memberikan penilaian kelayakan materi sebesar 80,88% dengan kategori sangat baik. Selanjutnya hasil analisis validasi materi ahli materi 2 :

Skor maksimal = skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responden
 $= 9 \times 25 \times 1$
 $= 225$

$$P \text{ total} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{213}{225} \times 100\%$$

$$= 94,66\%$$

Validator materi 2 memberikan penilaian kelayakan materi sebesar 94,66% dengan kategori sangat baik. Berdasarkan penilaian dari validator, dapat disimpulkan media pembelajaran *daily activity* layak digunakan dengan total nilai rata-rata sebesar 88,14% dengan kategori sangat baik.

3. Hasil Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran *Daily Activity*

Angket respon siswa berisi tentang 18 pernyataan yang memuat tentang bagaimanakah penggunaan media pembelajaran *daily activity* bagi siswa dalam mempelajari kosakata kata kerja bahasa Jepang. Berikut hasil analisis perhitungan angket respon siswa :

Skor maksimal = skor tertinggi tiap item x jumlah item x jumlah responded
 $= 5 \times 18 \times 33$
 $= 2970$

$$P \text{ total} = \frac{\text{Jumlah skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{2603}{2970} \times 100\%$$

$$= 87,27\%$$

Berdasarkan hasil prosentase diatas dapat disimpulkan bahwa respon siswa dalam kategori sangat baik menurut Riduwan.

PEMBAHASAN

Pada bab ini membahas mengenai hasil penelitian pengembangan media pembelajaran *daily activity* berbasis *unity3D* pada pembelajaran kosakata kata kerja bahasa Jepang tingkat dasar kurikulum SMA. Berikut penjabarannya :

1. Proses Pengembangan Media Pembelajaran *Daily Activity*

Pada pengembangan media ini menggunakan teori Sugiyono (2011: 407-409) yang menempuh sepuluh tahap penelitian namun pada penelitian ini peneliti menempu sebanyak Sembilan tahap dikarenakan keterbatasan waktu dan biaya. Pada Sembilan tahap ini terdapat kendala pada saat proses penelitian. Kendala yang pertama adalah pada tahap desain produk. pada

pengembangan media peneliti sempat mengalami kesulitan masalah yaitu rekan editor tidak bisa menyelesaikan media yang peneliti harapkan. Sehingga peneliti harus mencari editor baru dan menjelaskan kerangka dan skema media pembelajaran dari awal.

Hambatan yang kedua yaitu pada saat uji coba produk. terdapat tiga hal yang perlu dibahas saat uji coba produk. Yang pertama yaitu uji coba secara teknis yang diberikan kepada siswa kelas XI SMAN 1 Porong dengan jumlah 22 siswa yang dilakukan pada tanggal 2 Januari 2019. Uji coba dilakukan untuk mengetahui apakah media pembelajaran *daily activity* dapat terpasang atau tidak serta kualitas kinerja media pembelajaran saat dijalankan pada beberapa merk *smartphone* siswa. Ada 13 jumlah *smartphone* berbeda yang dimiliki siswa. Proses pemasangan memerlukan waktu kurang lebih 25 menit dengan bantuan *share-it for android*. Saat pemasangan terdapat kendala yaitu ada *smartphone* yang tidak dapat terinstal aplikasi media pembelajaran *daily activity*. Kendala tersebut diduga karena *smartphone* tersebut tidak memiliki ruang penyimpanan yang cukup atau *software* bawaan *smartphone* yang kurang mendukung. Sehingga *smartphone* yang tidak terinstal aplikasi tidak digunakan dan digantikan *smartphone* peneliti.

Pembahasan selanjutnya adalah telaah soal test. Telaah soal test dilakukan sebelum uji coba soal *validitas & reabilitas* terdapat 3 indikator dari 17 indikator yang kurang memenuhi kriteria telaah soal test pada penilaian soal test yang pertama. 3 indikator tersebut meliputi "indikator gambar, grafik, tabel, diagram dan sejenisnya jelas dan berfungsi", "soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia" dan "bahasa komunikatif". Sehingga diperlukan satu langkah lagi yaitu langkah revisi setiap soal yang akan dinilai oleh ahli.

Pembahasan selanjutnya dalam uji coba produk adalah waktu uji coba soal *validitas & reabilitas*. Uji coba *validitas & reabilitas* memerlukan waktu kurang lebih 90 menit dengan jumlah soal 100 yang terdiri dari 30 soal pilihan ganda, 55 soal uraian, dan 15 soal mencocokkan. Selama proses mengerjakan soal terdapat beberapa siswa yang tidak tuntas yaitu 5 siswa dan kebanyakan pada bab 8 menyusun kalimat banyak siswa yang melewati beberapa nomor dikarenakan menyusun kalimat setelah mengerjakan jenis soal lain sebelumnya. Sehingga hanya 2 soal yang dimasukkan dalam *post-test* dari 5 soal yang ada pada bab 8.

Selanjutnya hambatan yang ketiga adalah uji coba pemakaian. Uji coba pemakaian dilakukan dikelas XI bahasa SMAN 1 Krembung pada tanggal 12-13 Agustus 2019 pukul 08.15-09.30 dengan jumlah responden 33 siswa. Langkah pertama saat uji coba pemakaian siswa diberikan soal *pre-test* selama 10 menit. Setelah itu siswa diminta untuk mengaplikasikan media pembelajaran yang

sudah terinstal pada *smartphone* masing-masing siswa selama 15 menit. Waktu yang dibutuhkan lebih lama dibandingkan dengan uji coba produk. selanjutnya pada saat pemberian soal *pre-test* dan *post-test*. Selama proses pengerjaan soal *pre-test* terdapat 4 siswa yang mendapat nilai dibawah rata-rata serta pada pemberian soal *post-test* kriteria seperti bab 8 juga dirasa sulit bagi siswa meskipun soal tersebut merupakan soal yang sudah dinyatakan valid. Sehingga tipe soal yang sama yang terdapat indikasi tidak valid yang besar kemungkinan besar susah untuk diterima siswa.

2. Kelayakan Media Pembelajaran *Daily Activity*

Validasi media dilakukan sebanyak 4 kali, diantaranya satu kali validasi media oleh ahli media, satu kali validasi materi oleh guru bahasa Jepang SMAN 1 Krembung dan dua kali validasi materi oleh dosen bahasa Jepang UNESA. Berikut penjelasannya :

Validasi media diberikan kepada ahli media yaitu dosen desain grafis UNESA yang dilakukan 2 kali tatap muka. Tatap muka yang pertama validator memberikan saran untuk melengkapi konsep media pembelajaran *daily activity* agar lebih jelas seperti game.

Kemudian validasi media ahli materi dilakukan sebanyak 3 kali. 1 kali pada guru bahasa Jepang SMAN 1 Krembung dan 2 kali pada dosen bahasa Jepang UNESA. Pada validasi yang pertama oleh dosen bahasa Jepang UNESA terdapat 3 indikator yang mendapat nilai paling rendah diantara indikator lainnya. Indikator yang pertama mendapatkan prosentase nilai 11% dan 67% pada validasi yang kedua. Indikator yang kedua yaitu keakuratan struktur dan pola kalimat bahasa Jepang mendapatkan prosentase nilai 44% dan 79% pada validasi yang kedua. Selanjutnya indikator ketiga keakuratan penggunaan aksara mendapatkan prosentase nilai 55% dan 78% pada validasi kedua.

Dalam pengujian kelayakan media terdapat 4 poin yang perlu diperhatikan lagi dalam pembuatan media pembelajaran yaitu meliputi kriteria pembelajaran, penulisan dan tata bahasa.

3. Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran *Daily Activity*

Respon siswa terhadap media pembelajaran *daily activity* mendapatkan penilaian dengan kategori sangat baik dengan prosentase penilaian sebesar 87,27%. Angket respon siswa terdiri dari 18 indikator penilaian, ada beberapa indikator yang memperoleh nilai 3 atau dikategorikan kurang. Indikator yang pertama yaitu indikator alur cerita dalam media pembelajaran *daily activity* dalam proses pembelajaran bahasa Jepang sangat mudah dipahami. Indikator yang kedua yaitu pada level atau part dalam kosakata kata kerja bahasa Jepang sesuai dengan kemampuan siswa. Dapat disimpulkan bahwa masih terdapat siswa yang kurang memahami alur cerita

dalam media pembelajaran *daily activity* dan level itu part dalam media pembelajaran *daily activity* kurang sesuai dengan urutan level tersebut.

PENUTUP

Simpulan

Menurut hasil analisis dan pembahasan data pada bab IV, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. media yang dihasilkan dari penelitian pengembangan ini berupa media pembelajaran *daily activity* yang berbasis android dengan ukuran file sebesar 49,95 MB, yang terdiri dari ar 1 sampai par 4. Terdapat 5 menu didalamnya, antara lain menu mulai, menu cara bermain, menu galeri kosakata, menu credit, dan menu keluar. Meteri yang digunakan adalah meteri dari buku *minna ni nihon go* unit 6 dan buku *sakura 2* bab 23-30. Terdapat juga materi pendukung yaitu kosakata nama tempat dan kosakata mata pelajaran. Materi disajikan dalam bentuk kosakata yang beserta artinya.

2. berdasarkan hasil validasi desain oleh ahli media, media dinyatakan layak digunakan dengan sedikit revisi dengan lai prosentase 88,9%, kriteria kelayakan sangat baik. Sedangkan pada validasi materi pertama diperoleh nilai prosentase 80,8% dengan kriteria baik, validasi materi yang kedua mendapatkan nilai 94,6% dengan kriteria sangat baik. Untuk kelayakan materi dari hasil angket validasi materi adalah media pembelajaran *daily activity* layak digunakan dengan sedikit revisi.

3. hasil perhitungan angket respon siswa pada uji coba pemakaian yang diberikan di kelas XI bahasa dengan jumlah 33 siswa diperoleh hasil 87,6% dengan kriteria sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media pembelajaran mendapatkan respon yang baik dari pengguna media. Selain itu juga didapatkan hasil uji coba soal yang dilakukan saat uji coba pemakaian media menunjukkan bahwa nilai t yakni $19,66 > t$ (5%, d.f.=33) 2,03 terlihat ada perbedaan nilai yang lebih baik, sehingga media pembelajaran *daily activity* efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk menghafal kosakata kata kerja bahasa Jepang.

Saran

Pada penelitian pengembangan media pembelajaran *daily activity* tentunya masih belum sempurna dan masih banyak membutuhkan perbaikan. Berikut saran peneliti untuk pembaca maupun penelitian selanjutnya :

1. Selain untuk menghafal kosakata kata kerja, media pembelajaran *daily activity* ini juga digunakan untuk pembelajaran lainnya, seperti membaca dan menambah wawasan siswa terhadap kebiasaan serta budaya Jepang. Sehingga diharapkan ada penelitian lanjutan dengan menggunakan materi bahasa Jepang lain yang lebih beragam.

2. Pada penelitian ini terdapat kekurangan salah satunya adalah tidak ada audio untuk pengucapan kosakata. Diharapkan pada penelitian selanjutnya terdapat audio yang bisa digunakan untuk pembelajaran mendengarkan agar siswa juga paham cara pengucapannya.

3. Dalam media pembelajaran *daily activity* ini tidak bisa digunakan pada laptop atau komputer, karena media pembelajaran *daily activity* ini hanya berbasis android.

DAFTAR RUJUKAN

Abdullah Sani, Riduwan. 2013. *Inovasi Pembelajaran*. Bumi Aksara: Jakarta

Anas, Sudijono. 1997. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : Grafindo Persada Raju

Arif M, Sardiman. 1997. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedure Penelitian Suatu Pendekatan*. Edisi Revisi. Jakarta: P.Rineka Cipta

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Alfabeta

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