

PENGEMBANGAN *MOBILE LEARNING* BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK PENGUASAAN KOSAKATA BAHASA JEPANG KELAS X SMAN 1 GARUM

Dimas Sambung, Sihkabuden, Saidah Ulfa

Teknologi Pembelajaran, Pascasarjana, Universitas Negeri Malang

E-mail: dimas.sambung@gmail.com

***Abstrak:** Tujuan dari pengembangan yaitu untuk menghasilkan suatu produk mobile learning yang valid sebagai sumber belajar dan efektif untuk pembelajaran kosakata Bahasa Jepang kelas X. Pengembangan Multimedia ini menggunakan model pengembangan media pembelajaran Lee, W.W., & Owens, D.L., adapun langkah-langkah pengembangannya yaitu: analisis kebutuhan, analisis awal-akhir, desain, pengembangan dan implementasi serta evaluasi. Subjek yang dituju dalam validasi pengembangan adalah siswa kelas X SMAN 1 Garum. Multimedia pembelajaran interaktif ini divalidasi oleh 1 orang ahli media dan 1 orang ahli materi serta pada ujicoba perorangan sebanyak 2 orang, uji coba kelompok kecil sebanyak 5 orang dan uji lapangan sebanyak 23 orang. Setelah dilakukan metode analisis, hasil validasi aplikasi mobile learning ini dinyatakan valid dengan hasil perhitungan ahli media didapatkan skor prosentase sebesar 100%, ahli materi sebesar 86%, dari ujicoba perseorangan didapat skor prosentase sebesar 92,5%, dari ujicoba kelompok kecil didapat skor prosentase 89%, dan uji lapangan didapat skor presentase 87%. Hal ini menunjukkan bahwa multimedia pembelajaran interaktif ini dinyatakan valid untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Multimedia interaktif ini dinyatakan efektif, hal ini terbukti dari skor tes hasil belajar, jumlah siswa yang memenuhi KKM (≥ 75) didapat prosentase sebesar 93% setelah penggunaan multimedia interaktif dan multimedia interaktif dikatakan efektif jika minimal 80% dari jumlah siswa mencapai hasil belajar tuntas. Disarankan untuk pengembang selanjutnya bisa mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif ini lebih baik lagi, tepat guna, tepat sasaran sesuai dengan kebutuhan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.*

***Kata Kunci :** Pengembangan, Mobile Learning, Gamifikasi, Kosakata Bahasa Jepang.*

PENDAHULUAN

Dalam sistem pendidikan Indonesia dan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) di SMA atau sederajat, pembelajaran Bahasa Jepang di sekolah menengah atas merupakan mata pelajaran muatan lokal. Muatan lokal merupakan kegiatan kurikuler untuk mengembangkan kompetensi yang disesuaikan dengan ciri khas daerah, termasuk keunggulan daerah.

Substansi muatan lokal ditentukan oleh satuan pendidikan.

Pada praktiknya memang tidak semua tingkatan sekolah menengah atas memasukkan Bahasa Jepang dalam kurikulum sekolah tersebut, namun sekolah diberikan hak untuk memilih muatan lokal apa yang ingin dimasukkan dalam kurikulum sekolah tersebut. Karena muatan lokal yang bukan bersifat mata pelajaran utama, maka waktu

pembelajaran tidak sebanyak alokasi waktu pembelajaran mata pelajaran lainnya.

Hasil pengamatan peneliti, pembelajaran Bahasa Jepang di sekolah menengah atas khususnya SMAN 1 GARUM, ditemui mata pelajaran Bahasa Jepang dilakukan selama 2 jam pelajaran setiap minggunya, hal tersebut dirasa kurang. Karena pembelajaran bahasa merupakan pembelajaran yang membutuhkan intensitas belajar yang tinggi, semakin sering seseorang melakukan latihan maka semakin lancar seseorang tersebut dalam belajar bahasa. Pendapat tersebut diperkuat oleh Dulay (1982: 32) bahwa yang mempengaruhi seseorang dalam pemerolehan bahasa keduanya yaitu lingkungan mikro, adapun lingkungan mikro tersebut terdiri dari: (1) tonjolan (*salience*), (2) balikan (*feedback*), dan (3) frekuensi (*frequency*).

Tahap pertama seseorang mempelajari bahasa ialah penemuan dan penguasaan kosakata. Tarigan (2008:2) mengemukakan bahwa semakin banyak kosakata yang dimiliki semakin besar pula keterampilan dalam berbahasa. Ditemui pada observasi yang dilakukan oleh peneliti, bahwa siswa seringkali merasa kesulitan untuk menghafalkan kosakata Bahasa Jepang. Keadaan ini terjadi karena masih banyak guru yang mengajar dengan metode konvensional yang belum memaksimalkan penggunaan media dalam proses pembelajaran. Pada pembelajaran konvensional di kelas tersebut, guru hanya menggunakan buku teks, dan kurangnya minat maupun motivasi mereka dalam mempelajari kosakata.

Proses pembelajaran seperti demikian membuat siswa kesulitan menghafal kosakata yang ada materi pelajaran, alokasi waktu materi pelajaran Bahasa Jepang dirasa kurang, sehingga intensitas siswa belajar tentang kosakata Bahasa Jepang juga dirasa kurang. Karena Bahasa Jepang bukan merupakan bahasa utama atau disebut bahasa kedua maka ada beberapa yang perlu diperhatikan dalam

pembelajaran bahasa kedua. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi pembelajaran bahasa kedua antara lain: (1) faktor motivasi, (2) faktor lingkungan, (3) faktor usia, (4) faktor bahasa pertama, (5) faktor isi. Peneliti disini melihat adanya satu faktor yang dapat dimaksimalkan dalam pembelajaran, yaitu dari faktor lingkungan si pebelajar dengan salah satu unsur tersebut ialah media pembelajaran, ini diperkuat oleh pendapat Dulay (1982:14) lingkungan informal, terutama teman sebaya, memiliki pengaruh yang cukup kuat dalam proses pemerolehan bahasa. Selain itu, lingkungan yang diperkaya pun sangat membantu anak menguasai bahasa. Tersedianya materi-materi cetak, buku-buku bergambar, dan media-media yang setiap saat dapat dilihat anak merupakan bagian dari lingkungan yang diperkaya.

Pemilihan media yang tepat tentunya akan menambah motivasi siswa dalam proses pembelajaran. Dengan pemilihan media yang tepat akan menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan. Menurut Kemp (dalam Efendi, 2005:84) berdasarkan hasil penelitiannya menunjukkan dampak positif dari penggunaan media sebagai bahan integral dalam komunikasi dan pembelajaran, antara lain (1) penyampaian pesan jadi lebih baku, (2) pembelajaran lebih menarik, karena kejelasan dan keruntutan pesan, daya tarik, gambar yang berubah-ubah dan penggunaan efek khusus yang menimbulkan motivasi dan minat, (3) pembelajaran menjadi lebih interaktif, (4) waktu pembelajaran lebih efektif, (5) kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan, (6) sifat positif siswa terhadap proses belajar dapat ditingkatkan, (7) peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.

Pada era masa kini perkembangan teknologi dapat dikatakan menyeluruh diseluruh kalangan dan semua bidang, hal ini dikarenakan adanya inovasi-inovasi yang sangat membantu di kehidupan sehari-hari. Pada perkembangan di dunia pendidikan sendiri menjadikan pendidikan lebih maju dan berkembang sehingga

masyarakat dapat lebih kreatif dan berpendidikan. Namun permasalahan yang sering muncul adalah bagaimana cara masyarakat dapat memanfaatkan teknologi yang berkembang untuk menunjang pendidikan saat ini, namun bukan berarti teknologi menggantikan posisi manusia sepenuhnya. Memang tidak dapat dipungkiri bahwa media tidak dapat menggantikan posisi guru, namun sikap tidak peduli terhadap perkembangan pengetahuan dan teknologi bukanlah sikap yang tepat.

Berdasarkan hal tersebut, baik guru maupun siswa memerlukan adanya inovasi media pembelajaran. Inovasi media pembelajaran tersebut digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu produk teknologi yang dapat digunakan sebagai inovasi dalam pembelajaran adalah penggunaan *smartphone* atau teknologi *mobile*. Karena *mobile learning* dapat dijadikan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi kecepatan belajar masing-masing siswa.

Mengacu pada data yang di gunakan oleh Ulfa (2013) dalam penelitiannya, bahwa saat ini perkembangan teknologi *mobile* yang berkembang pesat. Berbagai jenis menawarkan perangkat seperti ponsel, laptop, *iPad*, *iPod / mp3 player*, *PDA* dan teknologi lainnya. Namun, di antara teknologi *mobile*, ponsel adalah salah satu industri berbasis teknologi yang paling cepat berkembang di dunia. Jumlah pengguna ponsel telah meningkat pesat di seluruh dunia. Di Indonesia, jumlah pengguna ponsel genggam pada tahun 2011 mencapai 178 juta dengan total penduduk 237 juta, itu berarti beberapa dari mereka membawa lebih dari satu ponsel dan dimiliki oleh pekerja kerah biru, ibu rumah tangga sampai profesional. Maka dari itu mengapa tidak jumlah pengguna yang banyak tersebut digunakan untuk menunjang pembelajaran atau digunakanya *handphone* sebagai media pembelajaran.

Dalam pengembangan pembelajaran dengan berbasis *mobile* ini

akan menggunakan sistem operasi android yang lebih banyak digunakan oleh masyarakat luas. Hal ini diharapkan akan menghasilkan pembelajaran *m-learning* yang tepat. Tepat yang dimaksudkan adalah, sesuai dengan sasaran utama tujuan pembelajaran tersebut dilakukan dan mempermudah aktivitas belajar siswa dalam menguasai materi yang diajarkan. Media yang dihasilkan bukan hanya menggunakan teks, namun juga memuat unsur-unsur yang terdapat dalam multimedia yaitu teks, audio, gambar, animasi, ataupun video, sehingga dapat membantu siswa dalam mengasah materi pelajaran menggunakan *smartphone* yang berbasis sistem operasi android. Pengertian multimedia sendiri menurut Gayeski (1993) dalam Munir (2013: 2) adalah kumpulan media berbasis komputer dan sistem komunikasi yang memiliki peran untuk membangun, menyimpan, menghantarkan dan menerima informasi dalam bentuk teks, grafik, audio, video dan sebagainya.

Dalam penelitian yang dikembangkan oleh (Miranti,2015) yang berjudul “Pembelajaran Bahasa Kedua (mandarin-HSK 3) berbasis *mobile learning*” menghasilkan sebuah aplikasi yang dikatakan sangat baik. Demikian pula hasil tanggapan siswa menunjukkan media pembelajaran *m-learning* berbasis Android sangat membantu dan layak digunakan sebagai sumber belajar mahasiswa . Dan dalam penelitian yang dikembangkan oleh Irawan (2014) media *mobile learning* yang dihasilkan memiliki tingkat validitas, penilaian ahli materi, ahli desain, dan ahli media pembelajaran berada pada kriteria sangat layak. Persentase keseluruhan angket pada uji coba kelompok kecil menunjukkan rerata 97,08%, yang berarti bahwa media pembelajaran ini berada dalam kriteria sangat layak. Rerata persentase angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran dalam uji coba lapangan adalah 88,13%. Setelah dikonversikan dengan tabel tingkat validitas, rerata

persentase menunjukkan bahwa media pembelajaran ini berada dalam kriteria sangat layak. Berdasarkan serangkaian uji coba yang dilaksanakan, dapat diambil kesimpulan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan sangat layak digunakan dalam pembelajaran materi Artikel. Oleh karena itu pengembang tertarik untuk melakukan pengembangan serupa dengan mata pelajaran yang berbeda, yaitu Bahasa Jepang. Diharapkan pengembangan multimedia ini nantinya valid untuk digunakan.

Miarso (1984:33) menyatakan bahwa elemen yang menunjang sistem pembelajaran yaitu siswa, guru, kurikulum, metode, sarana dan prasarana, masyarakat dan proses pembelajaran. Sependapat dengan hal tersebut bahwa ada beberapa hal yang menunjang dalam pembelajaran selain prasarana seperti media pembelajaran itu sendiri ialah metode atau strategi pembelajaran. Terkait dengan pengembangan media pembelajaran *mobile learning* yang dikembangkan maka perlu adanya sebuah strategi penyampaian dalam *mobile learning* tersebut. Sehingga pengguna tidak akan merasa hanya konten yang ada pada buku mereka dipindahkan pada perangkat *mobile*.

Menurut penelitian Lee dan Hammer (2011), game dapat memberikan 3 (tiga) keuntungan psikologi, yaitu kognitif, emosional, dan sosial sehingga dapat meningkatkan motivasi pemain dalam mempelajari sesuatu. Kurangnya motivasi pengguna untuk menggunakan *mobile learning*, dapat berakibat berkurangnya motivasi untuk belajar. Salah satu teknik yang dapat mengatasi masalah kurangnya motivasi dengan memenuhi kebutuhan manusia yaitu dengan menerapkan elemen rancangan yang ada dalam game pada rancangan pengembangan *mobile learning* yang akan dikembangkan, atau yang lebih dikenal dengan gamifikasi.

Gamifikasi adalah sebuah proses yang bertujuan mengubah *non-game context* (contoh: belajar, mengajar,

pemasaran, dan lain sebagainya) menjadi jauh lebih menarik dengan mengintegrasikan game thinking, game design, dan game mechanics (Takasaki, 2010:43). Dengan menggabungkan unsur game dengan pembelajaran dirasa pengembang akan menghasilkan pembelajaran yang lebih baik dan bermakna, pendapat itu diperkuat oleh Kapp (2013:10) bahwa dalam hal pendidikan, gamifikasi telah melihat implementasi sukses dalam berbagai materi, dan kelompok usia, dari K-12 peserta didik untuk program tingkat universitas.

Dalam pembelajaran Bahasa Jepang, materi yang digunakan kelas X dalam kurikulum yaitu ruangan sekolah hingga kegiatan-kegiatan di sekolah berupa penghafalan, penguasaan dan perluasan perbendaharaan kosakata, maka dari itu siswa diharapkan untuk menguasai semua kosakata yang ada pada setiap bab dimata pelajaran Bahasa Jepang. Penguasaan kosakata merupakan kompetensi yang harus dikuasai dengan baik oleh siswa, dan membutuhkan hafalan dan latihan yang intensif agar seseorang menguasai kompetensi tersebut. Sehingga dalam pembelajaran Bahasa Jepang dibutuhkan media dan strategi pembelajaran yang membantu atau memfasilitasi belajar siswa kapanpun mereka berkeinginan untuk belajar. Berangkat dari permasalahan tersebut maka peneliti tertarik untuk mengembangkan *mobile learning* berbasis gamifikasi untuk penguasaan kosakata Bahasa Jepang kelas X.

PEMBAHASAN

Gamifikasi

Gamifikasi merupakan konsep yang berasal dari domain media. Ini digunakan pada tahun 2008 tetapi baru mendapatkan pengakuan luas pada paruh tahun kedua 2010 ketika menjadi topik presentasi konferensi dan diadopsi oleh industri. Definisi gamifikasi menurut Deterding dkk (2011) adalah penggunaan

elemen game design dalam konteks non-game, sedangkan menurut Huotari dan Hamari (2012) mendefinisikannya sebagai suatu proses untuk memberikan bentuk pengalaman bermain untuk mendukung penciptaan nilai secara keseluruhan.

Gamifikasi adalah alat yang ampuh untuk memberikan pendidikan dan pelatihan di perusahaan. Pertimbangkan definisi formal dari permainan dalam konteks pendidikan seperti: pemain, kegiatan berpikir, tantangan abstrak, aturan, interaktivitas, umpan balik, hasil yang diukur dan reaksi emosional yang semua terdapat dalam satu struktur (Kapp, 2013:2).

Permainan yang abstrak menunjukkan hanya karakteristik tertentu dari kehidupan nyata dan mereka menyajikan realitas yang berbeda. Unsur tantangan membuat pemain terdorong untuk mencapai tujuan tertentu. Interaktivitas dalam game terjadi antara pemain dan sistem permainan dan di antara pemain. Umpan balik positif atau negatif mempengaruhi perilaku permainan pemain. Pemain bereaksi secara emosional terhadap bagian yang berbeda dari pengalaman gaming. Gamifikasi menggunakan dinamika berbasis *game* ini untuk terlibat dan tidak hanya melihat. Gamifikasi menyajikan antarmuka estetika menarik yang mempengaruhi bagaimana pemain melakukan permainan. Komponen yang paling penting dari gamifikasi adalah bagaimana mempromosikan permainan berpikir, mengubah dari suatu kegiatan sehari-hari menjadi kesempatan untuk belajar dan berkembang. (Kapp, 2013:2)

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa gamifikasi merupakan penerapan teknik dan strategi dari suatu permainan ke dalam konteks nonpermainan yang bertujuan untuk menyelesaikan sebuah masalah. Metode seperti ini bekerja dengan cara membuat materi atau teknologi menjadi lebih menarik dengan mendorong pengguna untuk ikut terlibat dalam

perilaku yang diinginkan. Tujuannya adalah meningkatkan partisipasi, motivasi, dan prestasi pengguna

Mobile Learning

Mobile learning sendiri merupakan salah satu jenis pembelajaran yang sedang berkembang saat ini. Konsep pembelajarannya sendiri mobile learning mempunyai kelebihan yang tidak dimiliki media lain yaitu mudah di akses setiap saat dan lebih menarik untuk dipelajari pada umumnya. Quinn (2000) berpendapat bahwa m-learning adalah sebuah e-learning yang dapat diwujudkan melalui perangkat mobile, namun m-learning memiliki manfaat ketersediaan materi ajar yang dapat diakses pengguna kapan saja dan di mana saja melalui perangkat mobile.

*Mobile learning didefinisikan oleh Kulkuska (2015:1) yaitu sebuah konsep baru dalam pendidikan dan memiliki salah satu konotasi yang familiar berkaitan dengan mobilitas pelajar. Konotasi yang familiar tersebut ialah penggunaan perangkat genggam baik itu ponsel, *smartphone*, maupun *tablet* yang saat ini menjadi tren perkembangan komunikasi dan informasi di dunia. Penggunaan perangkat genggam tersebut dimanfaatkan sebagai suatu strategi dalam belajar dalam arti bahwa pebelajar harus mampu untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran tanpa dibatasi ruangan.*

Mcquiggan (2015:8) menyatakan Istilah *mobile learning* atau biasa disebut *m-learning* merupakan pengalaman dan kesempatan yang diberikan oleh evolusi teknologi pendidikan. Ini dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja pembelajaran dilakukan instan, akses belajar dikendalikan secara pribadi. Dimana pembelajaran penuh dengan alat dan sumber daya, kita akan lebih mengkonstruksi pengetahuan kita sendiri, memuaskan keingintahuan kita, berkolaborasi dengan orang lain, dan budidaya pengalaman.

Menurut Tamimuddin (2007:1) *mobile learning* diartikan kepada

penggunaan perangkat teknologi informasi (TI) genggam dan bergerak, seperti *PDA*, *handphone*, laptop dan *tablet PC*, dalam pengajaran dan pembelajaran”. Penggunaan sebuah perangkat bergerak (*mobile device*) dalam proses pembelajaran kemudian dikenal sebagai *mobile learning* (*m-learning*).

Sedangkan Pachler, Bachmair dan Cook (2010:6) menjelaskan bahwa *mobile learning* bukan hanya tentang pendistribusian konten pembelajaran pada perangkat *mobile*, tetapi bagaimana proses untuk mengetahui dan mampu mengoperasikan perangkat untuk kesuksesan belajar, dan mengubah konteks tentang ruang belajar. Hal ini berarti pemahaman dan pengetahuan bagaimana memanfaatkan keseharian dunia nyata sebagai ruang belajar. Belajar tidak hanya di ruang kelas, tetapi dengan memanfaatkan sumbu-sumber belajar lain yang tersedia.

Pembelajaran Bahasa Kedua

Menurut Harras dan Bachari (2009) belajar bahasa adalah proses penguasaan bahasa, baik pada bahasa pertama maupun bahasa kedua. Bahasa kedua adalah bahasa yang diperoleh anak setelah mereka memperoleh bahasa lain. Bahasa pertama dan bahasa kedua sama-sama memiliki hal penting dalam berkomunikasi, baik dalam hal lisan maupun tulisan. Pembelajaran bahasa kedua berkaitan dengan proses-proses yang terjadi pada waktu seorang kanak-kanak mempelajari bahasa kedua setelah dia mempelajari bahasa pertamanya.

Berdasarkan urutannya, bahasa kedua (B2) adalah bahasa yang diperoleh anak setelah mereka memperoleh bahasa lain. Bahasa yang diperoleh kemudian itu disebut sebagai B2 jika bahasa yang diperoleh lebih dulu itu telah dikuasai dengan relative sempurna. Jika penguasaannya belum sempurna, bahasa yang diperoleh kemudian pun disebut B1. Berdasarkan fungsinya dalam kehidupan pembelajar, B2 memegang peran yang

kurang kuat dibandingkan B1. Jika B1 digunakan untuk semua aspek kehidupan terutama yang bersifat emosional, B2 pada aspek-aspek tertentu saja (Harras dan Bachari, 2009).

Wilga (dalam Suparyono, 2010) mengatakan “Proses pemerolehan bahasa kedua memang telah dimulai sejak anak mulai dapat menyesuaikan dirinya terhadap kebudayaan bahasa kedua, seperti penggunaan kata sapaan, nada suara, pilihan kata, dan aturan-aturan yang lain. Pemerolehan bahasa kedua juga akan berhasil jika anak didorong untuk menyadari bahwa dirinya adalah bagian dari masyarakat tutur sehingga anak dapat menempatkan dirinya sesuai dengan bahasa yang digunakannya dan tidak memiliki sikap berlebihan terhadap bahasa pertama. Stern (1983:34) menyebutkan terdapat 10 strategi dalam proses belajar bahasa, sebagai berikut:

- a) Strategi perencanaan dan belajar positif.
- b) Strategi aktif, pendekatan aktif dalam tugas belajar, libatkan siswa anda secara aktif dalam belajar bahasa bahkan melalui pelajaran yang lain.
- c) Strategi empatik ciptakan empatik pada waktu belajar bahasa.
- d) Strategi formal, perlu ditanamkan kepada siswa bahwa proses belajar bahasa ini formal/terstruktur sebab pendidikan yang sedang ditanamkan adalah pendidikan formal bukan alamiah.
- e) Strategi eksperimental, tidak ada salahnya jika anda mencoba-coba sesuatu untuk peningkatan belajar siswa anda.
- f) Strategi semantik, yakni menambah kosakata siswa dengan berbagai cara misalnya permainan (contohnya teka-teki): permainan dapat meningkatkan keberhasilan belajar bahasa.
- g) Strategi praktis, pancinglah keinginan siswa untuk mempraktikkan apa yang telah didapatkan dalam belajar bahasa, anda sendiri harus dapat menciptakan situasi yang kondusif di kelas.

- h) Strategi komunikasi, tidak hanya di kelas, motivasi siswa untuk menggunakan bahasa dalam kehidupan nyata meskipun tanpa dipantau, berikan pertanyaan-pertanyaan atau PR yang memancing mereka bertanya kepada orang lain sehingga strategi ini terpakai.
- i) Strategi monitor, siswa dapat saja memonitor sendiri dan mengkritik penggunaan bahasa yang dipakainya, ini demi kemajuan mereka.
- j) Strategi internalisasi, perlu pengembangan/pembelajaran bahasa kedua yang telah dipelajari secara terus-menerus/berkesinambungan.

Pembelajaran Bahasa Jepang

Materi yang akan dikembangkan dalam pengembangan ini ialah pembelajaran kosakata yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Jepang pada kelas X SMA semester 2. Sumber yang digunakan ialah kosakata yang ada buku paket yang dimiliki setiap siswa dan guru. Tidak semua kosakata pembelajaran Bahasa Jepang yang ada dalam buku pada semester 2 dimasukkan dalam pengembangan, pengembang memasukkan 3 materi dalam pengembangan *mobile learning* ini. Adapun materi tersebut meliputi ruangan disekolah, barang di kelas dan kegiatan di sekolah.

Pengembangan multimedia *mobile learning* ini kan terdiri dari beberapa komponen, adapun komponen-komponen tersebut ialah:

- Aksara atau huruf yang digunakan ialah menggunakan huruf katakana pada setiap penulisan kosakata bahasa Jepang.
- Visualisasi kosakata yang dipelajari menggunakan gambar, animasi ataupun video.
- Setiap kosakata terdapat terjemahan bahasa Indonesia yang sesuai dengan kamus.

Multimedia sedemikian rupa dikemas dengan memasukkan unsur-unsur dari

gamifikasi sehingga penggunaan dan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

METODE

Pengembang memilih mengadopsi model pengembangan milik Lee dan Owens (2004), peneliti menggunakan model pengembangan media pembelajaran Lee dan Owens karena dalam model pengembangan ini memiliki alur lengkap seperti tahap analisis dan penilaian, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

Uji coba pengembangan *mobile learning* ini melibatkan uji ahli media, ahli materi atau isi, uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan. Uji ahli media dan ahli materi masing masing dilakukan oleh 1 orang yang berkompeten dibidangnya. Sedangkan uji coba kelompok kecil dilakukan oleh 2 orang siswa SMAN 1 Garum dan uji coba lapangan dilakukan oleh 28 siswa SMAN 1 Garum.

HASIL

Hasil analisis data menunjukkan bahwa dari ahli media didapatkan skor prosentase sebesar 100%, ahli materi sebesar 86% , dari uji coba perseorangan didapat skor prosentase sebesar 92,5% , dari ujicoba kelompok kecil didapat skor prosentase 89% dan dari uji lapangan didapat skor prosentase 87%. Hal ini menunjukkan bahwa aplikasi *mobile learning* pembelajaran ini valid dan layak untuk digunakan sebagai alat bantu pembelajaran.

Hasil Uji Ahli Media

Dari data ahli media, secara keseluruhan dapat diperoleh hasil persentase sebesar 100%. Berdasarkan interpretasi data, termasuk dalam kriteria A dengan persentase 76% – 100% maka aplikasi *mobile learning* yang dikembangkan tersebut termasuk dalam kualifikasi valid.

Berdasarkan angket yang diberikan kepada ahli media diperoleh tanggapan bahwa: 1) Pada bagian awal

perlu identitas pembuat, 2) Loading keyboard masih terlalu lama.

Hasil Uji Ahli Materi

Dari data ahli materi, secara keseluruhan dapat diperoleh hasil persentase sebesar 86%. Berdasarkan interpretasi data, termasuk dalam kriteria A dengan persentase 76% – 100% maka materi yang termuat dalam aplikasi mobile learning tersebut termasuk dalam kualifikasi valid.

Berdasarkan hasil angket dan tanggapan dari ahli materi, maka pada produk aplikasi mobile learning pengembangan ini dilakukan revisi pada bagian berikut : 1) Perlu adanya perbaikan pada pembuatan materi , 2) Perlu adanya perbaikan pada penyusunan latihan, 3) Alangkah lebih baik jika media tersebut disusun bersama dengan tenaga ahli dalam materi pembelajaran bidang studi yang bersangkutan.

Hasil Uji Coba Perorangan

Dari data *audiens* / siswa di atas, secara keseluruhan dapat diperoleh hasil persentase sebesar 92.5%. Berdasarkan interpretasi data, termasuk dalam kriteria A dengan persentase 76% – 100% maka aplikasi mobile learning tersebut termasuk dalam kualifikasi valid.

Hasil Uji Coba Lapangan

Dari data *audiens* / siswa, secara keseluruhan dapat diperoleh hasil persentase sebesar 88%. Berdasarkan interpretasi data, termasuk dalam kriteria A dengan persentase 76% – 100% maka aplikasi mobile learning tersebut termasuk dalam kualifikasi valid.

Berdasarkan hasil angket dan tanggapan dari uji coba perseorangan, uji coba kelompok kecil, uji coba lapangan, maka pada produk aplikasi mobile learning ini perlu dilakukan beberapa revisi seperti pada bagian ukuran tombol dan narasi

yang. Kualitas suara harus diperbaiki, agar suara narasi yang lebih nyaman dan indah didengar.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Pemanfaatan media atau perangkat pembelajaran dapat mengoptimalkan proses penyampaian materi terhadap peserta didik. Aplikasi Mobile learning adalah salah satu perangkat pembelajaran yang dapat mendukung dan mengoptimalkan proses pembelajaran. Karena pada Aplikasi Mobile learning mempunyai kriteria mandiri dan interaktif.

Aplikasi mobile learning tersebut dinyatakan sangat valid atau layak untuk digunakan sebagai aplikasi mobile learning pembelajaran kosakata Bahasa Jepang. Hal ini dibuktikan dengan dengan hasil perhitungan statistik yaitu dari ahli media didapatkan skor prosentase sebesar 100%, ahli materi sebesar 86% , dari uji coba perseorangan didapat skor prosentase sebesar 92,5% , dari ujicoba kelompok kecil didapat skor prosentase 89% dan dari uji lapangan didapat skor prosentase 87%.

Saran

Berdasarkan tanggapan dari ahli media, ahli materi dan *audiens*/ siswa maka pada produk multimedia pengembangan ini dilakukan revisi pada bagian berikut : Memperbaiki Kualitas suara pada multimedia pembelajaran interaktif agar lebih jelas. Perbaikan pada tombol-tombol. Menambahkan atau memperluas materi yang terdapat dalam materi. Perbaikan pada penyusunan latihan.

DAFTAR PUSTAKA

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. And Nacke, L. (2011). From Game Design Elements to Gamefulness: Defining “Gamification”. In Proceedings of the 15th International Academic MinTrek Conference Envisioning

- Dulay, Haidi. 1982. *Language Two*. New York: Oxford University Press.
- Efendi, Mohammad. 2005. *Orientasi Media Video Pembelajaran*. Malang. Universitas Negeri Malang.
- Harras, Kholid A dan Bachari, Andika D. 2009. *Dasar-dasar Psikolinguistik*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia Press
- Huotari, K. and Hamari, J. (2012). *Defining Gamification: A Service Marketing Perspective*. (online), (<http://oxfordjournals.org>) diakses 1 November 2016.
- Kapp, K. (2013). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco, CA : John Wiley & Sons.
- Lee, William W. and Owens Diana L. 2004. *Multimedia-Based Instructional Design*, San Francisco, USA : Pfeiffer, an imprint of Wiley.
- Miarso, Y. 1984. *Teknologi Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Pustekom Dikbud dan CV Rajawali.
- Miranti, Yang Nadia. 2015. *Pembelajaran Bahasa Kedua (Mandarin-HSK 3) Berbasis Mobile Learning*. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Pachler, N., Bachmair, B., & Cook, J. 2010. *Mobile Learning Structures, Agency, Practice*. New York. Springer.
- Quinn, Clark. 2012. *The Mobile Academy: mLearning for Higher Education*. San Francisco, CA: Josey-Bass..
- Suparyono, Eko. 2010. Peningkatan Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Melalui Permainan Bahasa What Are The Missing Letters pada Siswa Kelas 3 SD. Tesis tidak diterbitkan. Malang: Universitas Negeri Malang
- Stern. H.H. 1983. *Fundamental Concepts of Language Teaching*. London: Oxford University Press
- Ulfa, Saida. 2013. *Mobile Technology Integration into Teaching and Learning*. International Journal of Science and Technology (IJSTE), Vol 2, No 1. 2252-5297.